



# Sistem Informasi Stok Seragam Berbasis Android sebagai Solusi Pengelolaan Persediaan Toko dengan Menggunakan Metode Prototype

Muhamad Alda\*, Dio Arif Hanafi Harianja, Armansyah Putra Siregar, Muhammad Angga Septiawan, M. Rizky Ramadhan

Fakultas Sains dan Teknologi, Prodi Sistem Informasi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Deli Serdang  
Jl. William Iskandar Ps. V, Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara, Indonesia

Email: <sup>1,\*</sup>muhamadalda@uinsu.ac.id, <sup>2</sup>diohanafi437@gmail.com, <sup>3</sup>Armana.syahputra74@gmail.com,

<sup>4</sup>muhammadanggaseptiawan@gmail.com, <sup>5</sup>rmrizky918@gmail.com

Email Penulis Korespondensi: muhamadalda@uinsu.ac.id

Submitted: 31/12/2025; Accepted: 31/01/2026; Published: 31/01/2026

**Abstrak**—Pengelolaan usaha ritel menuntut adanya sistem yang mampu menyajikan informasi secara akurat dan tepat waktu, terutama dalam mengelola persediaan barang seperti pada toko seragam sekolah. Ketersediaan stok yang tidak terpantau dengan baik dapat menimbulkan permasalahan, seperti ketidaksesuaian jumlah barang, kesalahan pencatatan, serta kesulitan dalam mengetahui kondisi persediaan secara aktual. Pada Toko Seragam Faiz, pengelolaan stok seragam Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA) masih dilakukan secara manual, sehingga belum mendukung efisiensi dan keakuratan pengelolaan persediaan. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun Sistem Informasi Stok Seragam Berbasis Android sebagai solusi dalam pengelolaan persediaan di Toko Seragam Faiz. Sistem ini dirancang untuk mengelola data produk dan stok secara terintegrasi, sehingga informasi ketersediaan seragam dapat diakses secara cepat dan akurat melalui perangkat mobile. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah prototyping, yang memungkinkan keterlibatan pengguna secara langsung dalam proses perancangan agar sistem yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan operasional toko. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu pemilik dan pegawai toko dalam memantau stok seragam dengan lebih efektif, meningkatkan efisiensi pengelolaan persediaan, serta meminimalkan kesalahan pencatatan stok.

**Kata Kunci** : Sistem Informasi; Aplikasi Android; Pengelolaan Stok; Waterfall; Blackbox Testing

**Abstract**—Retail business management requires systems that are capable of providing accurate and timely information, particularly in managing inventory, such as in school uniform stores. Poor inventory monitoring may lead to various problems, including stock discrepancies, recording errors, and difficulties in obtaining up-to-date inventory information. At Toko Seragam Faiz, the management of uniform stock for elementary, junior high, and senior high schools is still performed manually, which has not yet supported efficient and accurate inventory control. Therefore, this study aims to design and develop an Android-based Uniform Stock Information System as a solution for inventory management at Toko Seragam Faiz. The system is designed to manage product and stock data in an integrated manner, enabling fast and accurate access to inventory information through mobile devices. The system development employs the prototyping method, which involves direct user participation during the design process to ensure that the developed system meets operational requirements. The results of this study are expected to assist store owners and staff in monitoring uniform stock more effectively, improving inventory management efficiency, and minimizing stock recording errors.

**Keywords:** Information System; Android Application; Inventory Management; Waterfall; Blackbox Testing

## 1. PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi bagian penting dalam mendukung pengelolaan operasional berbagai jenis usaha, termasuk usaha ritel. Perkembangan teknologi mendorong pelaku usaha untuk mengelola data secara lebih sistematis agar informasi yang dihasilkan bersifat akurat dan mudah diakses. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi tersebut adalah penggunaan sistem terkomputerisasi yang didukung oleh aplikasi untuk membantu pengolahan data secara efisien dan terstruktur. Dalam praktiknya, keberadaan teknologi informasi sangat berpengaruh terhadap kemampuan pelaku usaha dalam memantau kondisi operasional, khususnya terkait pengelolaan data persediaan barang [1].

