

SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN PERSEDIAAN PADA CV SURYA GEMILANG SENTOSA

Nicholas Ignatius Chendana^{1*}, Mario Stevanus²

Universitas Multi Data Palembang^{1,2}

nicholascendana@mhs.mdp.ac.id^{1*} mariostv270204@mhs.mdp.ac.id²

Received: 21-12-2024

Revised: 16-01-2025

Approved: 25-01-2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem informasi pengelolaan persediaan pada CV Surya Gemilang Sentosa. Metode penelitian yang digunakan mengikuti alur yang terdiri dari studi literatur, pengumpulan data melalui wawancara dan observasi, serta analisis dan pengembangan dengan metode Waterfall. Dalam penelitian ini, dilakukan analisis masalah menggunakan alat PIECES yang mencakup analisis kinerja, informasi, ekonomi, kontrol, efisiensi, dan layanan. Hasil analisis menunjukkan bahwa sistem yang ada memerlukan perbaikan dalam hal pencatatan stok barang, dengan staf gudang yang kesulitan dalam menemukan barang dan memerlukan waktu lama untuk mencarinya. Aplikasi pengelolaan persediaan yang dikembangkan bertujuan untuk mengatasi masalah ini dengan menyediakan fitur pengelolaan stok barang, laporan barang masuk dan keluar, serta manajemen akun dan vendor. Hasil implementasi aplikasi menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat membantu staf gudang dan admin dalam meningkatkan efisiensi proses pencatatan dan pencarian barang, yang berdampak positif pada pelayanan kepada pelanggan. Saran untuk pengembangan lebih lanjut termasuk perubahan aplikasi menjadi berbasis web dan penambahan fitur back-Up Untuk Mencegah Kehilangan Data.

Kata Kunci : CV Surya Gemilang Sentosa, Distribusi, Sistem Informasi, Pencatatan, Waterfall, Mysql, Flutter, Android

PENDAHULUAN

Pada masa modern saat ini, proses pengelolaan data yang efisien sangat memerlukan teknologi informasi, mengingat setiap kegiatan di dalam perusahaan tidak dapat diukur dan dilakukan secara akurat tanpa adanya dukungan teknologi tersebut (Romli et al., 2023). Perusahaan yang ingin memanfaatkan teknologi informasi perlu menunjang kebutuhan akan perangkat, aplikasi, dan koneksi jaringan sebagai media untuk mendistribusikan informasi (Astuti et al., 2019). Salah satu penerapannya adalah sistem informasi untuk pengelolaan stok barang. Sistem informasi adalah sekumpulan komponen-komponen yang saling terintegrasi yang bertujuan untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menyebarkan informasi guna untuk membantu organisasi dalam menentukan keputusan, koordinasi, kontrol, analisis masalah, dan visualisasi (Komala Sari & Isnaini, 2021). Sistem informasi merupakan seperangkat elemen-elemen yang saling bekerja sama, baik secara manual maupun menggunakan komputer dalam mengolah data seperti melakukan pengumpulan, penyimpanan, dan pemrosesan data untuk memperoleh informasi yang berguna dan bernilai untuk membantu proses pengambilan keputusan (Muslim et al., 2022).

Persediaan merupakan sumber daya penting yang memungkinkan suatu perusahaan untuk melakukan proses bisnis. Maka, perusahaan harus memiliki suatu cara untuk mengelola persediaan barang dengan tepat, untuk mencegah terjadinya kerugian karena perusahaan mengalami kesulitan dalam memenuhi kebutuhan konsumen (Royani & Handayani, 2023). Setelah dilakukan literatur review dengan mencari informasi mengenai pengembangan sistem informasi dan mencari peneliti

membahas permasalahan yang serupa melalui jurnal-jurnal terdahulu, maka dilakukan pengumpulan data. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Penyelia dan observasi secara langsung, dapat diketahui bahwa masalah yang dialami oleh perusahaan yaitu tidak ada catatan persediaan barang. Staf Gudang hanya memeriksa barang pada saat menerima barang, kemudian melihat apakah barang sesuai pesanan dan apakah barang mengalami kerusakan selama perjalanan. Staf Gudang tidak mencatat jumlah barang pada catatan apapun. Terdapat dua prosedur yang berjalan pada CV Surya Gemilang Sentosa yaitu, proses penerimaan barang dan proses pelanggan membeli barang. Proses penerimaan barang dimulai dari staf gudang yang menerima barang pesanan dari supplier, lalu staf gudang mengecek kesesuaian barang yang diterima dengan nota saat memesan barang, jika barang sudah sesuai maka nota akan diberikan kepada staf administrasi untuk dimasukkan ke dalam laporan bulanan, sedangkan jika tidak sesuai maka barang pesanan akan diretur kepada supplier.

