



ISSN : 2339 - 1871

BETRIK BESEMAH TEKNOLOGI INFORMASI & KOMPUTER

Editor Office : Pusat Penelitian & Pengabdian Pada Masyarakat
(PPPM) ITPA

Phone : 0857-9716-9578

email : betriktpa@itpa.ac.id

SI Pengelolaan Persediaan Barang Berbasis *Web* Toko Bangunan Sentosa Bersama Menggunakan *Extreme Programming*

Edwardo¹, Nita Rosa Damayanti²

Sains Teknologi, Sistem Informasi, Universitas Bina Darma, Palembang, Indonesia^{1,2}

Sur-el : [*edwardd2422@gmail.com](mailto:edwardd2422@gmail.com)¹, nita_rosa@binadarma.ac.id²

Penulis Korespondensi: Edwardo, edwardd2422@gmail.com

Abstrak: Dalam era digital saat ini, pengelolaan persediaan barang sangat penting untuk operasi bisnis, terutama dalam industri ritel seperti toko bangunan. Pengelolaan persediaan barang adalah seni mengatur aliran barang di sebuah perusahaan, termasuk toko bangunan. Ketersediaan barang yang lengkap dan variatif menjadikan Toko Bangunan Sentosa Bersama sebagai solusi terpadu untuk kebutuhan konstruksi di wilayah tersebut. Permasalahan yang ada di Toko Bangunan Sentosa bersama adalah pengelolaan persediaan barang masih dilakukan secara manual, yang menyebabkan pengelolaan dan pengontrolan informasi persediaan barang seringkali tidak sistematis. Situasi seperti ini membutuhkan sistem informasi yang dapat menangani masalah tersebut. Karena dapat diakses dengan mudah melalui internet, sistem informasi berbasis *Web* dapat menjadi cara paling efektif serta terkini untuk memberikan informasi. Bisnis dapat menggunakan sistem ini untuk mengelola data persediaan produk dengan lebih baik. Metode pengembangan sistem yang penulis gunakan yaitu *Extreme programming*. Dengan adanya sistem informasi pengelolaan persediaan barang berbasis *Web* pada toko bangunan sentosa bersama menggunakan metode *Extreme programming* maka segala sesuatu kegiatan dapat terkontrol satu sama lain dengan baik.

Kata kunci : *Extreme programming*, Persediaan Barang, *Php Mysql*, Sistem Informasi, *Web*

Abstract In today's digital era, inventory management is crucial for business operations, especially in retail industries such as building supply stores. Inventory management is the art of managing the flow of goods within a company, including building supply stores. The availability of a complete and varied range of goods makes Sentosa Bersama Building Store an integrated solution for construction needs in the region. The problem at Sentosa Bersama Building Store is that inventory management is still carried out manually, which often results in unsystematic management and control of inventory information. This situation requires an information system that can address this issue. Because it is easily accessible via the internet, a web-based information system can be the most effective and up-to-date way to provide information. Businesses can use this system to better manage product inventory data. The system development method used by the author is *Extreme Programming*. With the web-based inventory management information system at Sentosa Bersama Building Store using the *Extreme Programming* method, all activities can be well controlled.

Keywords: *Extreme programming*, Inventory, *Php Mysql*, Information Systems, *Web*

Received: 14-09-2025 | Accepted: 25-11-2025 | Published Online: 30-12-2025

All author: Edwardo, Nita Rosa Damayanti

1. PENDAHULUAN

Dengan kemajuan teknologi informasi, hidup manusia kini serba cepat dan mudah. Teknologi informasi ada di hampir semua aspek kehidupan. Jika sebuah organisasi atau perusahaan ingin meningkatkan produktivitasnya, mereka harus menggunakannya. Toko bangunan harus terus berinovasi untuk memaksimalkan penggunaan teknologi yang berkembang saat ini. Diharapkan bahwa penggunaan teknologi akan mempercepat dan mempermudah kegiatan yang berlangsung [1].

Toko Bangunan Sentosa Bersama, yang berlokasi di Jalan Keramat, Desa Pedamaran 3, Kecamatan Pedamaran, Kabupaten Ogan Komering Ilir, Sumatera Selatan, dan telah beroperasi sejak 2020. Persediaan barang yaitu keseluruhan total produk atau bahan mentah yang dikuasai oleh suatu perusahaan pada waktu tertentu [2]. Permasalahan yang ada di Toko Bangunan Sentosa bersama adalah pengelolaan persediaan barang masih dilakukan secara manual, yang menyebabkan pengelolaan dan pengontrolan informasi persediaan barang seringkali tidak akurat. Sistem manual yang ada pada toko bangunan sentosa bersama, mulai dari pencatatan barang masuk dan keluar, pembelian dari supplier hingga penjualan kepada pelanggan yang semuanya dicatat ke dalam buku catatan berdasarkan kwitansi yang ada. Untuk pengelolaan data mengenai nama barang dan persediaan stok barang juga dicatat dalam buku. Buku catatan yang dimaksud yaitu alat pencatatan utama berupa buku yang mencatat semua transaksi persediaan secara tertulis dan dilakukan tanpa bantuan sistem komputer, sehingga prosesnya lebih lambat dan rawan kesalahan dibandingkan sistem digital.