Sistem informasi merupakan sekumpulan komponen yang saling berinteraksi, meliputi manusia, data, proses, dan teknologi, yang dirancang untuk mendukung aktivitas operasional serta pengambilan keputusan dalam suatu organisasi. Sistem informasi tidak hanya berfungsi sebagai alat pengolahan data, tetapi juga sebagai sarana integrasi antara aktivitas pengguna dan teknologi dalam mendukung proses bisnis yang berjalan [4]. Oleh karena itu, penerapan sistem informasi yang tepat menjadi faktor penting dalam meningkatkan efisiensi dan akurasi pengelolaan data usaha [2].

Dalam konteks usaha ritel di bidang pendidikan, toko seragam sekolah memiliki peran penting dalam menyediakan kebutuhan seragam bagi siswa jenjang Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Namun, pada banyak toko seragam, termasuk Toko Seragam Faiz, proses pengelolaan stok masih dilakukan secara manual. Pencatatan persediaan yang belum terintegrasi berpotensi menimbulkan berbagai permasalahan, seperti ketidaksesuaian jumlah stok, kesalahan pencatatan barang masuk dan keluar, serta kesulitan dalam memantau ketersediaan seragam secara aktual [3]. Kondisi tersebut dapat berdampak pada kurang optimalnya pengelolaan persediaan dan pengambilan keputusan terkait pengadaan barang.

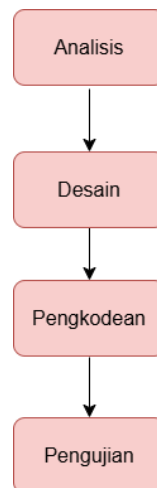
Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan sistem informasi berbasis digital mampu meningkatkan efektivitas pengelolaan data dan meminimalkan kesalahan pencatatan. Penelitian oleh Saied dan Syafii pada tahun 2023 menunjukkan bahwa sistem informasi terkomputerisasi dapat membantu mengurangi kesalahan pengolahan data dan meningkatkan efisiensi operasional [4]. Penelitian lain oleh Hadi dan Wardana pada tahun 2025 menyatakan bahwa sistem berbasis digital memberikan kemudahan dalam pengelolaan data yang terstruktur dan mendukung pengambilan keputusan manajerial [5]. Seiring meningkatnya penggunaan perangkat mobile, khususnya smartphone berbasis Android, pengembangan sistem informasi berbasis mobile dinilai sebagai solusi yang fleksibel dan mudah diakses oleh pengguna. Penelitian oleh Rahmi dan Yumami pada tahun 2023 menunjukkan bahwa metode waterfall efektif digunakan dalam pengembangan sistem informasi karena tahapan pengembangannya yang terstruktur dan sistematis, sehingga memudahkan proses perancangan, implementasi, serta pengujian sistem secara berurutan dan terdokumentasi dengan baik [6].

Berdasarkan permasalahan tersebut dan hasil penelitian terdahulu, diperlukan sebuah Sistem Informasi Stok Seragam Berbasis Android yang mampu mengelola data persediaan secara terintegrasi dan akurat. Sistem ini dirancang untuk membantu Toko Seragam Faiz dalam memantau stok seragam SD, SMP, dan SMA secara real-time, sehingga dapat meningkatkan efisiensi pengelolaan persediaan serta meminimalkan kesalahan pencatatan stok. Dengan adanya sistem ini, diharapkan proses pengelolaan persediaan menjadi lebih terstruktur dan mendukung pengambilan keputusan terkait pengadaan seragam secara lebih optimal.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

### 2.1 Tahapan Penelitian

Pada penelitian kali ini digunakan metode Waterfall, Waterfall adalah metodologi pengembangan sistem informasi dengan tahapan mengalir ke bawah. Adapun model pengembangan sistem waterfall disajikan pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Tahapan Metode Waterfall

Tahapan dan prosedur penelitian menggunakan dalam model waterfall adalah sebagai berikut:

