

PROJEK AKHIR
APLIKASI INVENTARIS BARANG PADA SMK NEGERI 1 TANAH
ABANG BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN CODEIGNITER



Oleh:

Ariska Dayanti

09010581721044

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
PROGRAM DIPLOMA KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
PALEMBANG
2021

HALAMAN PENGESAHAN

PROJEK AKHIR
APLIKASI INVENTARIS BARANG PADA SMK NEGERI 1 TANAH
ABANG BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN CODEIGNITER

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Program Studi Manajemen
Informatika jenjang DIII

Oleh :

Ariska Dayanti 09010581721044

Palembang, Febuari 2021

Pembimbing I,



Rizka Dhini Kurnia, M.Sc.
NIP. 198605192009122006

Pembimbing II,



M. Rudi Sanjaya, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198611272019031005

Mengetahui,

Koordinator Program Studi
Manajemen Informatika,



Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197704082009121001

HALAMAN PERSETUJUAN

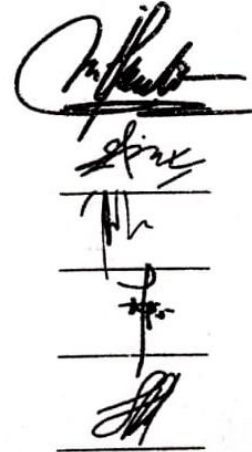
Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Rabu


Tanggal : 13 Januari 2021

Tim Penguji :

1. Ketua Sidang : Ir. Muhammad Ihsan Jambak, M.Sc., M.M.
2. Pembimbing I : Rizka Dhini Kurnia, S.T., M.Sc.
3. Pembimbing II : M. Rudi Sanjaya, S.Kom., M.Kom.
4. Penguji I : Yopyy Sazaki, S.Si., M.T.
5. Penguji II : Bayu Wijaya Putra, S.Kom., M.Kom.



Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Manajemen Informatika,



Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197704082009121001

HALAMAN PERSEMBAHAN

Jika kau kehilangan semangat juang,
Ingat orang yang selalu menanti keberhasilanmu. Segera bangkit,
Jangan biarkan mereka terlalu lama menanti”

Kupersembahkan kepada

- *Allah SWT atas nikmatNYA*
- *Ayahanda Tersayang –Mustaridin-*
- *Ibunda Tersayang –Ania-*
- *Adik-adikku Tersayang –Adis Gustia, Aklen Pernandi-*
- *Dosen Pembimbing Tercinta*
- *Teman-teman Manajemen Informatika 2017*
- *Almamaterku*

ABSTRAK
APLIKASI INVENTARIS BARANG PADA SMK NEGERI 1 TANAH
ABANG BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN CODEIGNITER

Oleh

Ariska Dayanti

09010581721044

SMK Negeri 1 Tanah Abang merupakan sekolah yang berada di kecamatan Tanah Abang Kabupaten Pali. Pada Saat ini pengelolaan data inventaris di SMK Negeri 1 Tanah Abang Masih belum Efektif, Karena belum terdata dalam sebuah database atau masih berupa data yang dicatat dibuku besar. Adapun metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode prototype, dan bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan framework Codeigniter. Dari hasil Pengujian sistem diketahui bahwa aplikasi dapat memberikan kemudahan bagi wakil kepala sarana dan prasarana untuk mengelolah data inventaris barang sehingga proses yang dilakukan lebih cepat dan akurat.

Kata Kunci : Aplikasi, Inventaris barang, Codeigniter, Prototype

ABSTRACT
APPLICATION OF INVENTORY OF GOODS AT SMK NEGERI 1
TANAH ABANG BASED ON A WEBSITE USING CODEIGNITER

Oleh

Ariska Dayanti

09010581721044

SMK Negeri 1 Tanah Abang is a high school located in the district's brother district. As of this moment, the management of inventory data in SMK Negeri 1 Tanah Abang is not effective, as it is not in a database or in any other data recorded in the ledger. As for the software development methods used in this research are the prototype methods, and PHP coding language using the framework codeigniter. From system testing it is known that it can provide access to the deputy chief means and infrastructure to track inventory data so that processes are done more quickly and accurately.