Akibat dari permasalahan tersebut sering terjadi kesalahan dalam menghitung stok barang, mengalami kesulitan dalam mencatat dan menyusun laporan barang yang masuk dan keluar, serta menghadapi kesulitan dalam membuat laporan untuk barang yang diterima dari supplier dan barang yang terjual kepada konsumen. Ketidaksesuaian data sering terjadi karena proses pencatatan barang masuk dan keluar yang dilakukan dengan cara tradisional. Pengecekan barang dilakukan dengan mencocokkan data barang yang ada dengan data pada buku besar. Karena banyaknya data transaksi, menghitung persediaan barang menjadi sulit. Hingga berdampak pada, pemilik dan staff pegawai toko bekerja menjadi sulit dan tidak dapat dengan cepat menentukan kapan harus membeli barang tambahan.

Keterbatasan sistem manual juga berdampak pada efisiensi waktu dalam pengelolaan data. Laporan persediaan yang tepat waktu sulit dibuat karena catatan yang tidak terstruktur. Proses pembuatan laporan memakan waktu lama, dan kesalahan manusia dapat menyebabkan informasi yang tidak akurat dan menghambat pengambilan keputusan yang cepat. Selain itu, pengelolaan persediaan yang buruk dapat menyebabkan penumpukan barang yang tidak terjual, atau dead stock. Jika ini terjadi, toko akan mengalami kerugian finansial. Sangat sulit bagi pemilik toko untuk menentukan strategi pengadaan terbaik dan mengantisipasi perubahan permintaan pasar jika tidak ada sistem informasi yang efektif untuk memantau arus barang. Situasi seperti ini membutuhkan sistem informasi yang dapat menangani masalah tersebut. Karena dapat diakses dengan mudah melalui internet, sistem informasi berbasis Web dapat menjadi cara paling efektif serta terkini untuk memberikan informasi. Untuk mendukung manajemen persediaan yang

optimal, perusahaan saat ini dapat memanfaatkan sistem persediaan berbasis web. Sistem ini menawarkan berbagai solusi teknologi yang dapat memperbaiki berbagai masalah yang biasa muncul dalam pengelolaan stok barang secara manual. [3].

Metode *Extreme programming* merupakan suatu metode yang digunakan oleh programmer dalam merancang dan membangun suatu perangkat lunak secara terstruktur dengan baik. Salah satu metode pengembangan perangkat lunak dalam kerangka, *Extreme programming* (XP), dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dan kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan perubahan kebutuhan pelanggan. XP diciptakan oleh Kent Beck pada tahun 1990-an dengan tujuan menghasilkan perangkat lunak berkualitas tinggi melalui pendekatan kolaboratif, iteratif, dan fleksibel terhadap perubahan

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yang didasarkan pada fakta-fakta nyata.

2.1 Metode Pengumpulan data

Metode menyeluruh ini digunakan untuk mengumpulkan atau mendapatkan data yang diperlukan untuk penelitian. Penulis mengumpulkan informasi kualitatif melalui observasi, wawancara, dan studi literatur [2].

1. Observasi

Dilakukan dengan mengunjungi tempat yang dituju peneliti untuk melihat lokasi penelitian dan mengamati lokasi yang akan diteliti. Dengan melakukan observasi, Anda dapat memperoleh informasi yang berguna dalam penelitian, yang akan digunakan pada awal penelitian.

2. Wawancara

Pada tahap wawancara, peneliti melakukan wawancara untuk menanyakan beberapa pertanyaan yang diperlukan untuk memudahkan proses penelitian ini.

3. Studi literatur

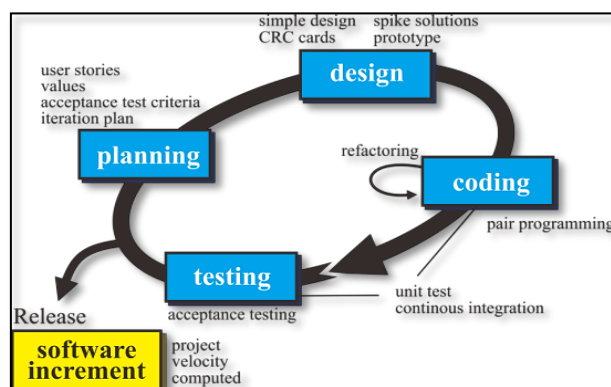
Pada bagian studi literatur, peneliti mulai mempelajari berbagai referensi yang mendukung penelitian. Peneliti membaca dan mencari berbagai sumber referensi di jurnal dan buku.

2.2 Metode Pengembangan Sistem

Extreme Programming adalah sebuah metode pengembangan sistem sederhana yang menggunakan metode tangkas sehingga banyak digunakan oleh para pengembang. Karena metode ini dinilai lebih cepat dalam proses pengembangan sebuah sistem, dan apabila terjadi perubahan persyaratan dapat ditangani dengan cepat [4].

Metode pengembangan perangkat lunak yang disebut pemrograman ekstrem memiliki tujuan untuk meningkatkan mutu perangkat lunak dan responsivitas terhadap perubahan permintaan dari klien. Tipe pengembangan perangkat lunak ini berfokus peningkatan efisiensi dan memfasilitasi pengujian memenuhi kebutuhan pelanggan baru [5].

Dalam membangun Sistem Informasi Pengelolaan Persediaan Barang Berbasis Web Pada Toko Bangunan Sentosa Bersama Menggunakan Metode Extreme programming penulis menggunakan metode pengembangan sistem Extreme programming, yang mempunyai empat tahapan kerja [6].