- a. Analisis kebutuhan perangkat lunak  
Jadi pada proses pengumpulan persyaratan diintensifkan dan difokuskan secara khusus pada perangkat lunak. Untuk memahami sifat program yang akan dibangun, perekayasa perangkat lunak ("analisis") harus memahami domain informasi untuk perangkat lunak, serta fungsi, perilaku, kinerja, dan fungsi yang diperlukan.
- b. Desain  
Desain perangkat lunak sebenarnya adalah proses dimana multistep yang berfokus pada empat atribut berbeda dari suatu program: struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan detail prosedural (algoritmik). Proses desain menerjemahkan persyaratan menjadi representasi perangkat lunak yang dapat dinilai kualitasnya sebelum pengkodean dimulai. Seperti halnya persyaratan, desain didokumentasikan dan menjadi bagian dari konfigurasi perangkat lunak.
- c. Pengkodean  
Pada proses ini desain semestinya diterjemahkan ke dalam format yang dapat dibaca mesin. Langkah pembuatan kode program berdasarkan pilihan bahasa pemrograman yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan. Jika desain dilakukan secara rinci, pembuatan kode dapat dilakukan secara mekanis.
- d. Pengujian  
Setelah kode program selesai, kegiatan pengujian program dimulai. Proses kegiatan pengujian bertumpu pada logika internal software, memastikan bahwa seluruh pernyataan telah diuji, dan pada fungsi eksternal; adalah

menjalankan pengujian guna mengungkap kesalahan dan memastikan bahwa masukan yang ditetapkan akan menghasilkan hasil aktual yang sesuai dengan hasil yang diperlukan.

## 2.2 Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan suatu sistem yang terdiri dari komponen-komponen yang saling terintegrasi, meliputi perangkat keras, perangkat lunak, basis data, prosedur, dan sumber daya manusia, yang berfungsi untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan menyajikan informasi. Informasi yang dihasilkan digunakan untuk mendukung proses operasional, pengambilan keputusan, pengendalian, serta perencanaan dalam suatu organisasi[7],[8]. Dengan adanya sistem informasi, pengelolaan data dapat dilakukan secara lebih efektif dan efisien, sehingga menghasilkan informasi yang akurat, tepat waktu, dan relevan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sistem informasi juga berperan penting dalam meningkatkan kinerja organisasi dan kualitas pelayanan[9],[10].

## 2.3 Android Application

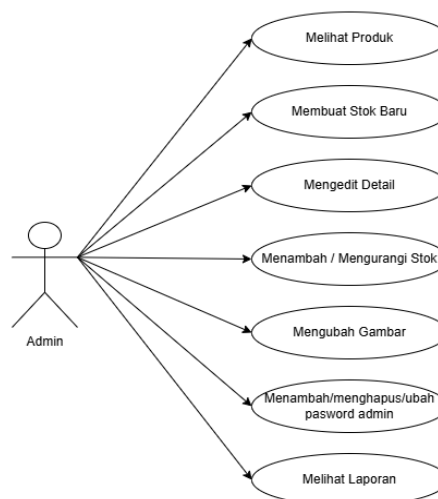
Aplikasi Android adalah perangkat lunak yang dirancang khusus untuk dijalankan pada sistem operasi Android, yaitu sistem operasi berbasis Linux yang dikembangkan oleh Google dan banyak digunakan pada perangkat bergerak seperti smartphone, tablet, smart TV, dan perangkat wearable[11],[12],[13]. Aplikasi Android dibuat untuk memenuhi berbagai kebutuhan pengguna dalam kehidupan sehari-hari, baik di bidang pendidikan, bisnis, kesehatan, hiburan, komunikasi, maupun layanan publik. Melalui aplikasi Android, pengguna dapat mengakses informasi dengan cepat, melakukan interaksi secara digital, mengolah data, serta menjalankan berbagai aktivitas secara efisien hanya melalui satu perangkat[14],[15],[16]. Aplikasi Android dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman tertentu seperti Java, Kotlin, atau bahasa lain yang didukung oleh Android Studio sebagai lingkungan pengembangannya. Aplikasi ini memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia pada perangkat Android, seperti layar sentuh, kamera, mikrofon, sensor lokasi (GPS), koneksi internet, dan penyimpanan data. Dengan memanfaatkan fitur tersebut, aplikasi Android mampu memberikan pengalaman pengguna yang interaktif, responsif, dan mudah digunakan [17],[18],[19],[20].

# 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

## 3.1 Hasil Perancangan Sistem

### 3.1.1 Use Case Diagram

Use Case Diagram memiliki peranan penting dalam membantu analisis sistem untuk mengidentifikasi kebutuhan sistem selama tahapan pengembangan. Diagram ini berfungsi sebagai media visual untuk menggambarkan rancangan sistem kepada pengguna, serta menjadi acuan utama dalam perancangan seluruh fungsi dan fitur yang akan diimplementasikan pada sistem yang dikembangkan.

