

RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN DAN INVENTORY PRODUK BERBASIS WEBSITE MENGUNAKAN METODE AGILE UD BERKAH JAYA ABADI

¹Fabio Sepriano, ²Arief Ichwani

^{1,2}Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Esa Unggul,
DKI Jakarta

E-mail: ¹fabio.sepriano77@gmail.com, ²arief.ichwani@esaunggul.ac.id

ABSTRAK

UD Berkah Jaya Abadi adalah perusahaan konveksi yang menghadapi tantangan dalam pengelolaan penjualan dan inventori, yang masih dilaksanakan secara manual menggunakan kertas. Proses ini rentan terhadap kesalahan dan kehilangan data, yang menghambat efisiensi operasional perusahaan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang serta mengembangkan aplikasi berbasis web yang dapat meningkatkan efisiensi pencatatan penjualan dan inventori. Pengembangan sistem ini memakai metode pengembangan perangkat lunak Agile, dengan analisis kebutuhan perangkat lunak yang mencakup HTML dan CSS untuk pengembangan antarmuka pengguna, PHP sebagai bahasa pemrograman utama, serta framework Laravel untuk pengelolaan back-end. Sistem ini dirancang untuk mempermudah pencatatan data, meningkatkan transparansi proses penjualan, serta mempercepat pembuatan laporan secara otomatis. Pengujian dilaksanakan memakai metode Black Box Testing guna memastikan aplikasi berfungsi sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hasil pengembangan memperlihatkan bahwasanya aplikasi ini mampu meningkatkan efisiensi operasional, mempermudah pelacakan transaksi, serta mempercepat proses pembuatan laporan, sehingga memberikan solusi yang efektif bagi UD Berkah Jaya Abadi dalam mengelola penjualan dan inventori.

Kata kunci : Website, PHP, Laravel, Agile, Black Box Testing

ABSTRACT

UD Berkah Jaya Abadi is a garment company facing challenges in managing sales and inventory, as the processes are still performed manually using paper. This method is prone to errors and data loss, which hinders operational efficiency. This research aims to design and develop a web-based application to improve the efficiency of sales and inventory record-keeping. The system development uses the Agile methodology, with software requirements including HTML and CSS for user interface development, PHP as the primary programming language, and the Laravel framework for backend management. The system is designed to facilitate data entry, enhance transparency in the sales process, and speed up automatic report generation. Testing was conducted using Black Box Testing to ensure the application functions according to user requirements. The development results show that the application successfully improves operational efficiency, simplifies transaction tracking, and accelerates report creation, providing an effective solution for UD Berkah Jaya Abadi in managing sales and inventory.

Keyword : Website, PHP, Laravel, Agile, Black Box Testing

1. PENDAHULUAN

Inovasi teknologi informasi telah menjadi kunci keberhasilan bagi banyak bisnis. Penjualan produk yang efektif serta manajemen inventaris merupakan landasan dari setiap mesin bisnis yang dikelola dengan baik. Penjualan yang efektif dan pengelolaan persediaan yang baik adalah elemen kunci dalam menjaga keberlanjutan dan pertumbuhan perusahaan.

UD Berkah Jaya Abadi, sebagai perusahaan yang telah beroperasi selama beberapa tahun, bergerak dalam bidang konveksi yang menjual beragam pakaian, sepatu, kaos kaki dan lain lain. Mereka telah memperoleh kesuksesan dalam menyediakan berbagai produk berkualitas kepada pelanggan melalui toko fisik maupun sales mereka. Namun, seperti banyak bisnis lainnya, UD Berkah Jaya Abadi juga dihadapkan pada berbagai tantangan dalam operasional sehari-hari mereka.

Pemesanan barang yang dilakukan oleh sales dengan customer masih dengan proses manual seperti komunikasi pemesanan masih menggunakan Whatsapp dan juga telepon manual untuk mengkonfirmasi kepada admin untuk menanyakan stok barang yang tersedia. Serta pencatatan penjualan dan juga stok barang yang dilakukan oleh admin hanya mengandalkan kertas yang seringkali rentan kerusakan terhadap kesalahan dan juga kehilangan.