Gambar 1 Metode Extreme Programming

Terdapat empat tahapan yang harus dikerjakan pada metode Extreme Programming (XP) yaitu:

1. *Planning* (Perencanaan).

Tahapan ini ialah langkah awal dalam pembangunan sistem dimana pada tahapan ini dilakukan beberapa kegiatan perencanaan yaitu, identifikasi pertarungan, menganalisa kebutuhan sampai dengan penetapan jadwal aplikasi pembangunan system.

2. *Design* (Perancangan)

Tahapan berikutnya artinya perancangan dimana di tahapan ini dilakukan kegiatan pemodelan yang dimulai asal pemodelan sistem, pemodelan arsitektur sampai dengan pemodelan basis data.

3. *Coding* (Pengkodean)

Tahapan ini artinya aktivitas penerapan pemodelan yg telah dibuat kedalam bentuk user interface menggunakan memakai bahasa pemrograman. Adapun bahasa pemrograman yang dipergunakan ialah PHP menggunakan metode terstruktur. buat sistem manajemen basis data memakai piranti lunak MySQL.

4. *Testing* (Pengujian)

Sehabis tahapan pengkodean selesai, kemudian dilakukan tahapan pengujian sistem buat mengetahui kesalahan apa saja yg ada ketika aplikasi sedang berjalan serta mengetahui apakah sistem yang dibangun sudah sinkron dengan kebutuhan pengguna. Metode pengujian yg digunakan di tahapan ini adalah metode blackbox testing.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan dari sistem yang dibangun tahapan metode pengembangan sistem dengan menggunakan metode extreme programming yang terdiri dari perancangan, design, coding dan testing.

3.1 *Planning*

Planning diarahkan untuk mendapatkan wawasan tentang karakteristik dan kapasitas dari sistem yang

akan dibangun. Pada tahap ini, penulis berkomunikasi dengan pengembang dan pengguna untuk mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan kritis dalam proses pembangunan sebuah sistem.

3.1.1 Analisis kebutuhan pengguna

Ada Tiga pengguna yaitu administrasi, kasir, dan pemilik menggunakan sistem informasi pengelolaan persediaan barang berbasis Web di toko bangunan sentosa bersama yang dibangun dengan metode Extreme programming.

3.1.2 Analisis kebutuhan sistem

Pada Tiga dashboard pengguna administrasi, kasir, dan pemilik terdapat pada sistem informasi pengelolaan persediaan barang berbasis Web toko bangunan sentosa bersama, yang dibangun menggunakan metode Extreme programming. Untuk menu akan ada beberapa menu sebagai berikut:

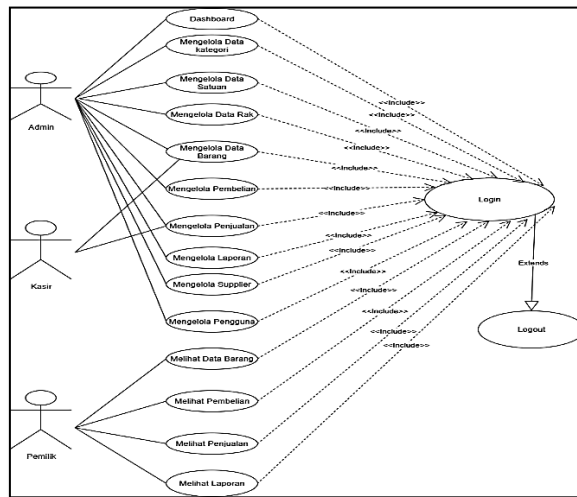
1. Dashboard admin merupakan halaman dashboard yang digunakan admin dengan level user adm. Pada halaman dashboard admin terdapat menu kelola data kategori, kelola data satuan, kelola data rak, kelola data barang, kelola pembelian, kelola penjualan, kelola laporan pembelian, kelola laporan penjualan, kelola supplier dan kelola pengguna.
2. Dashboard kasir merupakan halaman dashboard yang digunakan kasir dengan level user kasir. Pada halaman dashboard kasir terdapat menu kelola data barang dan kelola penjualan.
3. Dashboard pemilik merupakan halaman dashboard yang digunakan pemilik dengan level user pemilik. Pada halaman dashboard pemilik terdapat menu kelola data barang, kelola pembelian, kelola penjualan, dan kelola laporan.

3.2 Design

Dalam fase pengembangan suatu sistem, sasaran dari fase perancangan adalah untuk mengatur pola logika sistem. Desain sistem yang efektif adalah yang mampu meminimalisir ketergantungan di antara setiap proses. Saat ini, penulis sedang membuat desain prototipe yang akan dikembangkan

3.2.1 Use case diagram

Use case dapat digunakan untuk mensimulasikan layanan atau unit fungsi yang diberikan sistem kepada pengguna [7]. *Use case diagram* adalah diagram yang menunjukkan apa yang dapat dilakukan sistem oleh pengguna. Serangkaian peristiwa yang terjadi antara aktor di luar perangkat lunak dan fungsionalitas produk disebut *use case*. Sebuah program dapat digunakan untuk berinteraksi dengan satu atau lebih aktor dalam berbagai situasi [8].