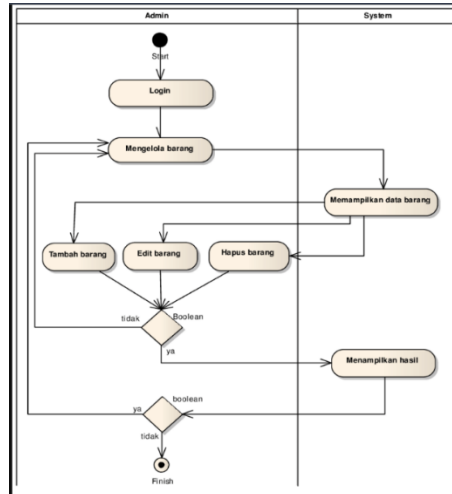


**Gambar 2.** Use Case Diagram

Pada Gambar 2 yaitu Use Case Diagram, Admin merupakan satu-satunya aktor yang memiliki hak akses penuh terhadap seluruh fitur sistem, meliputi pengelolaan stok, data produk, akun, dan laporan.

### 3.1.2 Activity Diagram

Activity diagram adalah bentuk visual dari alir kerja sistem yang berisi aktivitas dan tindakan, yang juga dapat berisi pilihan, pengulangan, dan concurrency [16].

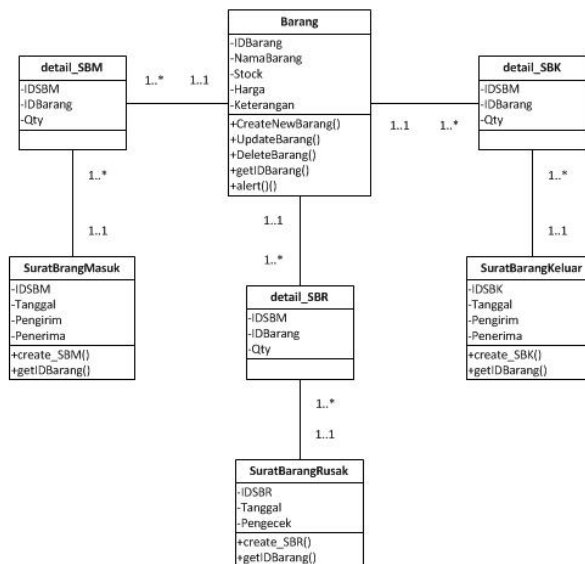


**Gambar 3.** Activity Diagram

Dalam diagram yg ada pada Gambar 3 memperlihatkan alur kerja dari admin, proses ini dapat membuat keputusan didalamnya lebih akurat.

### 3.1.3 Class Diagram

Pada Gambar 4 yaitu Class diagram ini dikenal sebagai diagram UML yang menggambarkan kelas kelas dalam sebuah sistem dan hubungannya antara satu dengan yang lain.



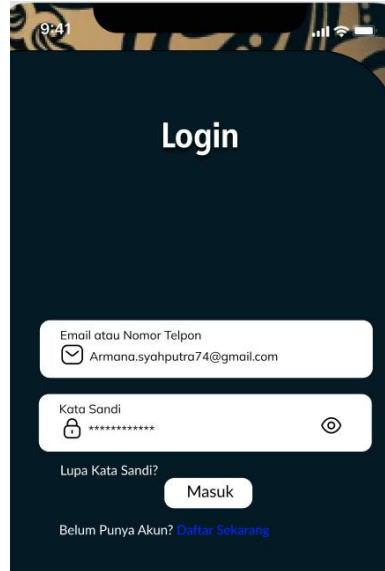
**Gambar 4.** Class Diagram

## 3.2 Implementasi dan Tampilan Antar Muka

Bagian implementasi dan tampilan antar muka menjelaskan proses penerapan sistem yang telah dirancang serta menyajikan gambaran antarmuka aplikasi yang digunakan oleh pengguna. Pada bagian ini ditampilkan hasil implementasi sistem dalam bentuk tampilan menu, fitur, dan fungsi utama, sehingga dapat memberikan pemahaman mengenai cara kerja sistem serta kemudahan penggunaan dalam mendukung kebutuhan pengguna.