Terlebih admin juga harus selalu mengkonfirmasi tentang ketersediaan barang kepada admin gudang secara tatap wajah perihal barang pesanan customer. Admin gudang yang melakukan pencatatan ketersediaan barang dan juga history pemesanan barang yang masih dilaksanakan secara manual memakai media kertas. Ini sehingga seluruh pihak yang terlibat dalam proses transaksi tidak *up to date* dalam mendapatkan informasi terkait perkembangan transaksi. Ini juga dapat menyebabkan kesalahan pencatatan data order barang sehingga rentan dalam kerugian. Hal ini juga dapat mempersulit perusahaan

dalam menyesuaikan penawaran mereka dengan perubahan permintaan pelanggan yang cepat. Dalam dunia yang terus berubah ini, UD Berkah Jaya Abadi perlu menjadi lebih responsif terhadap tren dan kebutuhan pelanggan.

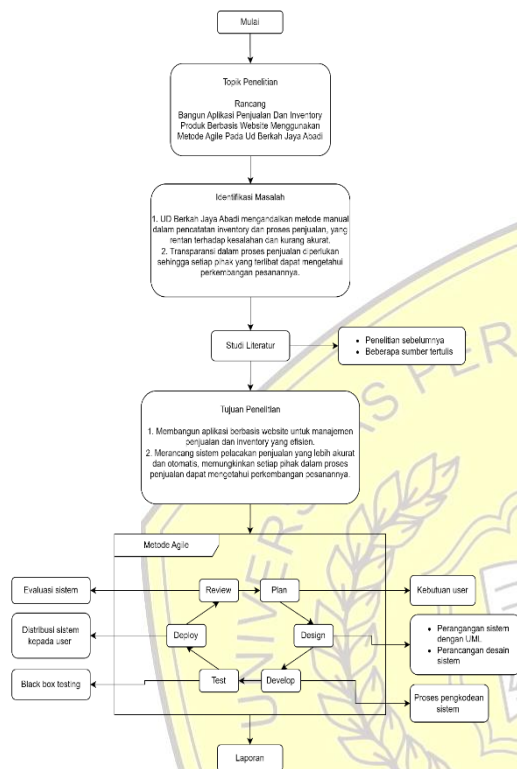
Akhirnya, perusahaan perlu memiliki kemampuan untuk merespons perubahan pasar, tren bisnis, serta perubahan dalam persyaratan hukum dan regulasi. Dalam hal ini, ketidakmampuan untuk mengadaptasi diri dan berinovasi dapat menghambat pertumbuhan dan keberlangsungan bisnis.

Oleh karena itu, penelitian ini akan menjelaskan rencana untuk merancang dan membangun sebuah aplikasi penjualan dan inventory produk berbasis website yang akan membantu UD Berkah Jaya Abadi mengatasi tantangan-tantangan ini.

Metode Agile akan digunakan dalam pengembangan aplikasi ini untuk memastikan fleksibilitas, kualitas, dan kemampuan beradaptasi dengan perubahan. Dengan adanya aplikasi berbasis web yang bisa diakses oleh karyawan serta pelanggan, UD Berkah Jaya Abadi berharap dapat meningkatkan keakuratan data, kecepatan informasi, pengambilan keputusan, dan efisiensi operasional kerja. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat yang signifikan bagi UD Berkah Jaya Abadi dan juga menjadi kontribusi dalam pemahaman tentang penggunaan teknologi informasi dalam konteks manajemen bisnis.

1.1 Tahap Penelitian

Kerangka berpikir adalah gambaran alur dari sebuah penelitian yang menjadi acuan jalannya penelitian. Berikut adalah kerangka berpikir penelitian ini:



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian

2. LANDASAN TEORI

2.1 Sistem Informasi

Sistem bisa didefinisikan sebagai kumpulan objek, aktivitas, elemen, atau subsistem yang bekerja bersama atau dihubungkan dengan cara tertentu untuk memenuhi suatu fungsi dan mencapai suatu tujuan (Hasbially M & Jakaria D A, 2017). Sebuah sistem dapat didefinisikan sebagai sekumpulan komponen yang bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Tujuan dari sebuah sistem adalah untuk menerima data masukan dan mengubahnya menjadi data keluaran. Dalam definisi informasi dan pengetahuan, proses transformasi digunakan untuk menggambarkan bagaimana