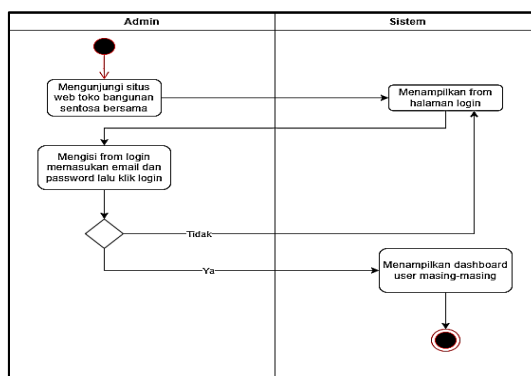
Gambar 2. Use case Diagram

3.2.2 Activity Diagram

Activity Diagram dapat digunakan sebagai penjelelasan aktivitas program tanpa melihat tampilan atau koding sistem.[9]. Dalam Diagram aktivitas, yang juga dikenal sebagai "diagram aktivitas", merupakan sebuah jenis diagram yang dipakai dalam pengembangan perangkat lunak untuk merepresentasikan alur kerja atau prosedur bisnis. Diagram kegiatan adalah komponen dari *Unified Modeling Language* (WEB) dan dirancang untuk memperlihatkan rangkaian tindakan atau aktivitas yang berlangsung selama suatu proses atau sistem. Ini memudahkan pemahaman alur kerja dan bagaimana beragam elemen saling berinteraksi dalam sebuah sistem secara visual [10].

1. Activity Diagram Login

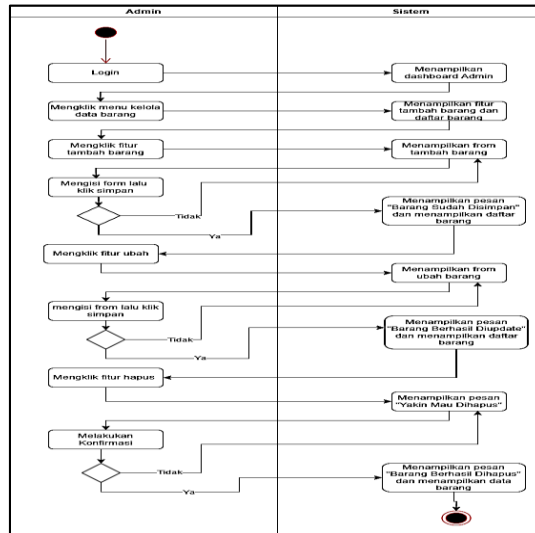
Pada Activity Diagram kelola data kategori ini menggambarkan langkah-langkah proses interaksi pengguna administrasi dengan sistem. Proses untuk melakukan login pada situs Web toko bangunan sentosa bersama seperti yang ditunjukkan pada gambar 3.2 di bawah ini.



Gambar 3. Activity Diagram Login

2. Activity Diagram Kelola Data Barang

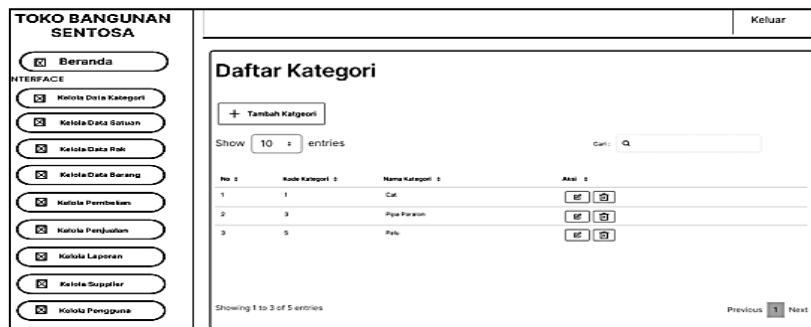
Pada Activity Diagram kelola data barang ini menggambarkan langkah- langkah proses interaksi pengguna administrasi dengan sistem. Proses untuk menambahkan, mengubah, dan menghapus data barang termasuk login admin, seperti yang ditunjukkan pada gambar 3.3 dibawah



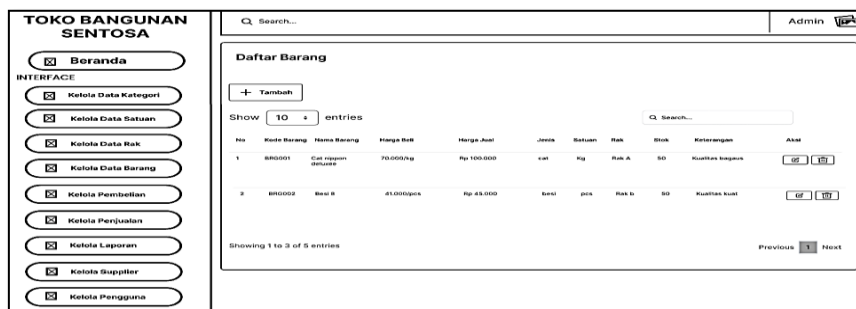
Gambar 4. Activity Diagram Kelola Data Barang

3.2.3 Wireframe

Wireframe adalah representasi visual sederhana berupa kerangka dasar yang menunjukkan struktur dan tata letak elemen-elemen utama pada sebuah halaman web atau aplikasi. Biasanya wireframe digambarkan dalam bentuk sketsa dua dimensi yang mengabaikan elemen visual seperti warna, gambar, atau tipografi.