Proses saat pelanggan ingin membeli barang dimulai dari sales yang mendapat permintaan pembelian dari pelanggan, sales akan menanyakan kepada staf gudang atas ketersediaan barang yang diminta, jika barang tersedia maka staf gudang akan menyiapkan barang dan sales akan membuat nota yang akan diberikan kepada pelanggan sebagai tanda terima dan administrasi untuk dimasukkan ke dalam laporan bulanan. Sedangkan jika barang tidak tersedia maka sales akan memberikan informasi atas tidak tersedianya barang yang diminta kepada pelanggan dan sales akan langsung membuat pesanan kepada supplier atas barang yang terkait, serta melaporkannya kepada administrasi untuk dimasukkan ke dalam laporan bulanan. Rumusan masalah yang akan diselesaikan adalah kurangnya sebuah pencatatan untuk stok barang yang dipesan dari supplier. Permasalahan yang serupa juga pernah dibahas dalam penelitian sebelumnya yang berjudul "Rancang Bangun Sistem Informasi Pengendalian Stok Tepung Pati Tapioka Berbasis Web pada PT. Bersama Olah Boga" (Royani & Handayani, 2023). Penelitian tersebut membahas masalah persediaan bahan baku utama mereka yaitu tepung roti tapioka yang tersimpan di gudang yang berbeda. Mereka sudah memiliki sistem untuk mengelola persediaan, tetapi sistem tidak mencatat persediaan yang tidak disimpan di gudang utama. Tujuan yang ingin dicapai dengan sistem informasi yang akan diimplementasi ini, sistem diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dengan adanya pendataan terhadap persediaan barang di gudang dan pelanggan tidak perlu menunggu lama saat staf gudang ditanyakan ketersediaan suatu barang. Manfaat yang diharapkan saat menerapkan sistem informasi ini, pelanggan yang membeli barang pada CV Surya Gemilang Sentosa tidak lagi mengalami permasalahan menunggu lama karena stok barang dicek secara fisik di toko.

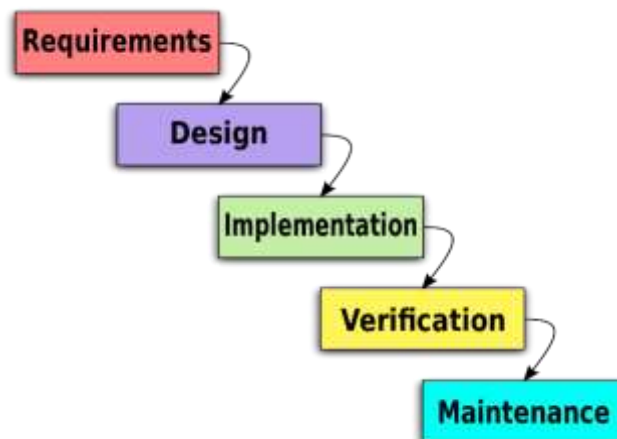
METODE PENELITIAN

Penelitian ini juga memiliki alur penelitian yang serupa seperti pada jurnal (Putra et al., 2022), yang terdiri dari tahapan dimulai dari studi literatur, yaitu pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi mengenai topik yang sedang diteliti (Maylia Suhendro et al., 2021). Dilanjutkan dengan pengumpulan data, yaitu mengenal lingkungan, cara kerja, dan masalah yang terjadi dalam perusahaan dengan cara wawancara dengan penyelia dan observasi secara langsung (Suardi et al., 2023). Setelah mengetahui apa yang terjadi pada perusahaan, dilanjutkan ke tahap analisis dan pengembangan menggunakan metode *waterfall*, dan diakhiri dengan merumuskan kesimpulan dan saran. Alur penelitian dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Alur Penelitian

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem informasi ini yaitu *Waterfall*. Metode ini menggambarkan tentang proses pembangunan perangkat lunak secara keseluruhan untuk menghasilkan perangkat lunak yang berkualitas dan memenuhi kebutuhan pengguna (Dora et al., 2023). *Waterfall* adalah model pengembangan perangkat lunak yang paling sering digunakan dalam pengembangan sebuah sistem. Menurut Sommerville (Ningsih & Nurfauziah, 2024), model pengembangan ini bersifat linear dari tahap awal pengembangan sistem yaitu tahap perencanaan sampai tahap akhir pengembangan sistem yaitu tahap pemeliharaan. Tahapan berikutnya tidak akan dilaksanakan sebelum tahapan sebelumnya selesai dilaksanakan dan tidak bisa kembali atau mengulang ke tahap sebelumnya. Tahapan metode *Waterfall* yang digunakan ada pada gambar berikut.