### 3.2.1 Halaman Login

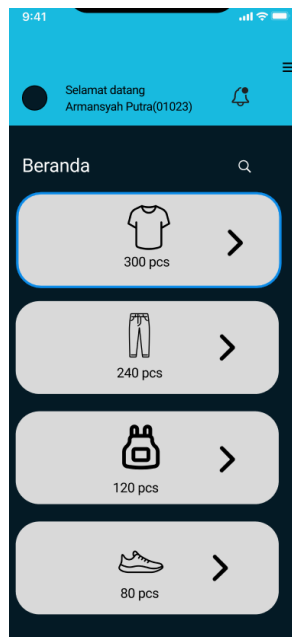
Pada Gambar 5 merupakan Halaman Login merupakan antarmuka autentikasi yang digunakan pengguna untuk masuk ke dalam aplikasi dengan memasukkan email atau nomor telepon serta kata sandi yang sesuai. Tampilan ini dirancang sederhana dan intuitif dengan dua kolom input utama, dilengkapi ikon pendukung untuk memperjelas fungsi dan meningkatkan keamanan, seperti penyamaran kata sandi dan fitur tampil/sembunyikan password. Tersedia pula opsi Lupa Kata Sandi untuk membantu pengguna memulihkan akun jika mengalami kendala, serta tombol Masuk sebagai aksi utama untuk mengakses sistem. Selain itu, halaman ini menyediakan tautan Daftar Sekarang bagi pengguna yang belum memiliki akun, sehingga mendukung kemudahan akses baik bagi pengguna lama maupun pengguna baru.



**Gambar 5.** Halaman Login

### 3.2.2 Halaman Beranda

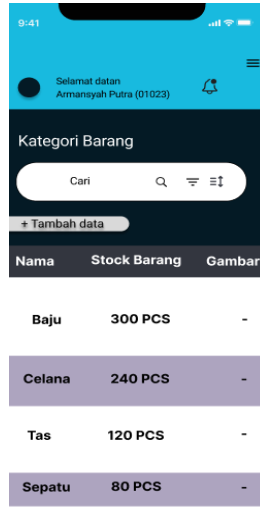
Pada Gambar 6 merupakan Halaman Beranda yaitu tampilan utama aplikasi yang menyajikan ringkasan informasi stok barang secara cepat dan terstruktur setelah pengguna berhasil login. Pada bagian atas terdapat header yang menampilkan ucapan selamat datang beserta nama pengguna dan notifikasi, yang membantu personalisasi dan akses cepat ke informasi penting. Di bawahnya, halaman beranda menampilkan beberapa kartu kategori barang yang dilengkapi ikon visual dan jumlah stok dalam satuan pcs, sehingga pengguna dapat dengan mudah memantau ketersediaan barang secara real-time. Setiap kartu memiliki ikon panah yang berfungsi sebagai navigasi ke halaman detail masing-masing kategori, sementara fitur pencarian disediakan untuk memudahkan pengguna menemukan data tertentu secara efisien.



**Gambar 6.** Halaman Beranda

### 3.2.3 Halaman Kategori

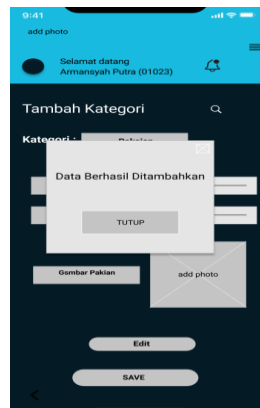
Pada Gambar 7 merupakan Halaman Kategori Barang yg berfungsi untuk menampilkan dan mengelola data kategori barang beserta jumlah stok yang tersedia secara terperinci. Pada bagian atas halaman terdapat fitur pencarian (Cari) yang dilengkapi ikon filter dan pengurutan untuk memudahkan pengguna menemukan data kategori tertentu dengan cepat [20]. Tersedia juga tombol Tambah Data yang digunakan untuk menambahkan kategori barang baru ke dalam sistem. Data kategori ditampilkan dalam bentuk tabel yang memuat informasi nama barang, stok barang dalam satuan PCS, dan gambar, sehingga memudahkan pengguna dalam memantau dan mengelola stok secara terstruktur dan sistematis.