pengetahuan diubah menjadi informasi. Tidak semua sistem memiliki tujuan tunggal, tetapi sering kali mencakup beberapa subsistem dengan tujuan yang berbeda, yang masing-masing memberikan kontribusi terhadap tujuan keseluruhan sistem. Sebuah proses mengambil data yang tersimpan di dalam sistem serta memanfaatkannya sebagai input untuk menghasilkan data baru. Kinerja sistem hanya bisa dilacak dengan menggunakan sistem umpan balik. Guna memperbaiki masalah yang muncul serta memastikan sistem mencapai tujuannya, pemantauan juga penting. Berikut adalah lima elemen yang membentuk sistem produksi: input, proses, umpan balik, dan pemantauan. Informasi yang diberikan sangat penting agar sistem dapat berfungsi dengan baik (Setiana, 2016).

2.2 Website

Setiap kumpulan halaman web yang saling berhubungan yang memanfaatkan Hyper Text Markup Language (HTML) untuk menyampaikan informasi dikenal sebagai situs web. Ketika pengguna mengakses sebuah halaman web melalui browser, browser akan mengirimkan HTTP request yang terhubung ke web server melalui Internet Service Provider (jasa penyediaan akses Internet) (Widia & Asriningtias, 2021).

Website terdiri dari dua jenis yaitu website statis (static website) dan website dinamis (dynamic website). Situs web yang memerlukan pengeditan kode sumber secara manual untuk memperbarui kontennya dikenal sebagai situs web statis (static website). Hal ini disebabkan oleh fakta bahwasanya basis data ialah tempat penyimpanan konten situs web. Bahasa seperti PHP, ASP, ISP, dan lainnya yang berjalan di server biasanya dimanfaatkan untuk

membuat halaman web dinamis (dynamic website) (Widia & Asriningtias, 2021).

2.3 Inventory

Persediaan (inventory) merupakan stock atau bahan yang disimpan dan dimanfaatkan dalam proses produksi, yang mencakup bahan baku, barang setengah jadi, hingga barang jadi. Sementara itu, Pengendalian Persediaan (inventory control) berfungsi untuk memastikan ketersediaan bahan tetap mencukupi sehingga dapat memenuhi kebutuhan produksi yang mendesak secara efisien (Isana Sri Christina Meranga, 2023).

Guna memenuhi permintaan pelanggan, perusahaan menyimpan berbagai sumber daya, termasuk bahan baku dan komoditas jadi, dalam inventory mereka. Namun, ada pengertian lain mengenai inventory yang mengacu pada metode pengelolaan material. (Heryanto et al., 2014).

Ada lima jenis inventory fisik yang berbeda (MUSIAFA, 2019):

- a. Persediaan bahan baku (raw material)
- b. Komponen rakitan (part/components)
- c. Bahan pembantu (supplies)
- d. Barang dalam proses (work in process)
- e. Barang jadi (finished goods)

Beberapa fungsi inventory yaitu (MUSIAFA, 2019):

- a. Menjamin bahwa bahan tidak akan terlambat datang
- b. Memodifikasi sesuai dengan siklus produksi
- c. Tidak akan ada lagi kemungkinan kenaikan harga
- d. Melacak pasokan bahan yang dibuat dengan menggunakan metode musiman
- e. Merencanakan ke depan untuk permintaan yang diharapkan
- f. Manfaatkan potongan harga untuk pesanan dalam jumlah besar
- g. Pengabdian kepada pelanggan

2.4 Metode Pengembangan Sistem

Sistem informasi dibuat dengan menerapkan metodologi pengembangan sistem yang terdiri dari aturan, prosedur, dan metode. Dengan menggunakan pendekatan ini, sistem yang sudah ada dapat dikembangkan menjadi lebih baik (A. Irawan et al., 2017). Perangkat lunak dan sistem komputer dibuat dengan menerapkan metode pengembangan sistem, yang merupakan serangkaian prosedur yang terorganisir. Semua fase pembuatan perangkat lunak atau sistem komputer, mulai dari pengumpulan serta analisa kebutuhan hingga desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan, dapat dikelola serta dikoordinasikan dengan lebih baik dengan bantuan pendekatan ini (D. Irawan, 2023).

2.5 Metode Agile

Salah satu faktor keberhasilan yang paling penting ketika menggunakan metode agile, yang mengejar pendekatan yang berpusat pada pelanggan dan orang dalam pengembangan perangkat lunak, adalah seberapa baik para pengembang mendengarkan pelanggan, memahami kebutuhan mereka, dan merespons mereka dengan perangkat lunak yang berfungsi (Srimulyo, 2023).

