

**APLIKASI INVENTORY CONTROL BERBASIS ANDROID PADA PT. TEKNIK BAGUS SANTOSA****ANDROID-BASED INVENTORY CONTROL APPLICATION AT PT. TEKNIK BAGUS SANTOSA****Martono<sup>1</sup>, Sri Nova Fitri Yani<sup>2</sup>, Rina Sonia<sup>3</sup>**<sup>1,2,3</sup> Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Raharja<sup>1</sup>[martono@raharja.info](mailto:martono@raharja.info), <sup>2</sup>[srinova@raharja.info](mailto:srinova@raharja.info), <sup>3</sup>[rina.sonia@raharja.info](mailto:rina.sonia@raharja.info)**ABSTRAKSI**

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan sistem pencatatan stok barang di gudang PT Teknik Bagus Santosa yang masih dilakukan secara manual, menyebabkan inefisiensi waktu, kesalahan data, dan pemborosan kertas. Melalui pengembangan aplikasi inventory control berbasis Android yang menggunakan PHP dan MySQL untuk pengelolaan data serta diuji dengan metode black-box testing, penelitian ini berhasil mengotomatisasi proses pengelolaan inventaris, meningkatkan akurasi pencatatan, dan mempercepat pengambilan keputusan terkait stok barang. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi berfungsi dengan baik, meningkatkan efisiensi operasional gudang dan meminimalkan kesalahan dalam pengelolaan inventaris.

**Kata Kunci :** Aplikasi Inventory Control, Android

**ABSTRACT**

*This research aims to overcome the problem of the stock recording system in the PT Teknik Bagus Santosa warehouse which is still done manually, causing time inefficiencies, data errors and waste of paper. By developing an Android-based inventory control application that uses PHP and MySQL for data management and is tested using the black-box testing method, this research succeeded in automating the inventory management process, increasing recording accuracy, and speeding up decision making regarding stock of goods. Test results show that the application functions well, increasing warehouse operational efficiency and minimizing errors in inventory management.*

**Keywords :** Inventory Control Application, Android

**1. PENDAHULUAN**

Di era sekarang ini, kehidupan masyarakat sangat memerlukan teknologi yang dapat membantu aktivitas dalam kehidupannya. Karena dengan kita menggunakan teknologi segala bentuk aktivitas akan lebih mudah dikerjakan, serta sangat menghemat waktu dan tenaga. Dalam suatu perusahaan dalam hal ini penulis menempatkan titik fokus penelitian skripsi pada warehouse/gudang dari PT Teknik Bagus Santosa, terdapat banyak agenda keluar barang atau masuk barang jika sedang melakukan pencatatan stok barang yang berlangsung setiap harinya. Terutama barang yang keluar pada warehouse/gudang Teknik Bagus Santosa untuk dijual pada saat gudang menerima permintaan barang dari kantor yang akan dikirimkan kepada customer yang menginginkan barang tersebut..Dari observasi yang dilakukan oleh penulis, penulis menemukan beberapa kelemahan pada sistem pencatatan barang di gudang tersebut yang mengakibatkan terhambat nya pekerjaan yang akan dilakukan serta menghabiskan waktu yang mengurangi waktu efisien dalam agenda gudang apabila masalah tersebut muncul yang disebabkan oleh kelemahan yang dimiliki

sistem yang ada sekarang ini untuk kepala gudang dari PT Teknik Bagus Santosa masih menggunakan pencatatan barang manual serta mengakibatkan banyaknya kertas yang menjadi limbah apabila sudah tidak digunakan.

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat ditarik beberapa rumusan permasalahan sebagai berikut : Bagaimana sistem pencatatan barang pada Gudang Teknik Bagus Santosa yang berjalan saat ini?; Bagaimana proses pengauditan laporan barang keluar yang berjalan saat ini?; Bagaimana memperbaiki sistem inventory control yang sudah berjalan agar bisa lebih baik dalam hal efektifitas waktu dan efisien dalam penggunaan nya?.