Keywords : Application, Inventory goods, Codeigniter, Prototype

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan Mengucapkan syukur Alhamdulillah atas Kehadiran Allah SWT dan shalawat serta salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad s.a.w, karena atas berkah dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Projek Akhir ini yang berjudul “**Aplikasi Inventaris Barang Pada SMK Negeri 1 Tanah Abang Berbasis Website Menggunakan CodeIgniter**”,

Projek Akhir ini dimaksudkan untuk persyaratan dalam menyelesaikan studi pada Program Diploma Komputer Studi Manajemen Informatika Universitas Sriwijaya Palembang. Berdasarkan apa yang penulis dapatkan selama penelitian yang berlangsung dari bulan Agustus 2020 sampai dengan Desember 2020 di SMK Negeri 1 Tanah Abang

Sebagai manusia yang memiliki kelemahan, penulis menyadari bahwa Projek Akhir yang dibuat masih jauh dari kata sempurna serta penuh dengan kekurangan, hal ini tidak lain dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman dari penulis.

Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan adanya masukan-masukan baik berupa kritik maupun saran yang dapat penulis gunakan sebagai bahan perbaikan bagi Pojek Akhir ini. Dalam menyelesaikan Projek Akhir ini, penulis banyak mendapatkan masukan berupa saran, dorongan, bimbingan serta petunjuk secara langsung dari pembimbing dan banyak pihak lainnya yang sangat membantu terhadap penyelesaian Tugas Akhir ini.

Dalam kesempatan ini atas selesainya pembuatan laporan projek akhir ini penulis banyak mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, membimbing, mengarahkan dan dalam penyelesaiannya laporan projek akhir penulis menyampaikan banyak rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan berkat dan nikmat kesehatan serta kesempatan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Proyek Akhir ini.
2. Orang Tua, kakak dan adik-adik ku tercinta yang selalu memberikan dukungan dan yang telah mendo'akan dan yang selalu memberikan dukungan moril maupun material
3. Bapak Jaidan Jauhari, S.Pd, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Bapak Samsuryadi, M.Kom., Ph.D. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
5. Bapak Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
6. Ibu Rizka Dhini Kurnia, M.Sc. selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan serta motivasi dalam menyelesaikan laporan Proyek Akhir ini.
7. Bapak M. Rudi Sanjaya, S.Kom, M.Kom. selaku pembimbing II yang telah membimbing dan banyak memberikan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan program dan laporan Proyek Akhir ini.
8. Dan semua staf Dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
9. Bapak Al dan Ibu elis yang telah banyak membantu dan memberikan arahan serta bimbingan selama melakukan kegiatan penelitian di SMK Negeri 1 Tanah Abang.
10. Terimah kasih kepada Ari yang turut membantu, memberikan dukungan dan doa nya.
11. Teman-teman seperjuanganku terima kasih kepada Aulia Fithria Hendayani, Finda Pratama Ramsai, Rizky Indri, Noprida Jayati, Desiani Ramadhian dan tika mualifa.
12. Teman-teman Minceku Zhafirah Khalisah, Diah Rahmadani, Dwi mayang sari, Dian Karina dan Try Yulia yang telah memberi semangat dan motivasi.
13. Kak Adelia Rizki Putri yang telah membantu, memberi arahan dan mengajarkan tanpa lelah.

14. Teman-teman seangkatan terkhususnya Prodi Manajemen Informatika tahun 2017 yang telah banyak memberikan informasi yang sangat berguna.
15. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah bersedia membantu dalam menyelesaikan Laporan Projek Akhir ini.

Akhir kata penulis menyampaikan permohonan maaf apabila ada perkataan penulis, baik sengaja maupun yang tidak di sengaja, yang mungkin kurang berkenan ataupun menyinggung di hati pembaca. Namun demikian harapan penulis kiranya laporan ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Palembang, Desember 2020