Gambar 2. Metode *Waterfall*

(1) Tahap Analisis (*Requirements*). Dilakukan pengumpulan data melalui wawancara dengan penyelia tempat kerja praktik untuk mendapatkan garis besar proses bisnis yang terjadi, dari informasi tersebut dapat ditemukan masalah yang layak untuk dijadikan sebagai subjek penelitian (Nawassyarif et al., 2020). Dapat dilakukan wawancara lebih lanjut untuk menanyakan kebutuhan aktor yang akan menggunakan sistem. (2) Tahap Desain (*Design*). Dilakukan perancangan tampilan antarmuka aplikasi berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Tahap desain diperlukan sebagai syarat mendapatkan persetujuan dari perusahaan untuk melanjutkan proses perancangan sistem, apakah perkiraan aplikasi akan sesuai dengan kebutuhan perusahaan dan dapat menyelesaikan masalah perusahaan atau tidak. Sebuah desain awal untuk menggambarkan aplikasi yang akan dipakai oleh aktor secara rinci, seperti fitur-fitur yang dapat digunakan, tata letak layar, dan aturan bisnis (Fadly et al., 2020). (3) Tahap Implementasi (*Implementation*). Dilakukan pembuatan aplikasi dengan melakukan coding program berdasarkan analisis yang sudah dilakukan dan tampilan desain yang sudah disetujui oleh perusahaan (Gumilang, 2022). (4) Tahap Pengujian (*Verification*). Dilakukan uji coba aplikasi yang sudah jadi untuk mengetahui apakah aplikasi sudah berjalan sesuai desain dan apakah dapat menyelesaikan masalah perusahaan (Gumilang, 2022). (5) Tahap Pemeliharaan (*Maintenance*). Dilakukan evaluasi berdasarkan hasil uji coba aplikasi dan dilakukan perbaikan secara menyeluruh untuk kedepannya dan terus dikembangkan untuk mencapai performa yang maksimal (Gumilang, 2022). Setelah aplikasi berhasil diimplementasi, akan diberikan masa garansi selama enam bulan untuk memastikan aplikasi berjalan stabil dan terbebas dari *error*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisis permasalahan akan menggunakan tools PIECES berdasarkan penggambaran prosedur sistem yang saat ini berjalan pada CV Surya Gemilang Sentosa. PIECES merupakan alat bantu mengidentifikasi masalah dan peluang yang dapat menjadi arahan dan rekomendasi dalam pengembangan sistem. Dalam PIECES terdapat enam analisis masalah yang dapat diidentifikasi (Darwi et al., 2023): (1) Analisis Kinerja (*Performance*), menilai kemampuan dalam menyelesaikan suatu proses, kemampuan dapat diukur dengan seberapa cepat dan tepat proses berlangsung sehingga target dapat tercapai. (2) Analisis Informasi (*Information*), menilai data-data yang digunakan dalam suatu proses, data dapat diukur dengan seberapa banyak dan akurat data yang digunakan. (3) Analisis Ekonomi (*Economy*), menilai biaya yang dikeluarkan dan keuntungan yang didapatkan suatu proses, biaya dapat diukur dengan membandingkan seberapa sesuai keuntungan yang dapat diperoleh dengan biaya yang akan dikeluarkan. (4) Analisis Keamanan (*Control*), menilai perlindungan data dalam suatu proses, perlindungan dapat dilakukan dengan melihat pencegahan yang dilakukan untuk mengantisipasi sebuah masalah. (5) Analisis Efisiensi (*Efficiency*), menilai sumber daya yang digunakan dalam suatu proses, pengendalian dapat diukur dengan seberapa jauh kendali yang dapat dilakukan agar proses tetap berjalan dengan baik dan mencegah pemborosan. (6) Analisis Layanan (*Service*), menilai perkembangan pelayanan suatu proses. terdapat sebuah masalah pada proses penerimaan barang, staf gudang yang menerima barang dari supplier hanya melihat apakah barang sesuai pesanan atau ada mengalami kerusakan selama perjalanan, dan tidak ada pencatatan jumlah barang. Hal ini berdampak pada proses pelanggan membeli barang, saat staf gudang memeriksa

ketersediaan barang yang diminta, diperlukan waktu yang lama karena staf gudang memeriksa barangnya secara fisik dan membuat pelanggan lama menunggu.