Teknik Agile ialah seperangkat prosedur yang menjunjung tinggi cita-cita dan nilai-nilai ideologi Agile. Pekerjaan sehari-hari teknisi perangkat lunak dijelaskan oleh serangkaian praktik yang membentuk setiap pendekatan agile. Kosakata dan perilaku terkait yang digunakan oleh setiap pendekatan membedakannya dari yang lain (Maulana et al., 2023).

Dengan perangkat lunak fungsional dalam bentuk modul, pemangku kepentingan dapat memberikan masukan langsung, membuat proyek lebih mudah dipantau dalam hal persetujuan pemangku kepentingan terhadap fitur dan persentase penyelesaian proyek, berkat penekanan agile pada perangkat lunak yang berjalan secara konstan dalam setiap proses. Menekan dokumentasi program dan berkonsentrasi pada perangkat lunak fungsional memungkinkan pembuatan

dokumentasi yang paling penting saja (Raharjana, 2017).

3. METODOLOGI

Dalam penelitian ini akan dibangun sebuah aplikasi penjualan dan *inventory* berbasis website untuk mengelola transaksi dan data penyimpanan pada UD Berkah Jaya Abadi. Melakukan penelitian berarti mencari informasi secara sistematis mengenai suatu topik dalam upaya untuk menarik kesimpulan tentang topik tersebut.

3.1 TEKNIK PENGUMPULAN DATA

3.1.1 Observasi

Pada tahap observasi ini, dilakukan untuk mengetahui bagaimana kinerja bisnis saat ini untuk mendapatkan informasi yang diperlukan. Kemudian, berdasarkan hasil observasi tersebut, penulis dapat menyusun alur bisnis saat ini.

3.1.2 Wawancara

Tim merencanakan backlog mana yang akan dikerjakan dalam sprint pertama, dengan fokus pada satu modul fungsional. Misalnya, sprint pertama fokus pada chatbot alur pendaftaran pengguna baru. Sprint planning juga menetapkan tujuan sprint, estimasi waktu, dan tugas-tugas teknis yang harus diselesaikan.

3.1.3 Studi Literatur

Selanjutnya pengumpulan data dilakukan dengan melakukan studi literatur penelitian terdahulu untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan, data yang diambil dari jurnal atau skripsi atau tesis dari 5 tahun kebelakang agar masih relevan dengan masa kini.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisa Strategi Komunikasi Visual

Strategi ini digunakan agar menyampaikan maksud, pesan, serta tujuan dibuatnya *User Interface* untuk sebuah aplikasi penjualan dan *inventory* produk

berbasis website pada UD Berkah Jaya Abadi.

4.2 Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional menggambarkan seperti apa fitur-fitur yang dibutuhkan dalam sistem. Kebutuhan fungsional meliputi data dan juga proses sistem itu berjalan. Data tersebut diambil untuk menganalisa kebutuhan sistem yang terbagi menjadi 3 aktor yaitu:

Tabel 4. 1 Kebutuhan Fungsional

No	Aktor	Deskripsi
1.	Admin	- Admin menerima pesanan yang dikirim oleh sales. - Melihat transaksi penjualan, memberi persetujuan pembelian produk, profile admin. - Memberikan notifikasi pesanan pada staff dan memeriksa barang pesanan. - Menyediakan informasi report penjualan dalam kurun waktu tertentu. - Mencetak invoice untuk diberikan pada staff untuk diteruskan oleh kurir.
2.	Sales	- Menerima pesanan oleh customer. - Melihat ketersediaan produk, melakukan pemesanan produk untuk diteruskan ke admin. - Menambah data warung baru.
3.	Staff	- Menerima notifikasi oleh admin. - Mengecek ketersediaan barang digudang. - Mengirim notifikasi "ready" atau "not ready" ke admin. - Melihat history status produk yang telah maupun sedang berjalan.