Penulis



Ariska Dayanti

NIM. 09010581721044

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| HALAMAN PENGESAHAN | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN | ii |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | iii |
| ABSTRAK | iv |
| ABSTRACT | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| HALAMAN TABEL | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiv |
| BAB 1 | 15 |
| PENDAHULUAN | 15 |
| 1.1 Latar Belakang | 15 |
| 1.2 Tujuan Penelitian | 16 |
| 1.3 Manfaat Penelitian | 16 |
| 1.4 Batasan Masalah | 16 |
| 1.5 Metode Pengumpulan Data | 17 |
| 1.6 Metode Pengembangan Perangkat Lunak | 17 |
| 1.7 Waktu Penelitian | 19 |
| BAB II | 20 |
| DASAR TEORI | 20 |
| 2.1 Tinjauan Penelitian Sebelumnya | 20 |
| 2.2 Sejarah SMK Negeri 1 Tanah Abang | 21 |
| 2.3. Teori Khusus | 22 |
| 2.3.1 Aplikasi | 22 |
| 2.3.2 Inventaris | 22 |
| 2.3.3 Barang | 22 |
| 2.3.4 Website | 23 |
| 2.3.5 Framework | 23 |
| 2.3.6 CodeIgniter | 23 |

| | | |
|---------------------------------------|---|-----------|
| 2.3.7 | MVC..... | 23 |
| 2.3.8 | PHP | 24 |
| 2.3.9 | MySQL..... | 25 |
| 2.3.10 | Database | 25 |
| 2.3.11 | Pemeliharaan | 25 |
| 2.4 | Bentuk Perancangan Aplikasi | 25 |
| 2.4.1 | DFD (Data Flow Diagram) | 25 |
| 2.4.2 | ERD (Entity Relationship Diagram) | 27 |
| BAB III | | 28 |
| ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM | | 28 |
| 3.1 | Analisa Aplikasi | 28 |
| 3.2 | Analisa Aplikasi yang Sedang Berjalan | 28 |
| 3.3. | Kelemahan Aplikasi Yang Berjalan | 28 |
| 3.4 | Aplikasi Yang diUsulkan | 28 |
| 3.5 | Pengujian Metode Prototype | 29 |
| 3.6. | Data Flow Diagram | 33 |
| 3.7 | Entity Relationship Digram..... | 34 |
| 3.8 | Kamus Data | 35 |
| 3.9 | Rancangan Interface | 39 |
| BAB IV | | 46 |
| HASIL DAN PEMBAHASANs | | 46 |
| 4.1 | Hasil..... | 46 |
| 4.2 | Pembahasan | 46 |
| 4.3 | Tahap Pengujian (<i>Testing</i>)..... | 53 |
| 4.3.1 | Hasil Pengujian | 53 |
| BAB V | | 59 |
| KESIMPULAN DAN SARAN | | 59 |
| 5.1 | Kesimpulan..... | 59 |
| 5.2 | Saran | 59 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 60 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1.1 Metode Prototype | 4 |
| Gambar 2.1 Struktur Organisasi Inventaris Barang SMK Negeri 1 Tanah..... | 7 |
| Gambar 2.2 Konsep Aliran M-V-C..... | 13 |
| Gambar 3.1 Diagram Konteks..... | 18 |
| Gambar 3.2 DFD Level 1 | 19 |
| Gambar 3.3 Entity Relationship Diagram (ERD) | 20 |
| Gambar 3.4 Halaman Login | 25 |
| Gambar 3.5 Halaman Dashboard | 26 |
| Gambar 3.6 Halaman Data Barang | 26 |
| Gambar 3.7 Menu Penempatan Ruang KS | 27 |
| Gambar 3.8 Menu Penempatan Ruang TU | 27 |
| Gambar 3.9 Menu Penempatan Ruang AK..... | 28 |
| Gambar 3.10 Menu Penempatan Ruang TBSM..... | 28 |
| Gambar 3.11 Menu Penempatan Ruang Tamu | 29 |
| Gambar 3.12 Halaman Pemeliharaan Barang | 29 |
| Gambar 3.13 Halaman tambah Pemeliharaan..... | 30 |
| Gambar 3.14 Halaman Laporan Penempatan..... | 30 |
| Gambar 3.15 Halaman Laporan Pemeliharaan | 32 |
| Gambar 4.1 Halaman Login | 33 |
| Gambar 4.2 Halaman Dashboard | 34 |
| Gambar 4.3 Halaman Data Inventaris | 34 |
| Gambar 4.4 Halaman Data Barang | 35 |
| Gambar 4.5 Menu Penempatan Ruang KS | 35 |
| Gambar 4.6 Menu Penempatan Ruang AK..... | 36 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.7 Menu Penempatan Ruang Tamu | 37 |
| Gambar 4.8 Menu Penempatan Ruang TU | 37 |
| Gambar 4.10 Menu Penempatan Ruang TBSM..... | 38 |
| Gambar 4.11 Menu Halaman Pemeliharaan | 38 |
| Gambar 4.11 Menu Laporan Penempatan..... | 39 |
| Gambar 4.12 Menu Laporan Pemeliharaan | 39 |