Tabel 1.
Analisis PIECES

No	PIECES	Permasalahn
1.	Performance	Pencarian barang oleh staf gudang membutuhkan waktu yang lama
2.	Information	Staf gudang tidak memiliki informasi mengenai jumlah stok barang
3.	Economy	Perusahaan akan mengalami kerugian jika staf gudang salah memesan barang
4.	Control	Barang yang dicari sulit ditemukan
5.	Efficiency	Pelanggan yang ingin membeli menunggu lama
6.	Services	-

Analisis kebutuhan akan menggunakan tools Use Case Diagram berdasarkan analisis masalah untuk memenuhi kebutuhan dan menyelesaikan masalah yang ditemukan pada prosedur sistem yang berjalan di CV Surya Gemilang Sentosa. Diagram Use case merupakan sebuah pemodelan untuk sistem informasi yang dirancang. Use case mendeskripsikan interaksi antara aktor dengan sistem informasi yang dirancang dan digunakan untuk mengetahui siapa saja yang berhak menggunakan sistem (aktor) dan fungsi-fungsi yang ada di dalam sistem informasi tersebut (Permana & Romadlon, 2019). Berdasarkan analisis kebutuhan, disusunlah Diagram Use Case sebagai berikut.

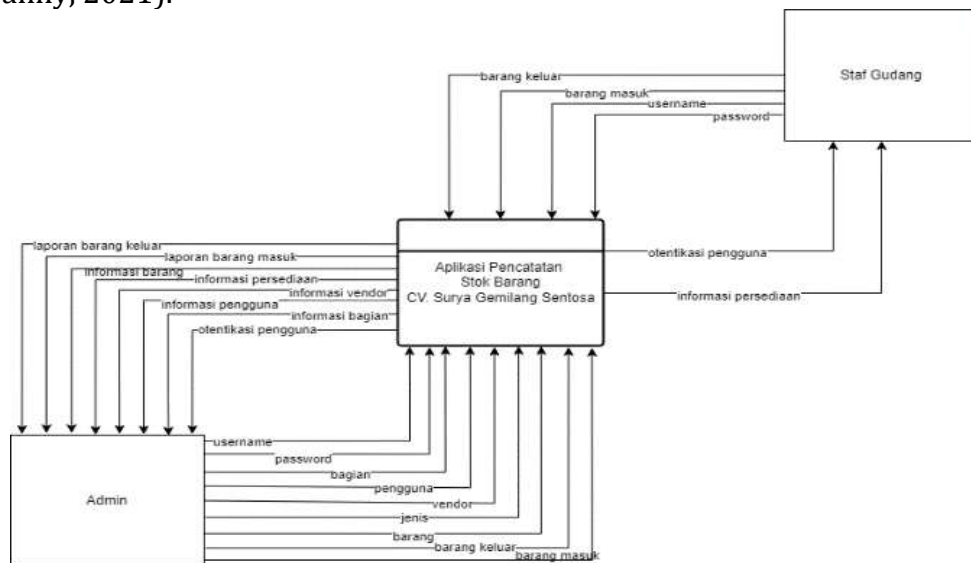


Gambar 3. Use Case Diagram

Tabel 2. Glosarium Use Case

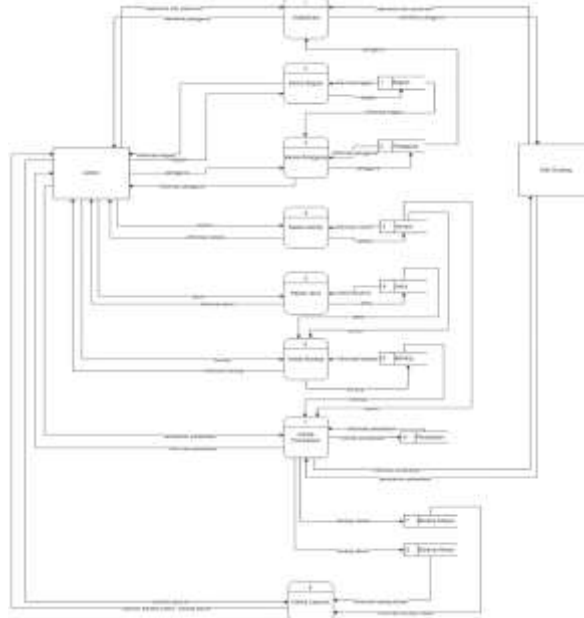
No	Use Case	Deskripsi	Aktor
1.	Autentikasi	Use case ini memungkinkan aktor untuk melakukan autentikasi dengan memasukkan nama lengkap dan kata sandi.	Staf Gudang, Admin
2.	Kelola pengguna	Use case ini memungkinkan aktor untuk mengubah detail akun yang sudah terdaftar dan menghapus atau menambahkan akun baru.	Admin
3.	Kelola bagian	Use case ini memungkinkan aktor untuk mengubah detail bagian yang sudah terdaftar dan menghapus atau menambahkan bagian baru.	Admin
4.	Kelola vendor	Use case ini memungkinkan aktor untuk mengubah detail vendor yang sudah terdaftar dan menghapus atau menambahkan vendor baru.	Staf Gudang, Admin
5.	Kelola barang	Use case ini memungkinkan aktor untuk melihat stok barang.	Admin
6.	Kelola persediaan	Use case ini memungkinkan aktor untuk mengubah detail stok barang dan menambahkan atau menghapus stok barang.	Admin
7.	Laporan barang masuk	Use case ini memungkinkan aktor untuk mencetak laporan terkait perubahan yang dilakukan terhadap barang masuk.	Staf Gudang, Admin
8.	Laporan barang keluar	Use case ini memungkinkan aktor untuk mencetak laporan terkait perubahan yang dilakukan terhadap barang keluar.	Staf Gudang, Admin

Bagian ini mempresentasikan secara grafik menggunakan Data Flow Diagram (DFD) untuk menjelaskan aliran data informasi masukkan (input) dan keluaran (output) (Danny, 2021).