**Gambar 7.** Halaman Tambah Kategori

### 3.2.4 Halaman Tambah Kategori

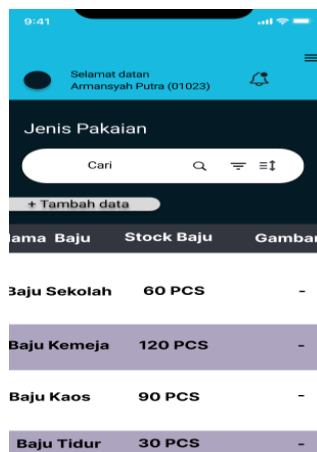
Pada Gambar 8 merupakan Fitur tambah kategori digunakan untuk menambahkan data kategori baru ke dalam sistem sebagai bagian dari pengelompokan data yang bertujuan memudahkan proses pengelolaan, pencarian, dan penyajian informasi secara terstruktur dan sistematis.



**Gambar 8** Halaman Tambah Kategori

### 3.2.5 Halaman Jenis Pakaian

Berdasarkan Gambar 9 merupakan Halaman Jenis Pakaian berfungsi untuk menampilkan dan mengelola data jenis pakaian beserta jumlah stok yang tersedia. Pada bagian atas halaman terdapat fitur pencarian (Cari) yang dilengkapi dengan ikon filter dan pengurutan untuk memudahkan pengguna menemukan jenis pakaian tertentu secara cepat. Pengguna juga dapat menambahkan data baru melalui tombol Tambah Data.



**Gambar 9** Halaman Jenis

### 3.2.6 Halaman Tambahkan Jenis Pakaian

Pada Gambar 10 menampilkan antarmuka aplikasi mobile pada halaman Jenis Pakaian, di mana pengguna yang telah login (ditandai dengan teks “Selamat datang Armansyah putra (01023)”) sedang melakukan pengelolaan data pakaian. Pada layar terlihat form input untuk menambahkan atau mengedit data jenis pakaian, seperti kolom Nama, Stok, Harga, serta fitur unggah Gambar (add photo). Di bagian tengah muncul kotak notifikasi data berhasil di tambahkan.



**Gambar 10.** Halaman Tambahkan

### 3.3 Hasil Pengujian Sistem

Pada Tabel 1 yaitu hasil pengujian perancangan Sistem Informasi Stok Seragam Berbasis Android melakukan pengujian menggunakan metode black box.

**Tabel 1.** Hasil Pengujian BlcakBox Testing

No.	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	E-Mail dan Password tidak diisi kemudian klik tombol Login	E-Mail: (kosong) Password: (kosong)	Sistem akan menolak dan menampilkan “Alamat E-Mail dan password wajib diisi”	Sesuai harapan	Valid
2	Mengetikkan E-Mail, dan password tidak diisi kemudian klik tombol Login	E-Mail: Armana.syahputra74@gmail. Com Password: (kosong)	Sistem akan menolak dan menampilkan “Alamat E-Mail dan password wajib diisi”	Sesuai harapan	Valid
3	Mengetikkan Password, dan E-Mail tidak diisi kemudian klik tombol Login	E-Mail: (kosong) Password: Arman110	Sistem akan menolak dan menampilkan “Alamat E-Mail dan password wajib diisi”	Sesuai harapan	Valid
4	Mengetikkan E-mail atau Password tidak sesuai, kemudian klik tombol Login	E-Mail: Armana.syahputra74@gmail. Com Password: rizky345	Sistem akan menolak dan menampilkan “Alamat E-Mail atau password salah!!”	Sesuai harapan	Valid
5	Mengetikkan E-mail dan Password dengan sesuai,	E-Mail: Armana.syahputra74@gmail. Com	Sistem menerima akses login dan kemudian	Sesuai harapan	Valid



No.	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
	kemudian klik tombol Login	Password: Arman110	menampilkan halaman utama admin		