**2. METODOLOGI PENELITIAN****Prosedur Sistem Yang Berjalan**

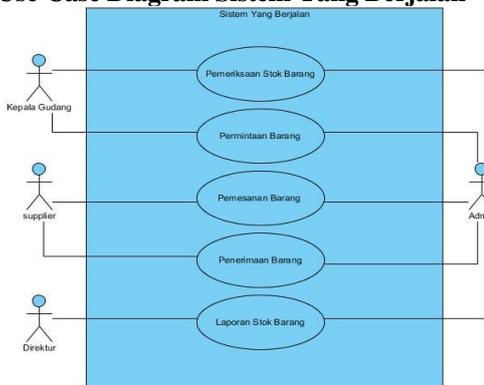
Adapun sistem yang berjalan pada sistem inventori persediaan barang pada PT Teknik Bagus Santosa adalah sebagai berikut:

**Prosedur Stok Kontrol Barang**

1. Setiap hari kepala gudang mengontrol atau melakukan pengecekan barang.
2. Jika barang digudang sudah menipis / kosong, kepala gudang akan mengajukan permintaan barang ke bagian admin.

3. Kemudian admin membuat surat pemesanan barang sesuai dengan yang diajukan oleh kepala gudang dan meminta persetujuan direktur lalu dikirimkan ke supplier.
4. Supplier menerima surat pesanan barang dan mengirim barang yang dipesan sesuai pesanan.
5. Bagian admin mencatat barang masuk dan keluar berdasarkan hari, tanggal, bulan dan tahun.
6. Bagian admin membuat laporan persediaan barang yang kemudian diterima oleh direktur dan marketing guna menunjang keputusan.

**Use Case Diagram Sistem Yang Berjalan**



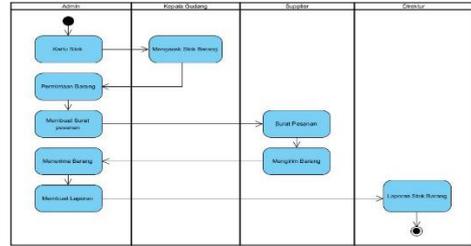
**Gambar** Use Case Diagram Sistem yang Berjalan

Berdasarkan Gambar Use Case Diagram yang berjalan saat ini terdapat:

1. 1 (satu) sistem persediaan barang yang mencakup seluruh kegiatan mulai dari pengecekan stok barang yang tersedia sampai dengan kegiatan laporan persediaan barang kepada direktur.
2. 4 (empat) actor yang melakukan kegiatannya : Kepala Gudang, Admin, Supplier dan Direktur
3. 5 (lima) use case yang dilakukan Actor-actor tersebut diantaranya: Pemeriksaan stok barang dan mengajukan permintaan barang dilakukan oleh Kepala Gudang, admin membuat surat pesanan barang dan mengirim kepada supplier, admin menerima barang dari supplier dan membuat laporan persediaan barang untuk disampaikan kepada Direktur.

**Activity Diagram Sistem Yang Berjalan**

Menganalisa sistem yang berjalan menggunakan Activity Diagram. Penggambaran Activity Diagram sebagai berikut:

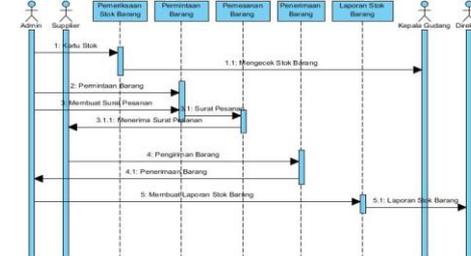


**Gambar** Activity Diagram Sistem yang Berjalan

gambar Activity Diagram yang berjalan saat ini dijelaskan :

1. 1 (satu) Initial Node, objek yang diawali.
2. 9 (sembilan) Action State dari sistem diantaranya : Kartu Stok, Mengecek Stok Barang, Permintaan Barang, Membuat Surat Pesanan, Surat Pesanan, Mengirim Barang, Menerima Barang, Membuat Laporan, Laporan Stok Barang.
3. 1 (satu) Final State, objek yang diakhiri