Gambar 4. DFD Level 0

DFD Level 0 adalah diagram pertama yang menunjukkan proses inti yang kemudian akan didekomposisi menjadi proses yang lebih detail (Manurung & Manuputty, 2020). Diagram konteks menampilkan bentuk gambaran dari semua entitas luar yang menerima atau memberikan informasi ke sistem.



Gambar 5. DFD Level 1

DFD level 1 merupakan diagram hasil dekomposisi dari DFD level 0 yang menampilkan semua bentuk proses utama aliran data yang terdapat pada sistem yang dikembangkan (Paillin & Widiatmoko, 2021). Bagian ini menjelaskan bentuk aliran data dan atribut dari data yang digunakan dalam mengembangkan aplikasi. Perancangan data menggunakan Entity Relationship Diagram yang isinya merupakan bentuk aliran data dan atribut dari data yang akan digunakan dalam aplikasi pencatatan stok CV Surya Gemilang Sentosa (Setiawan & Sihotang, 2022). *Entity Relationship Diagram* adalah pemodelan awal yang dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika untuk pemodelan basis data relasional (Siregar & Handoko, 2021). Berikut adalah bentuk dari aliran data aplikasi.



Gambar 6. ERD Aplikasi



Gambar 7. Relasi Antar Tabel Aplikasi

Rancangan program dibuat berdasarkan ruang lingkup yang sudah ditentukan dan sesuai dengan perancangan data sebelumnya. Berikut ini adalah tampilan aplikasi pengelolaan persediaan pada CV Surya Gemilang Sentosa. Halaman login dapat diakses oleh staf gudang dan admin untuk masuk ke dalam aplikasi. Halaman login dibuat untuk menjaga keamanan data yang ada di dalam aplikasi dengan hanya mengizinkan akun yang sudah didaftarkan oleh admin yang bisa masuk ke dalam aplikasi, dengan cara memasukkan username dan password yang sudah ditentukan oleh admin kemudian menekan tombol login untuk diverifikasi oleh aplikasi.



Gambar 8. Halaman Login

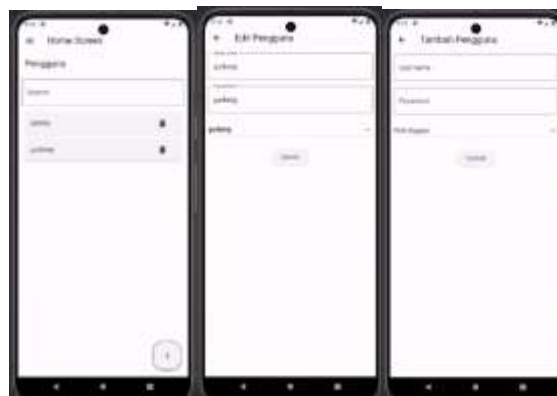
Halaman beranda akan ditampilkan kepada staf gudang dan admin jika berhasil melakukan login. Halaman beranda menampilkan semua informasi stok barang yang tersedia pada CV Surya Gemilang Sentosa. Staf Gudang dan admin dapat menggunakan fitur-fitur yang ada pada drawer halaman beranda, seperti fitur mengelola stok barang yang akan dibawa ke halaman kelola stok barang, kelola persediaan, kelola pengguna, kelola bagian, kelola vendor, dan membuat laporan barang masuk serta barang keluar. Fitur-fitur tertentu seperti kelola pengguna hanya dapat diakses oleh admin, sedangkan