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi Stok Seragam Berbasis Android yang dikembangkan mampu membantu mengatasi berbagai permasalahan dalam pengelolaan persediaan seragam di Toko Seragam Faiz. Sistem ini dirancang untuk mengelola data stok seragam Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA) secara terintegrasi, sehingga memudahkan pemilik dan pegawai toko dalam memantau ketersediaan barang secara lebih akurat dan aktual. Dengan adanya sistem ini, proses pencatatan stok menjadi lebih tertata dan risiko kesalahan pencatatan dapat diminimalkan. Penerapan metode prototyping dalam pengembangan sistem terbukti efektif karena melibatkan pengguna secara langsung pada setiap tahap perancangan dan pengujian. Umpan balik dari pengguna membantu menghasilkan sistem yang sesuai dengan kebutuhan operasional toko serta mudah digunakan. Sistem informasi ini mampu meningkatkan efisiensi pengelolaan persediaan, memperbaiki keakuratan data stok barang, serta menyediakan akses informasi yang lebih cepat dan terpusat bagi pengelola toko. Meskipun sistem yang dikembangkan telah berfungsi dengan baik, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Sistem belum dilengkapi dengan fitur analisis stok secara mendalam, seperti peringatan stok minimum atau prediksi kebutuhan pengadaan barang. Selain itu, pengujian sistem masih dilakukan dalam skala terbatas sehingga kinerja sistem pada penggunaan yang lebih luas belum sepenuhnya diketahui. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menambahkan fitur notifikasi stok minimum, laporan analisis persediaan, serta melakukan pengujian sistem pada skala yang lebih besar agar sistem dapat digunakan secara lebih optimal.

#### REFERENCES

- [1] A. Akbar, "Pengembangan Sistem Informasi Geografis Wisata Daerah Sukabumi Dengan Menggunakan Metode Waterfall Berbasis Mobile pada Android," *Inf. Syst. Educ. Prof. J. Inf. Syst.*, vol. 7, no. 1, pp. 1–10, 2022, doi: <https://doi.org/10.51211/isbi.v7i1.1837>.
- [2] M. Syahdan, Nanang, Suryaningrat, and S. Machfud, "Implementasi Entreprises Resource Planning Berbasis Web dan Mobile Menerapkan Metode SCRUM," *Bull. Comput. Sci. Res.*, vol. 5, no. 5, pp. 1283–1291, 2025, doi: <https://doi.org/10.47065/bulletincsr.v5i5.711>.
- [3] P. Wahyuni, D. H. Pane, and A. Calam, "Penerapan Data Mining Dalam Analisa Pola Pembelian Pada Penjualan Aksesoris Motor Menggunakan Algoritma Apriori," *J. Sist. Inf. Triguna Dharma (JURSI TGD)*, vol. 2, no. 5, p. 854, 2023, doi: [10.53513/jursi.v2i5.8596](https://doi.org/10.53513/jursi.v2i5.8596).
- [4] C. Ziliwu, R. Sitanggang, R. U. Ginting, and A. F. . Sibero, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Produk Handmade Berbasis Web," *J. Mahajana Inf.*, vol. 6, no. 1, pp. 16–21, 2021, doi: [10.51544/jurnalmi.v6i1.1981](https://doi.org/10.51544/jurnalmi.v6i1.1981).
- [5] M. Badrul, "Penerapan Metode waterfall untuk Perancangan Sistem Informasi Inventory Pada Toko Keramik Bintang Terang," *PROSISKO J. Pengemb. Ris. dan Obs. Sist. Komput.*, vol. 8, no. 2, pp. 57–52, 2021, doi: [10.30656/prosisko.v8i2.3852](https://doi.org/10.30656/prosisko.v8i2.3852).
- [6] I. Riani and R. Firdaus, "Implementasi Metode Extreme Programming dalam Sistem Informasi Manajemen Pemesanan Barang Online," *J. Publ. Sist. Inf. dan Telekomun.*, vol. 2, no. 3, pp. 17–23, 2024, doi: <https://doi.org/10.62951/bridge.v2i3.94>.
- [7] F. Saipullah, R. R. Simatupang, I. A. H. Batubara, A. R. Wijaya, and I. Gunawan, "Studi Literatur : Perancangan Dan Implementasi Sistem Peminjaman Dan Pengembalian Barang Digital Berbasis Web Pada Perpustakaan Digital," *J. Comput. Sci. Inf. Syst.*, vol. 6, no. 2, pp. 163–168, 2025, doi: <https://doi.org/10.36987/jcoins.v6i2.7410>.
- [8] A. M. Watratan and V. Tundjungsari, "Pengembangan Aplikasi Pemandu Wisata Budaya dan Alam di Kabupaten Maluku Tenggara Berbasis Android," *Syntax Idea*, vol. 6, no. 5, pp. 1997–2006, 2024, doi: <https://doi.org/10.46799/syntax-idea.v6i5.3248>.
- [9] K. S. A. Saputra and I. K. P. Suniantara, "Sistem Informasi e-Tourism Ekowisata Hutan Mangrove Sebagai Media Promosi Pariwisata Bali Berbasis Android," *J. Teknol. Inf. dan Multimed.*, vol. 5, no. 3, pp. 171–185, 2023, doi: <https://doi.org/10.35746/jtim.v5i3.364>.
- [10] A. Marimin, A. H. Romdhoni, and L. Ramadhani, "Pengaruh Pengetahuan Kewirausahaan, Lingkungan dan E-Commerce Terhadap Minat Mahasiswa Dalam Berbisnis Online Syariah," *J. Ilm. Ekon. Islam*, vol. 10, no. 2, pp. 2140–2148, 2024, doi: <https://doi.org/10.29040/jiei.v10i2.14169>.
- [11] D. Riswanda and A. T. Priandika, "ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PEMESANAN BARANG BERBASIS ONLINE," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 1, pp. 94–101, 2021, doi: <https://doi.org/10.33365/jatika.v2i1.730>.
- [12] K. Brighton and S. Hariyanto, "Penerapan Metode Market Basket Analisis Dengan Algoritma Apriori Pada Toko Ritel Elektronik," *bit-Tech*, vol. 7, no. 1, pp. 37–46, 2024, doi: [10.32877/bt.v7i1.1417](https://doi.org/10.32877/bt.v7i1.1417).
- [13] W. S. Ramadhan and R. Sari, "Implementasi Algoritma Apriori dalam Menentukan Pola Transaksi Penjualan," *J. Infotech*, vol. 6, no. 1, pp. 52–58, 2024, doi: <https://doi.org/10.31294/infotech.v6i1.21964>.
- [14] S. Ferdiansyah and H. Haerudin, "Perancangan Sistem Informasi Stok Barang dan Laporan Penjualan pada Online Shop Meeelo Berbasis Mobile Android," *J. Inform. Univ. Pamulang*, vol. 7, no. 1, pp. 129–137, 2022, doi: <https://doi.org/10.30605/jiup.v7i1.129>.