**Sequence Diagram Sistem Yang Berjalan**



**Gambar** Sequence Diagram Sistem yang Berjalan

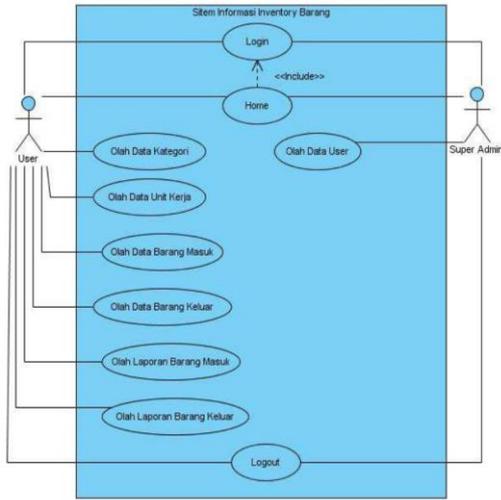
Berdasarkan gambar Sequence Diagram yang berjalan saat ini terdapat:

1. 4 (empat) actor yang melakukan kegiatan diantaranya: Kepala Gudang, Admin, Supplier, Direktur.
2. 10 (Sepuluh) Message Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
3. 5 (lima) Action State dari sistem diantaranya: pemeriksaan stok barang, permintaan barang, pemesanan barang, penerimaan barang, laporan stok barang.

**3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Rancangan Sistem Yang Diusulkan Use Case Diagram Sistem Usulan**

Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, bukan “bagaimana” sistem bekerja. Sebuah use case diagram mempresentasikan sebuah interaksi antara actor dengan sistem.



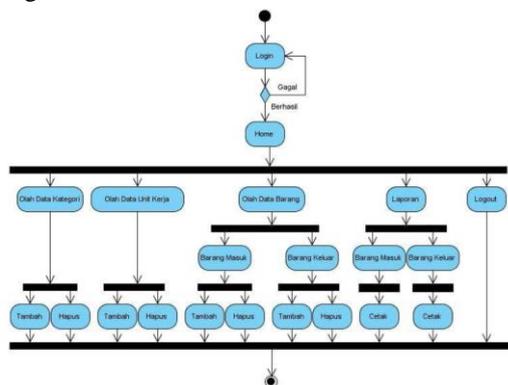
**Gambar** Usecase Diagram Sistem Yang Diusulkan

Berdasarkan gambar Use Case Diagram yang diusulkan, terdapat:

- 1 (satu) sistem yang mencakup seluruh usulan rancangan sistem.
- 2 (dua) actor, yaitu user, super user yang memiliki akses menuju sistem dan karyawan hanya terlibat dalam sistem.
- 10 (sepuluh) use case yang dilakukan actor diantaranya: user melakukan login, masuk ke home, masuk ke menu data kategori, masuk ke menu data unit, masuk ke menu data barang masuk, masuk ke menu data barang keluar, masuk ke menu data laporan barang masuk, masuk ke menu data laporan data keluar, user melakukan logout, super user melakukan login, super user masuk ke home, super user masuk ke menu user, dan super user melakukan logout
- 1 (satu) Include

**Activity Diagram Sistem Usulan**

Activity Diagram menggambarkan berbagai alur aktifitas dalam system yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alur, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir



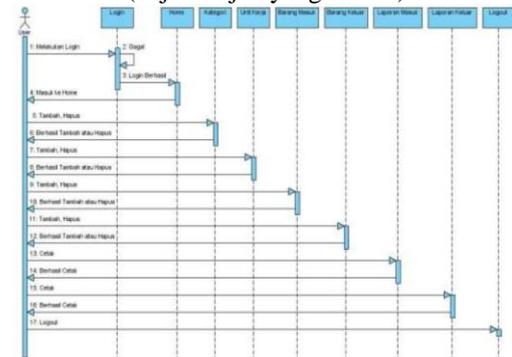
**Gambar** Activity Diagram Sistem Yang Diusulkan

Berdasarkan gambar Activity Diagram yang diusulkan, terdapat:

- 1 (satu) initial node, yang mengawali obyek.
- 21 (dua puluh satu) action state, menggambarkan eksekusi kegiatan.
- 9 (sembilan) fork node, menjelaskan terjadinya pembagian menjadi beberapa aliran.
- 1 (satu) join node, menjelaskan terjadinya sinkron dari banyak aliran menjadi satu.
- 1 (satu) decision node, menjelaskan terjadinya dua kemungkinan proses pada action login.
- 1 (satu) activity final node, yang mengakhiri obyek.