HALAMAN TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2.3 Simbol DFD | 15 |
| Tabel 2.4 Simbol ERD | 16 |
| Tabel 3.1 Tabel Waka Supras | 22 |
| Tabel 3.2 Tabel Barang | 23 |
| Tabel 3.3 Tabel Ruang | 23 |
| Tabel 3.4 Tabel Pemeliharaan..... | 24 |
| Tabel 4.1 Rancangan penguji Black box..... | 40 |
| Tabel 4.2 Penguji Login..... | 40 |
| Tabel 4.3 Pengujian Pengisian Data Barang | 42 |
| Tabel 4.4 Pengujian Pengisian Data Penempatan | 43 |
| Tabel 4.5 Pengujian Pengisian Data Pemeliharaan | 44 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | | |
|------------|-------------------------------------|-----|
| Lampiran 1 | Kartu Konsul Pembimbing 1 | A-1 |
| Lampiran 2 | Kartu Konsul Pembimbing 2 | B-1 |
| Lampiran 3 | Surat SK Pembimbing PA | C-1 |
| Lampiran 4 | Surat Balasan Pengambilan Data..... | D-1 |
| Lampiran 5 | Form Revisi Penguji 1 | E-1 |
| Lampiran 6 | Form Revisi Penguji 2 | F-1 |

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi sangat dibutuhkan pada saat ini dalam meningkatkan pengawasan terhadap suatu pekerjaan sehingga lebih mudah untuk melakukan monitoring. Seiring perkembangan zaman dan pengetahuan, teknologi mengalami perkembangan yang sangat signifikan. Khususnya dalam pengolahan data dengan menggunakan teknologi komputer, teknologi komputer digunakan untuk proses mengolah data dan menghasilkan sebuah informasi. Salah satu penerapan dari pemanfaatan teknologi informasi adalah pengelolaan inventaris di dalam instansi/perusahaan. Pengolahan data inventaris penting dilakukan guna mengetahui data setiap barang yang menjadi inventaris serta status dari barang-barang tersebut. Inventaris adalah kegiatan pelaksanaan pengurusan, penyelenggaraan, peraturan, pencatatan dan pendaftaran barang hak/milik.

SMK Negeri 1 Tanah Abang merupakan sekolah yang berada didesa Raja, Kecamatan Tanah Abang Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir sekolah ini telah didirikan pada tahun 2016. Karena sekolah tersebut masih terbilang cukup baru masih banyak kekurangan dalam aspek penunjang seperti pengelolaan sistem inventaris yang akan sangat berguna terhadap kemajuan sekolah. Khususnya pada pengelolaan data inventaris barang yang ada di sekolah tersebut. Menurut Asrowi, S.pd kepala sekolah SMK Negeri 1 Tanah Abang sistem pengolahan data inventaris barang yang berjalan di SMK Negeri 1 Tanah Abang masih belum efektif. Dikarenakan belum terdata dalam sebuah database atau proses pendataan data barang masih di catat dalam buku dokumen kertas, selain itu data juga belum terjamin keamanannya karena sangat besar kemungkinan dokumen yang telah arsipkan akan hilang. Hal tersebut membuat Wakil Kepala Sarana dan Prasarana dalam proses mencari informasi tentang data inventaris barang memerlukan waktu yang relatif lama.

Untuk menangani masalah tersebut penulis ingin membuat rancangan sebuah Aplikasi Inventaris Barang. Aplikasi ini di bangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan Framework Codeigniter dengan mengacu pada MYSQL sebagai DBMS (Database managemnet system). Aplikasi ini di harapkan dapat mempermudah Wakil Kepala Sarana dan Prasarana dalam proses pengelolaan data inventaris barang. Dengan penulis menyusun Proyek Akhir dengan Judul “APLIKASI INVENTARIS BARANG PADA SMK NEGERI 1 TANAH ABANG BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN CODEIGNITER “

1.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat Aplikasi Inventaris Barang pada SMK Negeri 1 Tanah Abang berbasis Website Menggunakan CodeIgniter.
2. Membangun sebuah Aplikasi Inventaris barang untuk mempermudah dalam proses pengelolaan data inventaris barang pada SMK Negeri 1 Tanah Abang.