staf gudang hanya dapat mengakses fitur lihat akun.



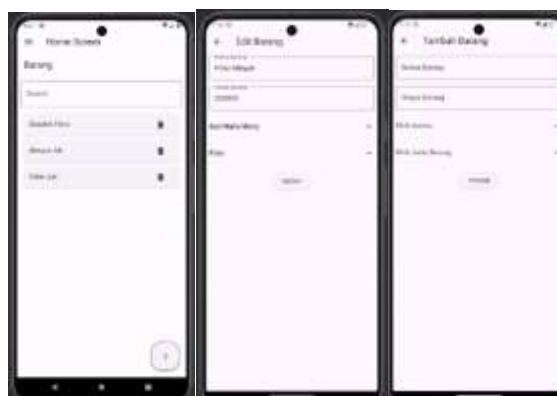
Gambar 9. Halaman Beranda

Halaman Kelola Akun hanya bisa diakses oleh admin. Halaman Kelola Akun digunakan untuk untuk mengubah detail semua akun staf gudang dan admin yang sudah terdaftar, mulai dari mengubah *username* dan *password* akun. Admin juga dapat menambahkan akun baru atau menghapus akun.



Gambar 10. Halaman Kelola Akun

Halaman Kelola Stok Barang dapat diakses oleh staf gudang dan admin. Halaman Kelola Stok Barang digunakan untuk mengubah detail dari sebuah stok barang, dan juga dapat menambahkan stok barang baru atau menghapus stok barang.



Gambar 11. Halaman Kelola Stok Barang

Halaman Kelola Persediaan dapat diakses oleh staf gudang dan admin. Halaman Kelola Persediaan digunakan untuk mengubah jumlah dari sebuah stok barang dengan menambahkan atau mengurangi jumlah stok barang.



Gambar 12. Halaman Kelola Persediaan

Halaman Laporan Barang Masuk dapat diakses oleh staf gudang dan admin. Halaman Laporan Barang Masuk digunakan untuk melihat riwayat perubahan yang dilakukan pada stok barang jika ada barang yang ditambahkan. Halaman Laporan Barang Masuk juga terdapat fitur untuk mencetak laporan.



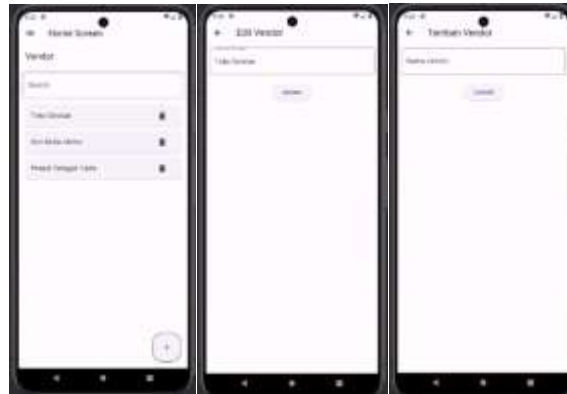
Gambar 13. Halaman Laporan Barang Masuk

Halaman Laporan Barang Keluar dapat diakses oleh staf gudang dan admin. Halaman Laporan Barang Keluar digunakan untuk melihat riwayat perubahan yang dilakukan pada stok barang jika ada barang yang dikurangkan. Halaman Laporan Barang Keluar juga terdapat fitur untuk mencetak laporan.



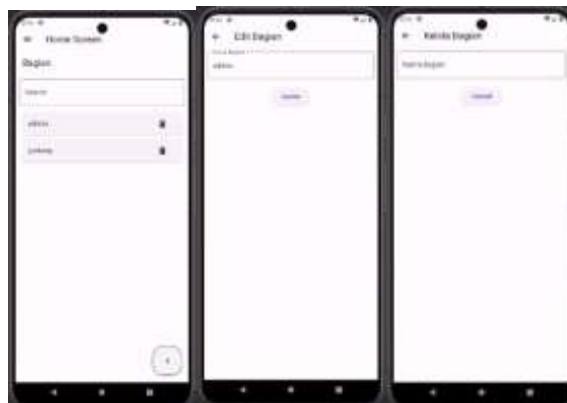
Gambar 14. Halaman Laporan Barang Keluar

Halaman Kelola Vendor dapat diakses oleh staf gudang dan admin. Halaman Kelola Vendor digunakan untuk mengubah detail dari sebuah vendor, dan juga dapat menambahkan vendor baru atau menghapus vendor.