**Sequence Diagram Sistem Usulan**

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek didalam dan disekitar sistem berupa message yang digambarkan terhadap waktu. Sequence diagram terdiri antar dimensi vertical (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait).



**Gambar** Sequence Diagram Sistem Usulan

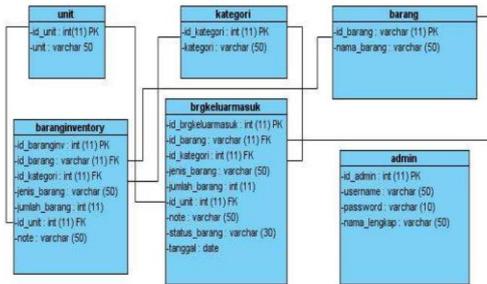
Berdasarkan gambar Sequence Diagram yang diusulkan, terdapat:

- 1 actor, yang melakukan kegiatan yaitu User.
- 9 lifeline antarmuka yang saling berinteraksi, diantaranya: login, home, kategori, unit kerja, barang masuk, barang keluar, laporan barang masuk, laporan barang keluar, logout.
- 17 message spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi yang dilakukan oleh actor tersebut, diantaranya: melakukan login, gagal masuk sistem, berhasil masuk sistem, masuk ke home, tambah atau hapus kategori, berhasil tambah atau hapus kategori, tambah atau hapus unit kerja, berhasil tambah atau hapus unit kerja, tambah atau hapus barang masuk, berhasil tambah atau hapus barang masuk, tambah atau hapus barang keluar, berhasil tambah atau hapus barang keluar, tambah atau hapus laporan barang masuk, berhasil

tambah atau hapus laporan barang masuk, tambah atau hapus laporan barang keluar, berhasil tambah atau hapus laporan barang keluar, logout.

**Rancangan Basis Data**

Class Diagram adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstalasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. Class Diagram menggambarkan keadaan suatu objek, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut

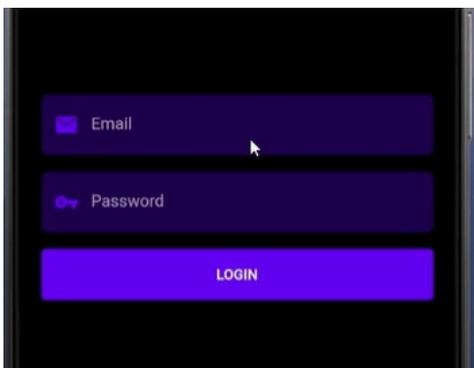


**Gambar** Class Diagram yang Diusulkan

**Rancangan Tampilan Sistem Yang Diusulkan**

Berikut ini merupakan gambaran tampilan interface mengenai perancangan sistem inventory control pada PT Teknik Bagus Santosa dapat dilihat pada gambar berikut ini:

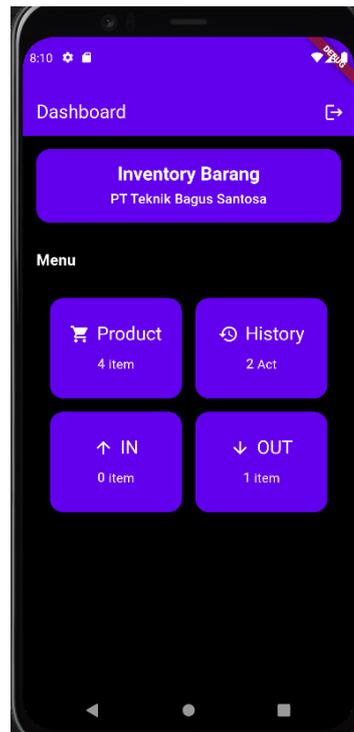
**Tampilan Menu Home Login**



**Gambar** Tampilan Menu Home Login

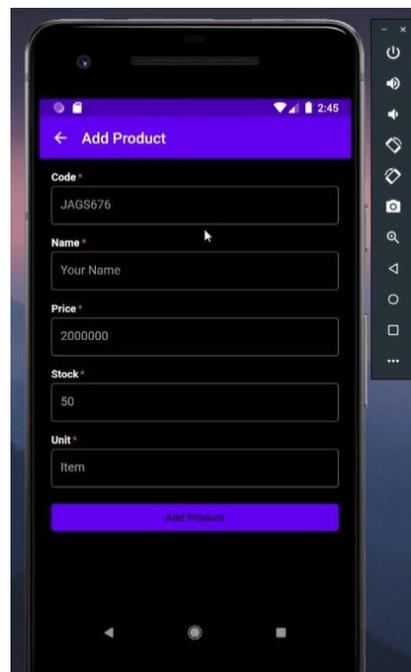
Halaman ini berfungsi untuk login user dengan benar selanjutnya klik login dan setelah itu user dapat masuk kedalam sistem. Sedangkan kalau username dan password salah maka tidak akan dapat masuk kedalam sistem dan akan muncul tulisan bahwa password anda salah

**Tampilan Menu Halaman Utama**



**Gambar** Tampilan Menu Halaman Utama Halaman ini berfungsi untuk menampilkan menu pada PT Teknik Bagus Santosa yang berisi grafik.

**Tampilan Menu Input Data Barang**



**Gambar** Tampilan Menu Input Data Barang Halaman ini berfungsi untuk menambahkan data barang

### Konfigurasi Sistem Usulan Spesifikasi Hardware

Berikut ini konfigurasi sistem perangkat keras yang dibutuhkan:

1. Processor: ARM, ARM64, x86, atau x86\_64.
2. Display: Touchscreen dengan resolusi WVGA (800x480 piksel) atau lebih tinggi
3. Connectivity: jaringan seluler (2G/3G/4G) dan Wi-Fi (802.11 b/g/n/ac).
4. RAM: Minimum 1.5 GB RAM untuk perangkat dengan layar kecil (di bawah 6 inci) atau Minimum 2 GB RAM untuk perangkat dengan layar besar (6 inci atau lebih besar).
5. Internal Storage: Minimum 8 GB ruang penyimpanan internal. Namun, perangkat dengan 16 GB atau lebih ruang penyimpanan lebih umum dan disarankan untuk kinerja yang lebih baik

### Spesifikasi Software

Selain dari perangkat keras, spesifikasi yang dibutuhkan selanjutnya adalah perangkat lunak. Berikut ini konfigurasi sistem perangkat lunak yang dibutuhkan:

1. Android 8.0 (Oreo)
2. Microsoft Office.

### Hak Akses (Brainware)

Dalam sistem yang dikembangkan yaitu pada perancangan sistem inventory control pada PT Teknik Bagus Santosa harus memiliki user untuk menjalankan sistem tersebut. Oleh karena itu, harus dibutuhkan beberapa user yang dapat mengakses Sistem, diantaranya:

1. Admin
2. User

### Testing (Pengujian)

Pengujian testing sistem menggunakan black box testing dengan memberikan input pada sistem yang dites. Untuk melihat apakah program aplikasi dapat menghasilkan output yang sesuai dengan yang diharapkan memerlukan input yang kemudian diproses dan mengetahui hasil tesnya. Apakah hasilnya sesuai dengan input yang diberikan maka program yang sedang dites sudah sesuai yang diharapkan. Tetapi jika output yang dites menghasilkan hasil yang tidak sesuai yang diharapkan dengan kebutuhan fungsionalnya maka program tersebut masih terdapat kesalahan dan harus dilakukan penelusuran serta perbaikan dan dites kembali agar hasilnya sesuai yang diharapkan.