10.32493/informatika.v7i1.17503.

- [15] J. P. J. Prayoga and B. S. Hasugian, “Perancangan Sistem Informasi Stok Obat Pada Klinik Nawwiriyah Sahhi Am.Keb,” *Device J. Inf. Syst. Comput. Sci. Inf. Technol.*, vol. 2, no. 1, pp. 35–42, 2021, doi: 10.46576/device.v2i1.1383.
- [16] A. Kusumasari, D. Haryanto, and M. Ihsan, “Sistem Informasi Pemasaran Perumahan Griya Panji Berbasis Web Pada Pt Noval Perkasa Prima,” *Tek. Teknol. Inf. dan Multimed.*, vol. 5, no. 2, pp. 228–234, 2024, doi: 10.46764/teknimedia.v5i2.222.
- [17] N. Nurhayati, S. Mulyati, and D. P. Putra, “Rancang Bangun Sistem Informasi Kelayakan Bantuan Sosial Covid 19 Berbasis Web Di Desa Tapos,” *J. Tek.*, vol. 10, no. 1, pp. 98–108, 2021, doi: 10.31000/jt.v10i1.4121.
- [18] A. Anna, N. Nurmalasari, and Y. Rohayani, “Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Pengiriman Barang,” *J. Sist. Inf. Akunt.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–9, 2021, doi: 10.31294/justian.v1i1.279.
- [19] I. A. Santoso, R. Agustina, and F. Nur Akmalia, “Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Rumah Berbasis Web Pada PT Indah Cemani Raya Balaraja,” *IJAcc*, vol. 2, no. 1, pp. 22–32, 2021, doi: 10.33050/ijacc.v2no1p3.
- [20] J. Okto and S. Hendraputra, “Perancangan Sistem informasi Pemasaran Rumah pada PT.Nakama Berbasis Web dengan Menggunakan Metode Waterfall,” *Remik Ris. dan E-Jurnal Manaj. Inform. Komput.*, vol. 6, no. 2, pp. 304–317, 2022, doi: 10.33395/remik.v6i2.11547.