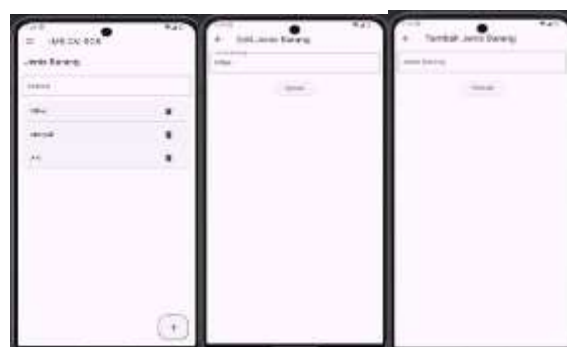
Gambar 15. Halaman Kelola Vendor

Halaman Kelola Bagian hanya dapat diakses oleh admin. Halaman Kelola bagian digunakan untuk mengubah detail dari sebuah bagian, dan juga dapat menambahkan bagian baru atau menghapus bagian.



Gambar 16. Halaman Kelola Bagian

Halaman Kelola Jenis hanya dapat diakses oleh admin. Halaman Kelola bagian digunakan untuk mengubah detail dari sebuah jenis sebuah barang, dan juga dapat menambahkan jenis baru atau menghapus jenis.



Gambar 17. Halaman Kelola Jenis

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil laporan kerja praktik yang berjudul “Sistem Informasi Pengelolaan Persediaan Pada CV Surya Gemilang Sentosa”, dapat disimpulkan bahwa Aplikasi pencatatan stok barang CV Surya Gemilang Sentosa dapat digunakan oleh Staf gudang dan Admin dengan baik, aplikasi membantu staf gudang dalam melakukan pencatatan stok barang sehingga staf gudang tidak memakan waktu lama lagi saat mencari barang, dan engan adanya aplikasi pencatatan stok barang ini, CV Surya Gemilang Sentosa terutama bagi staf gudang, menjadi terbantu dalam melakukan kegiatan jual beli dengan pelanggan yang datang ke toko. Adapun beberapa saran yang dapat disampaikan untuk CV Surya Gemilang Sentosa, seperti aplikasi dapat dikembangkan kembali dengan menjadikan berbasis website jika staf gudang dan staf admin juga ingin menggunakan dan aplikasi dapat dikembangkan kembali dengan menambahkan fitur back-up untuk berjaga-jaga jika terjadi kesalahan pada database.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, R., Ashari, R., & Effendi, M. (2019). Perancangan Sistem Informasi Persediaan Bahan Baku Di Ud. Xy, Tulungagung. *Jurnal Teknologi Industri Pertanian*, 29(2), 162–174. <https://doi.org/10.24961/j.tek.ind.pert.2019.29.2.162>
- Danny, M. (2021). *Perancangan Sistem Informasi Warehouse Berbasis Visual Basic 6.0*. 12(1), 37–43. <https://doi.org/10.1145/3565010.3569064>
- Darwi, M., Islamiyah, & Jundillah, M. L. (2023). Penerapan Metode PIECES Framework Sebagai Analisis Tingkat Kepuasan Mahasiswa Dalam Penggunaan Sistem Informasi Akademik. *Adopsi Teknologi Dan Sistem Informasi (ATASI)*, 2(1), 59–70. <https://doi.org/10.30872/atasi.v2i1.459>
- Dora, M., Khairul, R., & Sari, W. M. (2023). Analisa Transaksi Penjualan Dalam peningkatan Promosi Penjualan Berbasis Sistem Informasi. *EKOMBIS REVIEW: Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Bisnis*, 11(1), 357–368. <https://doi.org/10.37676/ekombis.v11i1.2993>
- Fadly, M., Muryana, D. R., & Priandika, A. T. (2020). Sistem Monitoring Penjualan Bahan Bangunan Menggunakan Pendekatan Key Performance Indicator. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(1), 15. <https://doi.org/10.33365/jta.v1i1.669>
- Gumilang, I. R. (2022). Penerapan Metode Sdlc (System Development Life Cycle) Pada Website Penjualan Produk Vapor. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Teknik*, 1(1), 47–56. <https://doi.org/10.55606/jurritek.v1i1.144>
- Komala Sari, R., & Isnaini, F. (2021). Perancangan Sistem Monitoring Persediaan Stok Es Krim Campina Pada Pt Yunikar Jaya Sakti. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), 151–159.
- Manurung, R. A. Y., & Manuputty, A. D. (2020). Perancangan Sistem Informasi Lembaga Kemahasiswaan Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga. *Jurnal SITECH : Sistem Informasi Dan Teknologi*, 3(1), 9–20. <https://doi.org/10.24176/sitech.v3i1.4703>
- Maylia Suhendro, J., Sudarma, M., & Care Khrisne, D. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Seluler Penyedia Jasa Perawatan Dan Kecantikan Menggunakan Framework Flutter. *Jurnal SPEKTRUM*, 8(2), 68. <https://doi.org/10.24843/spektrum.2021.v08.i02.p9>
- Muslim, Sari, R. P., & Rahmayuda, S. (2022). Implementasi Framework Flutter Pada Sistem Informasi Perpustakaan Masjid (Studi Kasus: Masjid Di Kota Pontianak).