Cara pengujian Black Box Testing adalah dengan memberikan input pada program. Input tersebut kemudian diproses sesuai dengan kebutuhan fungsionalnya untuk melihat apakah

program aplikasi dapat menghasilkan output yang sesuai dengan yang diinginkan dan sesuai pula dengan fungsi dasar dari program tersebut. Apabila input yang diberikan ketika proses menghasilkan yang sesuai maka program tersebut sudah benar dibuat. Tetapi apabila output yang dihasilkan tidak sesuai dengan kebutuhan fungsionalnya maka program tersebut masih terdapat kesalahan dan harus dilakukan penelusuran atau perbaikan kembali. Pengujian Black Box Testing sangat dibutuhkan untuk melihat apakah program dapat dipakai dengan baik, apakah program dapat memudahkan user untuk menjalankan pekerjaan sehari-hari menjadi lebih mudah dan efisien.

## 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari uraian di bab sebelumnya serta analisa yang dilakukan oleh penulis, mengenai sistem aplikasi inventory control berbasis android di PT Teknik Bagus Santosa maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pencatatan barang di Gudang Teknik Bagus Santosa menggunakan metode manual berbasis kertas, yang tidak hanya menghambat alur kerja, tetapi juga menghasilkan banyak limbah kertas yang tidak efisien..
2. Pencatatan manual membuat proses pengauditan menjadi lambat dan berisiko terjadinya kesalahan, mengurangi efisiensi dan keakuratan dalam pemantauan barang keluar.
3. Implementasi sistem inventory berbasis teknologi seperti aplikasi Android diharapkan dapat meningkatkan efisiensi waktu dan meminimalisir kesalahan, sehingga sistem dapat lebih efektif dalam mengelola barang masuk dan keluar dari gudang.

### Saran

1. Mengadopsi sistem Inventory Management System (IMS) berbasis android yang dirancang untuk pengelolaan persediaan barang. Sistem IMS dapat menggantikan penggunaan Ms. Excel dan mengotomatiskan proses pencatatan, pemantauan, pelaporan dan pengelolaan inventaris.
2. Memberikan pelatihan kepada staf terkait mengenai penggunaan sistem baru. Pelatihan ini bertujuan agar seluruh staf mampu memanfaatkan fitur-fitur sistem yang ada dengan optimal, sehingga dapat

- meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam pekerjaan mereka.
- Melakukan pemantauan dan evaluasi secara berkala terhadap sistem yang baru diterapkan untuk memastikan sistem berfungsi dengan baik dan memberikan manfaat yang diharapkan. Evaluasi ini juga dapat membantu mengidentifikasi area-area yang masih memerlukan perbaikan