Gambar 5. Wireframe Daftar Kategori



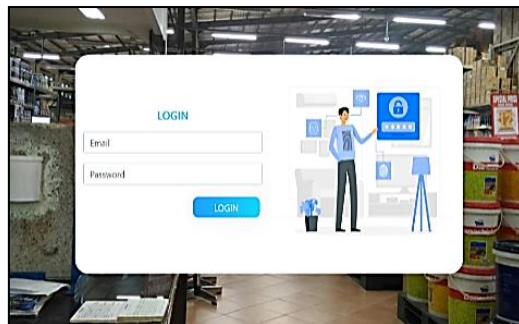
Gambar 6. Wireframe Daftar Barang

3.3 Coding

Pada tahap coding ini adalah proses menerjemahkan rancangan ke dalam bahasa yang dapat diproses oleh komputer. Dalam sistem informasi ini, bahasa pemrograman yang dipakai adalah PHP dengan bantuan framework Laravel, serta menggunakan database MySQL sebagai tempat penyimpanan data.

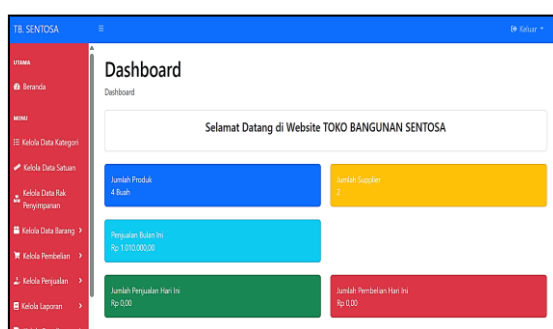
3.3.1 Pengguna Admin

Langkah awal sebelum memasuki website sistem informasi pengelolaan persediaan barang berbasis web pada toko bangunan sentosa bersama kita harus login terlebih dahulu. Terlihat pada gambar 3.6 dibawah ini



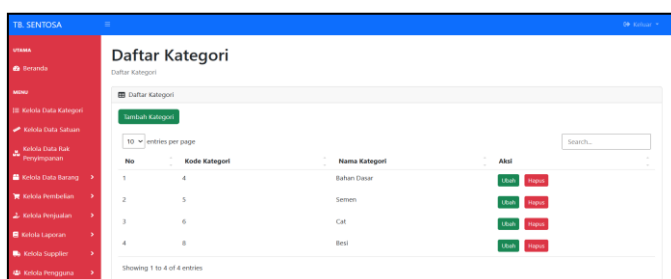
Gambar 7. Halaman Login

Setelah proses login berhasil maka admin akan memasuki halaman dashboard admin. Pada halaman dashboard admin menampilkan informasi jumlah produk, jumlah supplier, penjualan bulan ini, jumlah penjualan hari ini, jumlah pembelian hari ini. Berikut ini tampilan halaman dashboard dapat kita lihat pada gambar 7 dibawah ini .



Gambar 8. Dashboard Admin

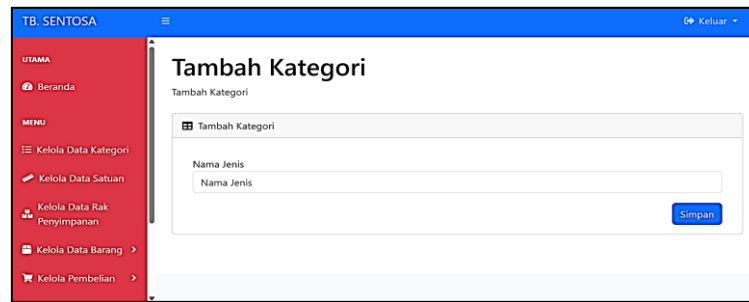
Gambar 8 merupakan pada halaman kelola data kategori pada dashboard admin menampilkan kategori data barang yang telah dimasukkan ke dalam sistem, seperti kode dan nama kategori. Admin dapat mengubah atau menghapus kategori, dan menambah data kategori



Gambar 9. Halaman Kelola Data Kategori

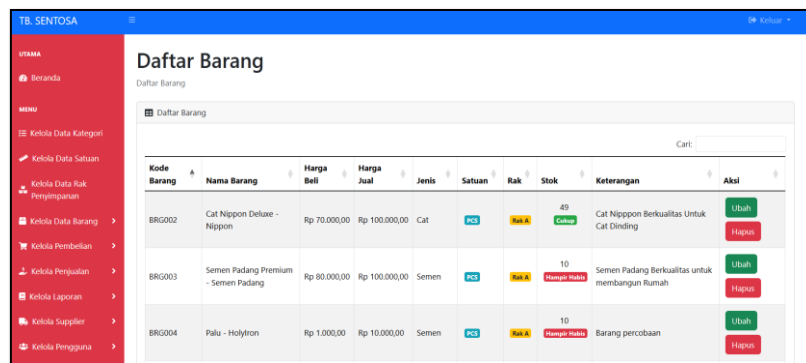
Pada gambar 3.9 Proses untuk input atau menambahkan data kategori dengan mengklik tambah kategori lalu mengisi dengan mengetikkan nama kategori, selanjutnya klik simpan maka sistem akan

menampilkan pesan data berhasil ditambahkan dan sistem menyimpan data kategori yang telah ditambahkan dengan sukses