- Coding : Jurnal Komputer Dan Aplikasi*, 10(1), 46–59.
- Nawassyarif, M. Julkarnain, & Rizki Ananda, K. (2020). Sistem Informasi Pengolahan Data Ternak Unit Pelaksana Teknis Produksi Dan Kesehatan Hewan Berbasis Web. *Jurnal Informatika, Teknologi Dan Sains*, 2(1), 32–39. <https://doi.org/10.51401/jinteks.v2i1.556>
- Ningsih, W., & Nurfauziah, H. (2024). Perbandingan Model Waterfall Dan Metode Prototype Untuk Pengembangan Aplikasi Pada Sistem Informasi. *Journal of Information System and Education Development*, 2(1), 13–19. <https://doi.org/10.62386/jised.v2i1.50>
- Paillin, D. B., & Widiatmoko, Y. (2021). Rancangan Aplikasi Monitoring Online Untuk Meningkatkan Pemeliharaan Prediktif Pada PLTD. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, 11(1), 9–17. <https://doi.org/10.21456/vol11iss1pp9-17>
- Permana, A. Y., & Romadlon, P. (2019). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Perumahan Menggunakan Metode Sdlc Pada Pt. Mandiri Land Prosperous Berbasis Mobile. *Jurnal Pelita Bangsa*, 10(2), 1511–1518. <https://doi.org/10.1134/s0320972519100129>
- Putra, B. R. S., Kharisma, A. P., & Dewi, R. K. (2022). Pengembangan Aplikasi Perangkat Bergerak Berlangganan Katering Daring. *Pengembangan Aplikasi Perangkat Bergerak*, 6(2), 605.
- Romli, Wiyanto, W., & Butsianto, S. (2023). Pengembangan Aplikasi Persediaan Barang Berbasis Web Menggunakan Metode Sdlc Pada Cv Padu Nusantara Jakarta. *Jurnal Informatika Teknologi Dan Sains (Jinteks)*, 5(3), 468–478. <https://doi.org/10.51401/jinteks.v5i3.3343>
- Royani, A., & Handayani, P. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Pengendalian Stok Tepung Pati Tapioka Bebas Web pada PT. Bersama Olah Boga Design and Build a Web-Free Tapioca Starch Stock Control Information System on PT. Bersama Olah Boga. *Jtsi*, 4(1), 50–62.
- Setiawan, A. S., & Sihotang, F. P. (2022). A Sistem Informasi Manajemen Perancangan Monitoring Kinerja Teknisi Servis Berbasis Website Dengan Metode Rational Unified Process (RUP). *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, 3(2), 189–201. <https://doi.org/10.35957/jtsi.v3i2.3028>
- Siregar, J. A. S., & Handoko, K. (2021). Implementasi Framework Flutter Aplikasi Pembukuan Penghasilan Toko Rumah Rezeki Karpas Berbasis Android. *Jurnal Comasie*, 6(2), 40–51.
- Suardi, C. F., Y, H. S., & Sunardi, S. (2023). Implementasi Algoritma Apriori Untuk Analisis Data Transaksi Penjualan Pada Toko Berbasis Desktop. *Jurnal Tekno Kompak*, 17(1), 136. <https://doi.org/10.33365/jtk.v17i1.2148>