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Abdirad, Maryam, and Krishna Krishnan. "Industry 4.0 in logistics and supply chain management: a systematic literature review." *Engineering Management Journal* 33.3 (2021): 187-201.
- Aditya, Rizky, Viktor Handrianus Pranatawijaya, and Putu Bagus Adidyana Anugrah Putra. "Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Kegiatan Menggunakan Metode Prototype." *Journal of Information Technology and Computer Science* 1.1 (2021): 47-57.
- Albab, Ulil. "Perencanaan Pendidikan dalam Manajemen Mutu Terpadu Pendidikan Islam." *Jurnal Pancar (Pendidik Anak cerdas dan Pintar)* 5.1 (2021): 119-126.
- Aprilia, Anisa Kurnia. *Analisa Aktualisasi Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Berbasis Web dalam Aktivitas Komersial pada Perum Bulog Subdivre Surabaya Utara*. Diss. STIE Perbanas Surabaya, 2019.
- Nazaruddin Ahmad, dkk; *Dasar Pemrograman Web*, ISBN : 978-623-500-333-7, CV. Widina Media Utama, 2024
- Arnita, Vina. "Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Tunai Terkomputerisasi." (2021).
- Azizah, Nur, Euis Sitinur Aisyah, and Recky Taemima. "Perancangan Sistem Informasi Pengarsipan Data-data Produksi pada PT. Kuralon Indah Sejahtera." *Journal Sensi* 5.1 (2019): 12-22.
- Bayhaqy, Reza Fadhil, Suryatiningsih Suryatiningsih, and Patrick Adolf Telnoni. "Aplikasi Dinas Tata Ruang Kota Bandung (modul: Pengajuan Rekomendasi Kawasan Bandung Utara (kbu))." *eProceedings of Applied Science* 6.1 (2020).
- Caiado, Rodrigo Goyannes Gusmão, et al. "A fuzzy rule-based industry 4.0 maturity model for operations and supply chain management." *International Journal of Production Economics* 231 (2021): 107883.
- Cipher." *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science* 4.1 (2021): 88-96.
- Diamonita, Sheplina Firsty. *Pendekatan Metode AHP Dalam Memilih Metode Penyimpanan Material Besi Di PT Swadaya Graha Divisi Fabrikasi Baja*. Diss. Universitas Internasional Semen Indonesia, 2019.
- Fachrullah, Lutfi, and Imran Ismail. "EVALUASI AKREDITASI PROGRAM PASCASARJANA ILMU ADMINISTRASI PUBLIK UNIVERSITAS PUANGRIMAGGALATUNG SENGKANG." *Jurnal Ilmiah Administrasi Publik dan Bisnis* 1.1 (2019): 45-54.
- Faqih, Aji Sultan, and Agung Deni Wahyudi. "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB (STUDI KASUS: MATCHMAKER)." *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi* 3.2 (2022).
- Fatorachian, Hajar, and Hadi Kazemi. "Impact of Industry 4.0 on supply chain performance." *Production Planning & Control* 32.1 (2021): 63-81.
- Goestjahjanti, Francisca Sestri, et al. "Pengaruh Organizational Learning Terhadap Peningkatan Hard Skills, Soft Skills Dan Inovasi Guru." *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling* 2.1 (2020): 202-226.
- Hahn, Gerd J. "Industry 4.0: a supply chain innovation perspective." *International Journal of Production Research* 58.5 (2020): 1425-1441.
- Hamidah, Puti. *APLIKASI SISTEM INVENTORI BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN PENDEKATAN USER CENTERED DESIGN*. Diss. Universitas Nasional, 2023.
- Harahap, Ilham Hakiki, et al. "SOSIALISASI PEMBELAJARAN BERBASIS E-LEARNING DAN ICT DI MAS YAYASAN PERGURUAN BUDAYA CIKAMPAK KABUPATEN LABUHANBATU SELATAN." *IKA BINA EN PABOLO: PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT* 3.2 (2023): 72-77.
- Neny Rosmawarni, dkk; *E-COMMERCE*, Editor: Ingrid Yanuar Risca Pratiwi, S.S.T., M.Tr.T., ISBN: 978-623-88989-5-4, Penamuda Media, 2024
- Harfizar, Harfizar, Tiya Puspita Firdaus, and Kurnia Yuli Herza. "Perancangan Sistem Informasi Penilaian Kinerja Karyawan pada PT. Asuransi Sinarmas Cabang