Gambar 10. Tambah Data Kategori

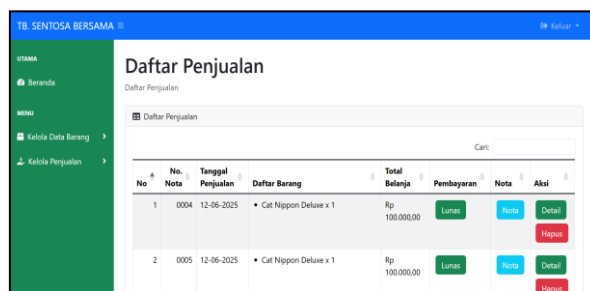
Proses selanjutnya Pada halaman ini kelola data barang menampilkan semua data barang toko bangunan sentosa bersama seperti data kode barang, nama barang, harga beli, harga jual, Jenis, satuan, rak, Keterangan. Halaman ini terdapat fitur aksi yang bisa diakses oleh Admin untuk mengubah data barang, menghapus data barang, menambahkan data barang untuk di input kedalam sistem dan mencari data barang dengan memasukan kata kunci data yang ingin dicari pada fitur cari terletak di pojok kanan halaman. Berikut ini tampilan halaman data barang dapat kita lihat pada gambar 3.10 dibawah ini .



Gambar 11. Halaman Data Barang

3.3.2 Pengguna Kasir

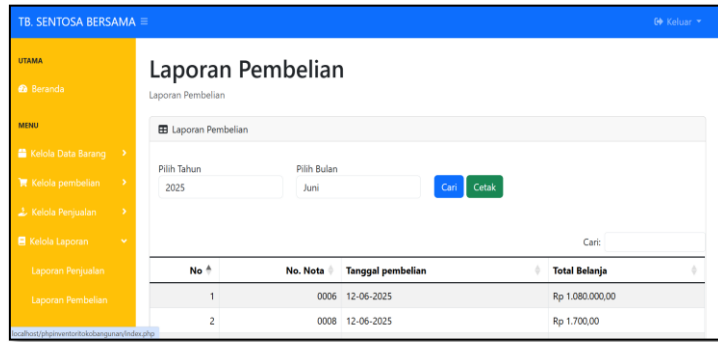
Pada halaman kelola penjualan yang berisikan data-data barang yang telah terjual ke konsumen.halaman ini juga kasir bisa melihat informasi tanggal penjualan, daftar barang terjual, total belanja, pembayaran, dan cetak nota.Berikut ini tampilan halaman kelola daftar dapat kita lihat pada gambar 3.11 dibawah ini



Gambar 12. Halaman Kelola Penjualan

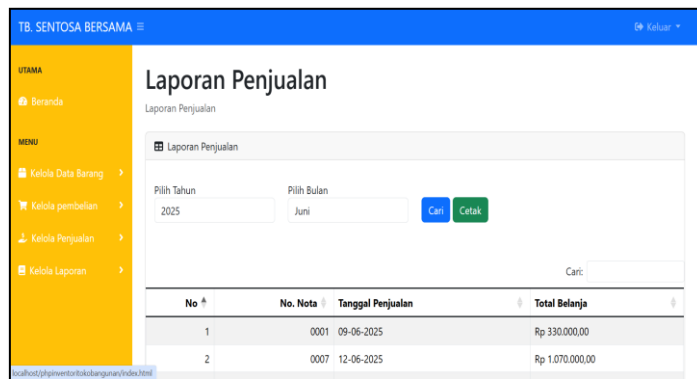
5.2.3 Pengguna Pemilik

Pada halaman kelola laporan pembelian menampilkan data laporan barang masuk. User dapat menginput periode laporan yang ingin ditampilkan berdasarkan tahun dan bulan yang diinginkan. Berikut ini tampilan halaman kelola daftar dapat kita lihat pada gambar 3.12 dibawah ini



Gambar 13. Halaman kelola Laporan Pembelian

Halaman laporan penjualan merupakan halaman yang menampilkan data laporan keluar barang. User dapat menginput periode laporan yang ingin ditampilkan. Berikut ini tampilan halaman kelola daftar dapat kita lihat pada gambar 3.13 dibawah ini



Gambar 3.13 Halaman Kelola laporan Penjualan


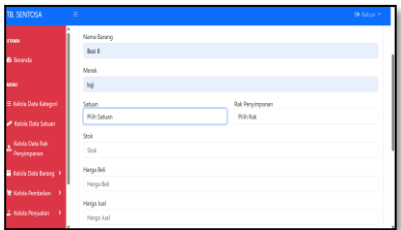
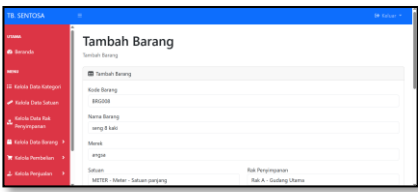
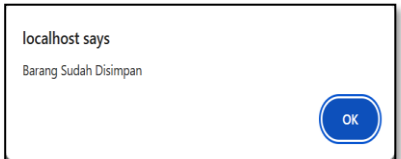
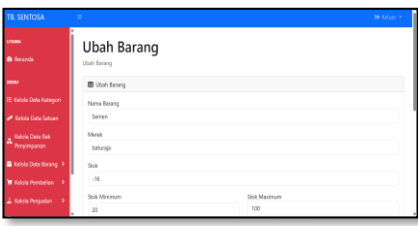
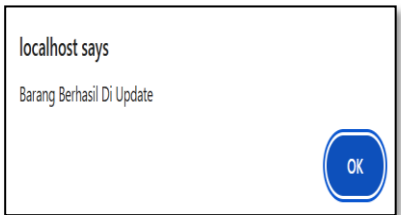
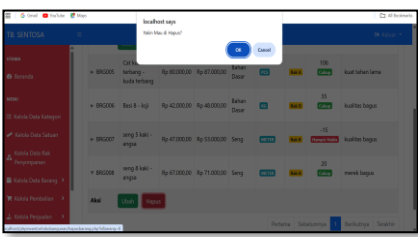
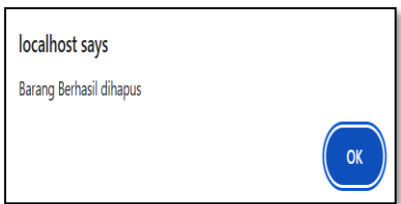
3.4 Testing