1.3 Manfaat Penelitian

Adapaun Manfaat yang akan diperoleh dari hasil penyusunan project akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Membantu Wakil Kepala Sarana dan Prasarana dalam mengelolah data inventaris sehingga proses yang dilakukan lebih cepat dan akurat.
2. Memudahkan Wakil kepala Sarana dan Prasarana dalam membuat laporan data inventaris untuk di berikan kepada kepala sekolah.

1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan dapat lebih terfokus dan terarah serta tidak menyimpang dari permasalahan pokok yang ada serta mencapai kesimpulan yang tepat dan terhubung dengan aplikasi yang ada, maka penulis membatasi ruang lingkup yang akan di bahas adalah:

1. Pengolahan data membahas masalah data barang, data penempatan barang, dan data pemeliharaan barang.
2. Informasi yang di hasilkan adalah berupa laporan penempatan barang dan data pemeliharaan.
3. Aplikasi inventaris barang yang di bangun hanya sebatas pada SMK Negeri 1 Tanah Abang.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini untuk mendapatkan data dan informasi, maka metode yang digunakan dalam hal pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Metode Studi Pustaka

Metode yang digunakan dengan cara mencari bahan yang mendukung dalam pendefinisian masalah melalui buku-buku, jurnal yang erat kaitanya dengan objek permasalahan.

2. Metode Observasi

Penulis melakukan pengumpulan data melalui proses pencatatan data secara cermat terhadap objek yang diamati secara langsung sehingga data yang diperoleh lebih akurat.

3. Metode Wawancara

Merupakan metode yang digunakan untuk mendapatkan informasi dengan cara melakukan tanya jawab dengan sumber yang berkaitan yang mempunyai pengetahuan lebih dalam atas permasalahan yang dijadikan objek penelitian.

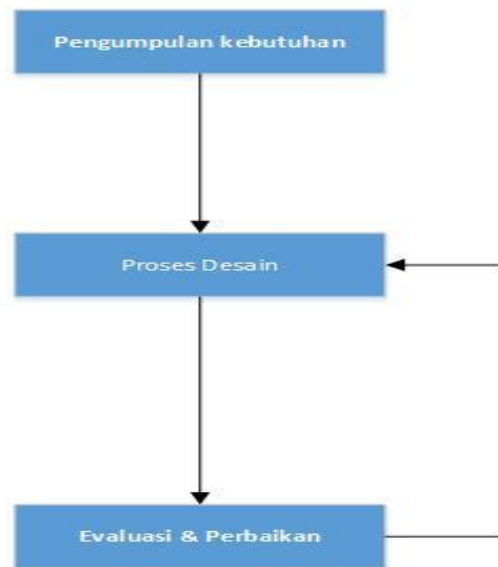
4. Dokumentasi

Metode yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data, berupa arsip yang diperlukan dari SMK Negeri 1 Tanah Abang sebagai salah satu referensi aplikasi yang akan dibuat.

1.6 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Dalam pengembangan sistem penulis akan menggunakan metode Prototype. Metode Prototype merupakan suatu metode dalam pengembangan sisem yang menggunakan pendekatan untuk suatu program dengan cepat dan bertahap. Metode prototype juga membuat suatu proses pengembangan sistem

informasi menjadi lebih cepat dan lebih mudah (Efran Manalu, 2019). Tahapan-tahapan dalam Prototype tersebut adalah sebagai berikut :



Gambar1. 1 Gambar Prototype

(Sumber : Efran Manalu 2019)

1. *Requirment* (Analysis kebutuhan)
Pada tahap ini baik pengembang maupun pihak sekolah bersama-sama melakukan identifikasi kebutuhan, mendefinisikan format sistem yang akan dibangun, serta batasan batasan sistem yang akan dibangun.
2. *Build Prototype* (Membangun Prototyping)
Pada tahapan kedua ini dibuat prototype dari sebuah sistem yang akan dibangun, namun prototype ini hanya difokuskan pada penyajian kepada pihak sekolah meliputi inputan dan bentuk laporan yang sesuai dengan keinginan pihak sekolah.
3. *Implementation* (Mengkodekan sistem)
Setelah prototype sesuai dengan kebutuhan sekolah dan sudah disepakati bersama, maka tahapan implementasi dilakukan yakni dengan membuat program yang sesungguhnya dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sesuai.
4. *Testing* (Menguji system)