- Cikokol Tangerang." *Journal Sensi* 5.1: (2020:49-62)
- Hasan, Syahril, and Nurlaila Muhammad. "Sistem Informasi Pembayaran Biaya Studi Berbasis Web Pada Politeknik Sains Dan Teknologi Wiratama Maluku Utara." *IJIS-Indonesian Journal On Information System* 5.1 (2020).
- Hendi, Ade. "SISTEM INFORMASI AKADEMIK BERBASIS WEB DI MTS NURUL ULUM GUMENG." *Jurnal Ilmiah Komputer Terapan dan Informasi* 2.1 (2023): 8-13
- Ija, La, and Aris Susanto. "Sistem Portal Informasi Pendidikan dan Pelatihan Berbasis Web." *Jurnal Sistem Informasi dan Sistem Komputer* 6.1 (2021): 34-45.
- Irmayanti, Hani. "Literatur Review." (2019).
- Ishak, Abdullah Maulana. "Implementasi SAP dalam Manajemen Barang di Perusahaan Distributor Pangan (Studi Kasus: PT. FKS Pangan Nusantara)." (2022).
- Khatimah, Husnul. "ANALISIS PERANAN INDUSTRI 4.0 DALAM PROCUREMENT DAN SUPPLY CHAIN PADA TRIPLE HELIX PERSPECTIVE." *Jurnal Mitra Manajemen* 4.8 (2020): 1224-1233.
- Koh, Lenny, Guido Orzes, and Fu Jeff Jia. "The fourth industrial revolution (Industry 4.0): technologies disruption on operations and supply chain management." *International Journal of Operations & Production Management* (2019).
- Kristianingrum, Vira, and Muhammad Fizkry Yusuf Al-Fadillah. "Perancangan Website E-Commerce Penjualan Ikan Cupang." *JBMI (Jurnal Bisnis, Manajemen, dan Informatika)* 18.3 (2022): 164-180.
- Kumalasari, Rukma Nur, et al. "Implementasi Strategi Marketing Mix Pada Rintisan Usaha Kreatif "Lichaposa"." *Jurnal ABDIMAS Budi Darma* 2.1 (2021): 6-11.
- Kurniawan, Andri. *Sistem Informasi Penjualan, Pembelian Dan Produksi Pada Distro Random Apparel*. Diss. Universitas Komputer Indonesia, 2020.
- Kusuma, Wahyu Andhyka, Nirma Dwi Wulansari, and Moch Ilham Fakhriansyah. "ELISITASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK DENGAN METODE USER PERSONA DALAM UPAYA MENINGKATKAN PENGALAMAN PENGGUNA." *Prosiding SENTRA (Seminar Teknologi dan Rekayasa)*. No. 6. 2021.
- Maliki, Muhammad Iqbal. "Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Grosir Sembako Pada Toko LA-RIS." *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak* 2.3 (2021): 304-311.
- Martono, Aris, Arsi Yulianjani, and Wahyu Hidayat. "Aplikasi Interactive Learning Untuk Belajar Bahasa Inggris Buah-buahan Bagi Anak-anak Dengan Piranti Mobile Smartphone." *Innovative Creative and Information Technology Journal* 4.2 (2020): 147-155.
- Marwondo, Marwondo, Parama Yoga Titan, and Dwi Putri Santi. "SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PENGELOLAAN PINJAMAN STUDI KASUS PADA KOPERASI GAPOKTAN MEKAR KAGUGAT DESA BOJONGLOA." *SisInfo-Jurnal Sistem Informasi dan Informatika* 3.1 (2021): 1-9.
- Nanang, Setiawan. *Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Pada Perbaikan Proses Serah Terima Barang di PT. TIS*. Diss. <http://unugha.ac.id>, 2019.
- Nanang, Setiawan. *Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Pada Perbaikan Proses Serah Terima Barang di PT. TIS*. Diss. <http://unugha.ac.id>, 2019.
- Nurhaeni, Tuti, et al. "Sistem Penilaian Sidang Komprehensif Tugas Akhir Skripsi dan Tesis Berbasis Yii Framework Menggunakan Business Intelligence Methodology." *TMJ (Technomedia Journal)* Vol. 5 No. 1 Agustus 2020 (2021): 82.
- Nuryadi, Hepi, and Yulisa Gardenia. "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PELAYANAN DAFTAR USULAN PENETAPAN ANGKA KREDIT SECARA ONLINE BERBASIS WEBSITE DIREKTORAT JENDERAL PELAYANAN KESEHATAN KEMENTERIAN KESEHATAN." *JSI (Jurnal sistem Informasi)* Universitas Suryadarma 7.2 (2020): 83-100.
- Pangestu, Adzi, Achmad Baihaqi, and Junaedi Junaedi. "Analisa Dan Desain Sistem Informasi Pengadaan Barang Pada PT Java Abadi Gemilang Dengan Metodologi Berorientasi Obyek." *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial dan Teknologi (SNISTEK)*. No. 4. 2022.