4.3 Use Case Diagram



Gambar 4.1 Halaman Use Case

Berdasarkan pada gambar diatas, adalah merupakan gambaran diagram dari usecase untuk sistem aplikasi penjualan dan inventory produk berbasis website pada UD Berkah Jaya Abadi. Terdapat beberapa aktor untuk sistem ini yakni admin, sales, dan staff. Pada user admin terdapat 8 menu pada website, diantaranya menu dashboard yang terbagi menjadi 2 yaitu menu analytic dan juga history, kemudian menu items dimana admin dapat menambah item produk yang akan dijual, lalu menu transaction yang terbagi menjadi 4 menu diantaranya approval, ready, not ready, dan completed, dan terakhir adalah menu users untuk admin mengelola data user.

1. Warna

Dalam sebuah warna pada color wheel terbagi dalam menjadi 3 kelompok diantaranya :

- Tiga warna primer-biru, merah, dan kuning-membentuk *hue*, ataupun warna primer.

- Perpaduan warna primer dalam satu ruang warna menghasilkan warna sekunder, seperti ungu, oranye, dan hija.
- Ketika dua warna, primer serta sekunder, dicampur, hasilnya ialah warna tersier.

Warna tersier-khususnya hijau cyan-akan digunakan dalam desain situs web ini karena warna ini mengadopsi konsep perdamaian dalam kaitannya dengan kesehatan. Warna cyan merupakan perpaduan yang harmonis dari spektrum warna biru dan hijau. Selain itu, warna biru-warna yang diasosiasikan dengan kepercayaan, kesetiaan, pengetahuan, serta bisa dipercaya akan dimanfaatkan untuk menyempurnakan presentasi. Kedua warna ini akan berfungsi sebagai aksent utama desain.

2. Ikon

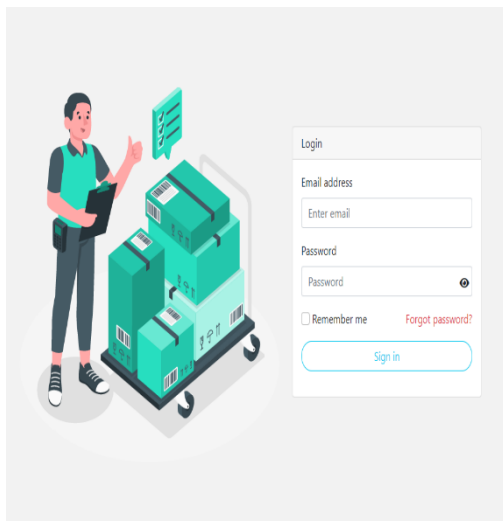
Menampilkan gambar ataupun benda yang mewakili fungsinya, ialah definisi ikon. Penggunaan ikon – ikon digunakan pada menu website untuk memudahkan audiens dan user dalam melakukan pembacaan informasi dan navigasi penggunaan pada aplikasi penjualan dan inventory produk berbasis website pada UD Berkah Jaya Abadi.

Adapun fungsi ikon sebagai representasi dari fungsi aplikasi itu sendiri, misalnya pada ikon menu dashboard. Dapat kita lihat langsung bahwa icon yang digunakan pada menu home menggambarkan fungsi dari menu tersebut yaitu icon bergambar rumah, yakni apabila audiens mengklik menu tersebut maka pengguna akan langsung diarahkan ke halaman awal dari sebuah website atau aplikasi.

Contoh lain penggunaan icon gerobak pada menu transaction. Icon ini sering kita lihat pada sebuah sistem marketplace sebagai simbol transaksi. Begitu juga pada aplikasi penjualan dan inventory produk berbasis website pada UD Berkah Jaya Abadi, icon ini digunakan sebagai menu informasi untuk melihat transaksi yang sedang berjalan dan juga history penjualan.

4.3 User Interface Sistem Aplikasi Berbasis Website

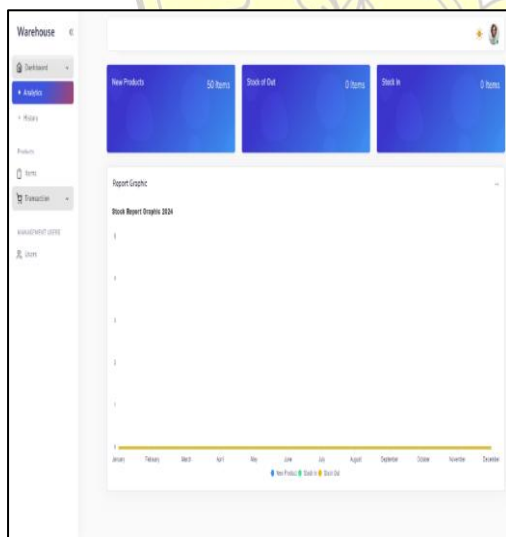
1. Tampilan Halaman Login



Gambar 4.2 Halaman Login

Merupakan halaman awal dari sistem penjualan dan inventory. User diharuskan memasukkan email dan juga passwor sebelum masuk kedalam website. Terdapat 3 user yang dapat mengakses website yaitu admin, Staff, dan sales.