Pada tahap pengujian system, koding yang telah dibuat sebelumnya akan diuji apakah dapat berjalan dengan baik ataukah masih ada bagian-bagian yang perlu di perbaiki atau apakah masih ada bagian yang belum sesuai dengan keinginan pelanggan.

1.7 Waktu Penelitian

Dalam pembuatan Projek Akhir ini, tempat penulis melakukan penelitian adalah di SMK Negeri 1 Tanah Abang. Dan waktu pelaksanaan adalag selama 3 bulan dari bulan oktober 2019 sampa bulan januari 2021.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusvianto, H. (2017). Sistem informasi inventori gudang untuk mengontrol persediaan barang. In *Journal Information Engineering and Educational Technology* (Vol. 01, Issue 012017, pp. 40–46).
- amto, R. A., dan Shalahudin, M. (2014). No Title. In *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek* (p. 296). Informatika.
- Betha Sidik. (2016). No Title. In *Pemrograman Web Dengan PHP 7* (p. 657). Informatika.
- Budi Raharjo. (2015). No Title. In *Belajar Otodidak Mysql Teknik Pembuatan Dan Pengelolaan Database* (p. 334). Informatika.
- Fathansyah. (2012). No Title. In *Basis Data*. Informatika.
- Huda, N. (2020). Implementasi Sistem Informasi Inventaris Barang pada PT.PLN (Persero) Palembang. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 9(1), 13. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v9i1.674>
- Istiono, W., Hijrah, H., & Sutarya, S. (2016). Pengembangan Sistem Aplikasi Penilaian dengan Pendekatan MVC dan Menggunakan Bahasa PHP dengan Framework Codeigniter dan Database MYSQL pada Paho College Indonesia. *Jurnal TICOM*, 5(1), 53–59.
<https://media.neliti.com/media/publications/93757-ID-pengembangan-sistem-aplikasi-penilaian-d.pdf>
- Josi, A. (2017). Penerapan Metode Prototyping Dalam Membangun Website Desa (Studi Kasus Desa Sugihan Kecamatan Rambang). *Jti*, 9(1), 50–57.
- Novendri, M. S., Saputra, A., & Firman, C. E. (2019). Aplikasi Inventaris Barang Pada Mts Nurul Islam Dumai Menggunakan Php Dan Mysql. *Lentera Dumai*, 10(2), 46–57.
- Novianto, D. (2016). Implementasi Sistem Informasi Pegawai (Simpeg) Berbasis

Web Menggunakanframework Codeigniter Dan Bootstrap. *Ilmiah Informatika Global*, 7(1), 10–16.

<http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/IG/article/view/153>

Oktaviani, N., Widiarta, I. M., & Nurlaily. (2019). Sistem Informasi Inventaris Barang Berbasis Web Pada Smp Negeri 1 Buer. *Jurnal JINTEKS*, 1(2), 160–168.

Sintha Setyaningrum. (2013). No Title. In *Konsep dan perancangan basis data* (p. 88). Skripta Media Creative.

Siregar, V. M. M. (2018). Perancangan Sistem Informasi Inventaris Barang Pada Sekolah SMA Negeri 4 Pematangsiantar. *It Journal Research and Development*, 3(1), 54–61. [https://doi.org/10.25299/itjrd.2018.vol3\(1\).1899](https://doi.org/10.25299/itjrd.2018.vol3(1).1899)

Sofiyan, A., Sularno, S., & Yuliana, F. (2019). Sistem Informasi Inventaris Barang Menggunakan Bahasa Pemrograman Php Pada Sman 1 Dumai. *INFORMATIKA*, 11(1), 52. <https://doi.org/10.36723/juri.v11i1.155>

Efren, Manalu. 2019. “ Prototyping dan Penerapannya “
<https://medium.com/@efrenkun123/prototyping-dan-penerapannya-1d6041e65a82>