Di Fase ini, pengujian dilakukan terhadap isi sistem dengan memanfaatkan metode Black Box Testing. Berdasarkan hasil dari pengujian dengan menggunakan blackbox testing difokuskan pada fungsi yang diuji berdasarkan kebutuhan, input yang diberikan, output yang diharapkan, dan hasil pengujian diperoleh hasil sebagai berikut.

3.4.1 Testing Kelola Data Barang

Tabel 3.1 Testing Kelola Data Barang

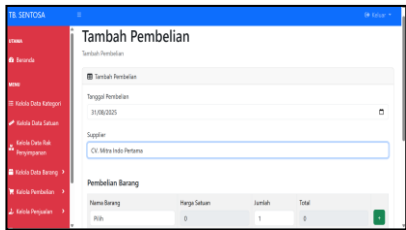
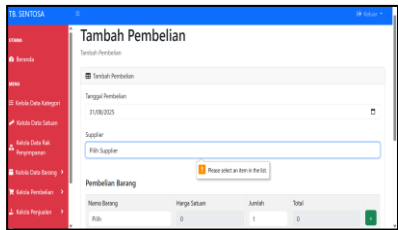
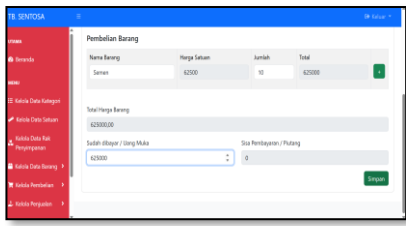
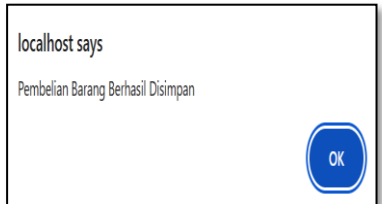

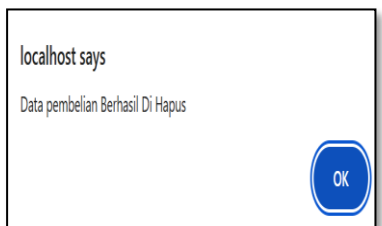
No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Status
1	Klik Tambah data barang from ada yang tidak di isi lalu klik simpan	Sistem menolak dan tetap pada halaman form tambah data barang	Berhasil
Test Case :		Hasil Pengujian :	

		
<p>2 Klik Tambah data barang form terisi semua lalu klik simpan</p> <p>Test Case :</p> 	<p>Sistem sukses menampilkan pemberitahuan “Barang sudah Disimpan”</p> <p>Hasil Pengujian :</p> 	<p>Berhasil</p>
<p>3 Klik fitur ubah isi semua data lalu klik simpan</p> <p>Test Case :</p> 	<p>Sistem sukses menampilkan pemberitahuan “Barang Berhasil Diupdate”</p> <p>Hasil Pengujian :</p> 	<p>Berhasil</p>
<p>4 Klik fitur hapus untuk menghapus data barang</p> <p>Test Case :</p> 	<p>Sistem sukses menampilkan pemberitahuan “Data Berhasil Dihapus”</p> <p>Hasil Pengujian :</p> 	<p>Berhasil</p>

3.4.2 Testing Kelola Pembelian

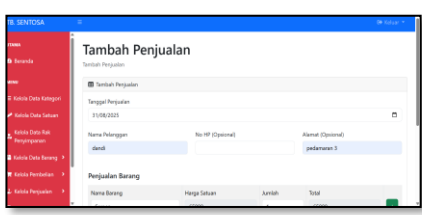
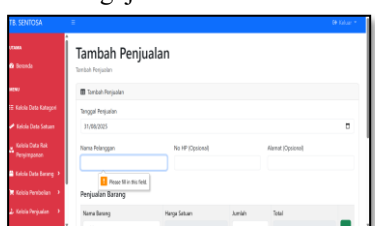
Tabel 2. Testing Kelola Pembelian

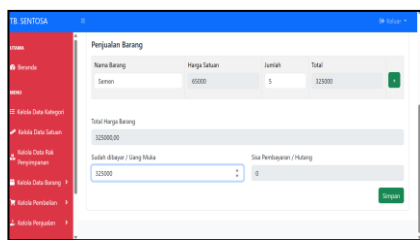
No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Status
1	Klik Tambah pembelian form ada yang kosong lalu klik simpan	Sistem menolak dan tetap pada halaman form tambah pembelian	Berhasil
	Test Case :	Hasil Pengujian :	

	
<p>2 Klik Tambah pembelian form terisi semua lalu klik simpan</p> <p>Test Case :</p> 	<p>Sistem sukses menampilkan pemberitahuan “Pembelian Berhasil Disimpan”</p> <p>Hasil Pengujian :</p> 
<p>3 Klik fitur hapus untuk menghapus data pembelian</p> <p>Test Case :</p> 	<p>Sistem sukses menampilkan pemberitahuan “Pembelian Berhasil Dihapus”</p> <p>Hasil Pengujian :</p> 