2. Halaman Dasbord



Gambar 4.3 Halaman Dasbord

Merupakan tampilan desain dari halaman dashboard untuk user staff. Pada halaman ini berisi informasi tentang 3 buah informasi yaitu In Progress, Ready, dan Not Ready.

3. Halaman History

Name	Price	Quantity	Status	Date
Product 1 Software	Rp 1000000 Items PRD-20230402-00001	1 Item	Stock Out	10 February 2024 12 minutes ago
Product 6 Printer	Rp 1000000 Items PRD-20230402-00001	10 Item	New Product	10 February 2024 12 minutes ago

Gambar 4.4 Halaman History

Halaman history adalah halaman yang berisikan informasi tentang riwayat dari penjualan barang.

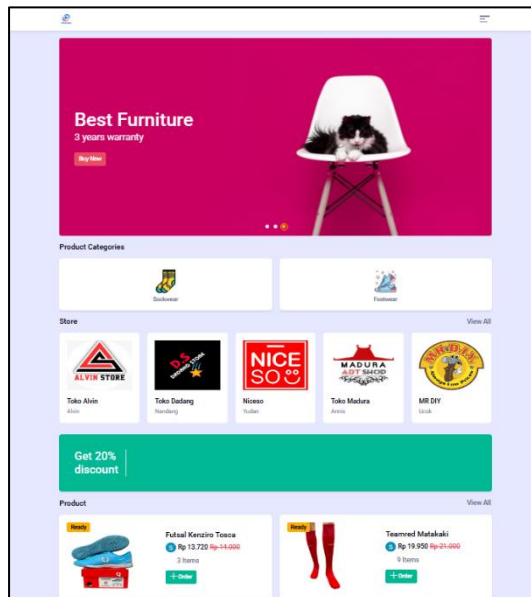
4. Halaman Item

Store Name	Price	Products	Sales	Action
Waring Appt	Rp 1000000 Items Discount 2%	Product 6 7 Items	Sales Pertama No Phone	Approve

Gambar 4.5 Halaman Item

Halaman item merupakan halaman pada website yang berisi tentang info info detail tentang produk dan ketersediaanya. Berikut dibawah ini merupakan tampilan dari website untuk order sebuah produk

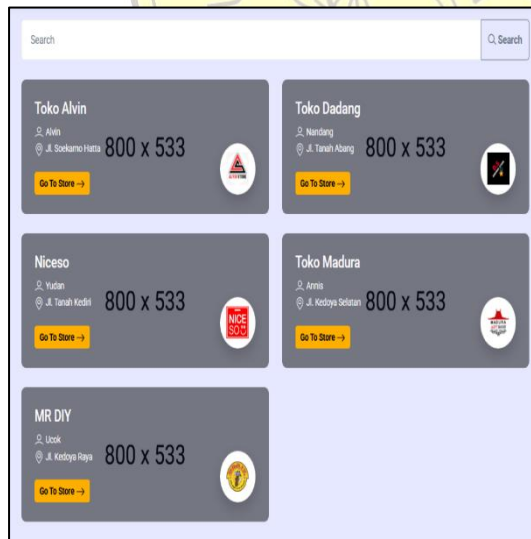
5. Halaman Dasbord User Sales



Gambar 4.6 Halaman User Sales

Gambar diatas adalah sebuah tampilan halaman utama dari website untuk user sales, dimana kita dapat melihat rincian dari beberapa produk untuk ditawarkan kepada customer.