3.4.3 Testing Kelola Penjualan

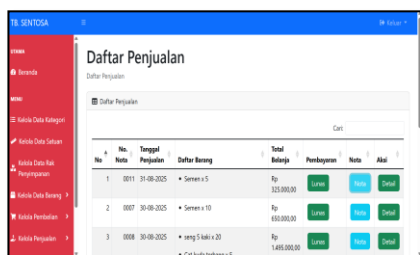
Tabel 2. testing Kelola Penjualan

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Status
1	klik tambah data penjualan form ada yang kosong lalu klik simpan	Sistem menolak dan tetap pada halaman form tambah penjualan	Berhasil
	Test Case :	Hasil Pengujian :	
			
2	Klik Tambah penjualan form terisi semua lalu klik simpan	Sistem sukses menampilkan pemberitahuan “Penjualan barang Berhasil Disimpan”	Berhasil
	Test Case :	Hasil Pengujian :	



3 Klik fitur nota untuk cetak nota penjualan Sistem menampilkan nota penjualan Berhasil

Test Case :



Hasil Pengujian :



4. KESIMPULAN

Berdasarkan Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Extreme programming* (XP) untuk sistem informasi pengelolaan persediaan barang berbasis *Web* di Toko Bangunan Sentosa Bersama akan meningkatkan efisiensi, efisiensi, dan akurasi pengelolaan persediaan di Toko Bangunan Sentosa Bersama serta meningkatkan produktivitas dan pelayanan pelanggan dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Sistem informasi berbasis *Web* yang dibuat mampu menggantikan sistem manual yang sebelumnya digunakan dalam pengelolaan persediaan barang, sehingga mempercepat proses pencatatan barang masuk dan keluar serta mengurangi kesalahan pencatatan yang sering terjadi pada sistem manual.
2. Penggunaan metode *Extreme programming* dalam pengembangan sistem memberikan keunggulan berupa iterasi pengembangan yang cepat, kolaborasi intensif dengan pengguna, dan kemampuan adaptasi terhadap perubahan kebutuhan secara real-time. Hal ini membuat sistem yang dihasilkan lebih sesuai dengan kebutuhan operasional toko dan meningkatkan kualitas perangkat lunak.
3. Dengan adanya sistem ini, laporan persediaan, pembelian, dan penjualan dapat dihasilkan secara otomatis dan tepat waktu, mengurangi risiko kehilangan atau kerusakan data yang kerap terjadi pada pencatatan manual serta mempermudah proses evaluasi dan perencanaan bisnis.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] R. T. Bastian *et al.*, "Pada Toko Bangunan Dengan Reactjs," vol. 3, no. 2, pp. 128–136, 2022.
- [2] U. Nurohman, M. Nasir, A. Samsudin, and N. S. Rahmawati, "Persediaan Barang Berbasis Website Studi Kasus : Toko Butik Gordeng," vol. 2, no. 1, pp. 167–178, 2023.
- [3] Ridho Esa Anugrah, Yudhistira Abdi Saputra, and Wasis Haryono, "Perancangan Sistem Inventory Berbasis Web untuk Optimalisasi Manajemen Persediaan Barang di PT Bumi Daya Plaza," *Bridg. J. Publ. Sist. Inf. dan Telekomun.*, vol. 2, no. 4, pp. 342–363, 2024, doi: 10.62951/bridge.v2i4.317.
- [4] D. Kurniawan *et al.*, "Metode Extreme Programming Dalam Rancang Bangun Elektronik Surat Studi

- Kasus Desa / Kelurahan,” vol. 8, no. 2, pp. 224–240, 2020.
- [5] M. Amdi Rizal, I. Ahmad, N. Aftirah, and W. Lestari, “Aplikasi Inventory Persediaan Barang Berbasis Web Menggunakan Metode Extreme Programming (Studi Kasus : Esha 2 Cell),” *Jl. ZA. Pagar Alam*, vol. 3, no. 2, pp. 2774–5384, 2022.
- [6] M. Ridwan Nawawi, S. Lestanti, and D. Fanny, “Rancang Bangun Sistem Informasi Inventaris Fasilitas Pondok Pesantren Nurul Ulum Dengan Menggunakan Metode Xp (Extreme Programming),” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 6, no. 2, pp. 835–841, 2022, doi: 10.36040/jati.v6i2.5746.
- [7] E. Programming and B. Testing, “No Title,” vol. 5, no. 3, pp. 351–356, 2023.
- [8] N. S. Fadillah *et al.*, “Implementasi metode fifo pada sistem informasi dalam mengelola persediaan barang berbasis web,” vol. 05, no. 02, pp. 357–366, 2024.
- [9] D. G. Pramdhani *et al.*, “Implementasi Metode Extreme Programming Pada Perancangan Aplikasi Pemesanan Bahan Bangunan Berbasis Web (Studi Kasus) Pt . Mitra Karya Teguh Setia,” vol. 1, no. 3, pp. 741–747, 2023.
- [10] A. T. Priandika, D. Riswanda, and K. Kunci, “Perancangan Sistem Informasi Manajemen Pemesanan Barang Berbasis Online Menggunakan Pendekatan Extreme Programming,” vol. 1, no. January, pp. 69–76, 2023.