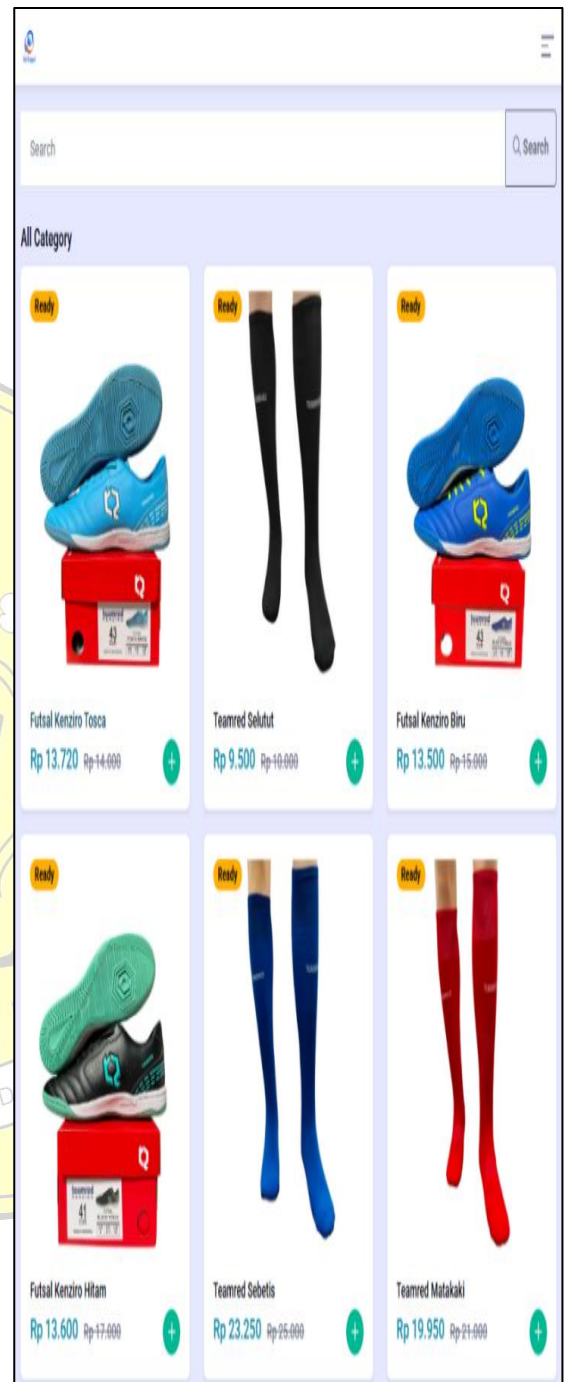
6. Halaman Store



Gambar 4.7 Halaman Store

Halaman store ini merupakan halaman dari website yang berisi informasi tentang toko yang menjual produk. Dan terdapat fitur untuk menambahkan toko baru apabila diinginkan seperti gambar dibawah

7. Halaman Item



Gambar 4.8 Halaman Item

Halaman item merupakan halaman pada website yang berisi tentang info detail tentang produk dan ketersediaanya. Berikut dibawah ini merupakan tampilan dari website untuk order sebuah produk.

4.4 Pengujian Sistem(Black Box Testing)

Berikut adalah tabel hasil pengujian sistem yang dilakukan dengan metode *Black Box Testing*:

Tabel 4. 2 Pengujian Black Box Testing

No	Menu	User	Tahapan	Hasil yang diharapkan	Hasil	
					Sesuai	Tidak Sesuai
1	Login	Semua aktor	1. memasukan email dan password yang telah terdaftar. 2. Klik "Sign in" atau tekan enter	Tidak ada kendala dan berhasil masuk	Ya	
2	Mengelola data stok produk	Admin	1. Login menggunakan akun "admin" 2. Melakukan edit atau hapus produk yang tersedia 3. Menyetujui pesanan dari sales 4. Menerima status produk "ready" dan "not ready" dari staff	Tidak ada kendala saat mengelola data stok produk	Ya	
3	Mengelola produk gudang	Staff	1. Login menggunakan akun "staff" 2. Memberi status produk "ready" atau "not ready" ke admin 3. Melihat history produk ready, not ready, in progress, dan completed	Tidak ada kendala saat mengelola akun staff	Ya	
4	Mencetak Invoice	Admin	1. Login menggunakan akun "admin" 2. Menekan menu "completed" ada tab menu "Transaction" 3. Menekan tombol "download" 4. Cetak invoice	Tidak ada kendala saat mencetak Invoice	Ya	
5	Mengelola pesanan customer	Sales	1. Login menggunakan akun "sales" 2. Menekan menu produk yang ingin dipesan 3. Memilih toko yang menjual produk 4. Tentukan note dan jumlah produk yang ingin dibeli 5. Menekan menu "add store"	Tidak ada kendala saat memesan produk customer	Ya	
6	Menambah toko	Sales	1. Login menggunakan akun "sales" 2. Menekan menu "store" kemudian tambah 3. Isi sesuai identitas toko yang ingin didaftarkan 4. Menekan menu "Save As"	Tidak ada kendala saat menambah toko	Ya	

5. KESIMPULAN

Berdasarkan skripsi yang Anda berikan, kesimpulan utamanya dapat diperluas lebih jauh dari sekadar berhasilnya proyek. Penelitian ini memberikan bukti kuat bahwa transisi dari metode kerja tradisional ke sistem digital yang terotomatisasi sangat penting untuk keberlanjutan dan pertumbuhan bisnis.

Sistem yang dibangun ini membuktikan bahwa penggunaan metode **Agile** efektif dalam menciptakan solusi yang responsif dan sesuai dengan kebutuhan bisnis. Dengan mengotomatisasi pencatatan penjualan dan inventori, aplikasi ini tidak hanya mengeliminasi inefisiensi dan kesalahan yang sering terjadi pada metode manual, tetapi juga menyediakan data yang akurat dan transparan untuk pengambilan keputusan. Hasilnya, perusahaan dapat meningkatkan efisiensi, mempercepat proses kerja, dan memiliki kontrol yang lebih baik atas operasionalnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Hasbially M, & Jakaria D A. (2017). Aplikasi Penjualan Barang Perlengkapan Hand Phone di Zildan Cell Singaparna Kabupaten Tasikmalaya. *Jurnal Manajemen Dan Teknik Informatika (JUMANTAKA)*, 61–70.
- Heryanto, A., Fuad, H., & Dananggi, D. (2014). *Rancang Bangun Sistem Informasi Inventory Barang Berbasis Web Studi Kasus di PT. Infinetworks Global Jakarta*.
- Irawan, A., Risa, M., Ayyasy, M. M., Elyas, A. S., Informatika, M., & Negeri Banjarmasin, P. (2017). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAIAN PADA CV NONNINTH INC BERBASIS ONLINE. In *Jurnal Positif* (Vol. 3, Issue 2).
- Irawan, D. (2023). PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN PADA SMK NEGERI 5 BANDARLAMPUNG BERBASIS WEB. In *Teknologipintar.org* (Vol. 3, Issue 3).
- Isana Sri Christina Meranga, R. R. B. (2023). *KONSEP DASAR-DASAR MANAJEMEN*. CV. AZKA PUSTAKA.
<https://books.google.co.id/books?id=D1LKEAAQBAJ>
- Maulana, A., Heryana, N., Pasaribu, J. S., Aditya, A., Permana, A. A., Rukmana, A.

- Y., & Abdillah, R. (2023). *REKAYASA PERANGKAT LUNAK: KONSEP, METODE, DAN PRAKTIK TERBAIK*. Get Press Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=7gHVEAAAQBAJ>
- MUSIAFA, Z. (2019). *MEMBANGUN APLIKASI INVENTORY MULTI STORE DENGAN VISUAL BASIC DAN MYSQL*. ZAYID MUSIAFA. <https://books.google.co.id/books?id=2UHCDwAAQBAJ>
- Raharjana, I. K. (2017). *Pengembangan Sistem Informasi Menggunakan Metodologi Agile*. Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=kEZHDwAAQBAJ>
- Setiana, A. (2016). *Pembangunan Sistem Informasi Akademik Sekolah Berbasis Web (Studi Kasus SMKN 1 Sumedang)*. *Jurnal Teknik Informatika Universitas Esa Unggul*.
- Srimulyo, K. (2023). *AGILE LIBRARIANS - Manajemen Diri dan Pengembangan Profesi untuk Organisasi*. Airlangga University Press. <https://books.google.co.id/books?id=h4W7EAAAQBAJ>
- Widia, D. M., & Asriningtias, S. R. (2021). *Cara Cepat dan Praktis Membangun Web Dinamis dengan PHP dan MySQL*. Universitas Brawijaya Press. <https://books.google.co.id/books?id=GnpYEAAAQBAJ>