

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG PADA TOKO SEMBAKO MENGGUNAKAN DESIGN THINKING

Nevada Afryzal Sugi Alam Nasyroh ¹⁾, Ade Putra Syawaludin ²⁾,
Arif Setiabudi ³⁾, Gustin Setyaningsih ⁴⁾

^{1,2,3,4)} Program Studi Sistem Informasi, Universitas Amikom Purwokerto
Email : nevadaafryzal29@gmail.com

Abstrak, Keterbatasan sistem pengelolaan persediaan barang pada usaha mikro sektor pangan di area pedesaan menjadi persoalan yang kerap luput dari perhatian peneliti sistem informasi. Warung Sembako Desa Teluk Sumur Kidem merepresentasikan kondisi tersebut secara empiris: seluruh transaksi persediaan dicatat secara manual dalam buku harian, sehingga pemantauan stok secara real-time maupun produksi laporan berkala menjadi tidak terlaksana. Penelitian ini dirancang guna menghasilkan rancangan sistem informasi persediaan berbasis web melalui penerapan metode Design Thinking yang meliputi tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan test. Pengumpulan data primer dilaksanakan melalui observasi partisipatif dan wawancara terstruktur kepada subjek penelitian. Luaran penelitian berupa prototipe sistem yang terintegrasi dengan modul autentikasi berlevel, dashboard pemantauan stok, pengelolaan transaksi barang, mekanisme peringatan stok minimum, dan laporan persediaan berkala dengan opsi ekspor. Perancangan antarmuka mengacu pada prinsip-prinsip UI/UX yang berorientasi pengguna dan diformalisasikan melalui Use Case Diagram serta Activity Diagram berbasis UML. Instrumen evaluasi kepuasan yang diterapkan kepada 15 responden menghasilkan rerata skor 87,2%, dengan dimensi akurasi data sebagai pencapaian tertinggi pada angka 90%. Hasil evaluasi ini membuktikan bahwa prototipe sistem persediaan berbasis web ini secara empiris mampu mereduksi potensi kesalahan pencatatan manual dan mengoptimalkan fungsi pengendalian persediaan barang bagi pelaku usaha.

Kata Kunci : Sistem Informasi Persediaan, Design Thinking, Toko Sembako, Prototype UI/UX, UML

PENDAHULUAN

Transformasi digital yang berlangsung secara masif di berbagai sektor perekonomian telah menempatkan adopsi teknologi informasi bukan lagi sebagai pilihan, melainkan sebagai kebutuhan operasional yang mendasar, termasuk bagi pelaku usaha mikro di wilayah pedesaan. Warung sembako, yang berfungsi sebagai simpul distribusi kebutuhan pokok pada level komunitas terkecil, memegang posisi strategis dalam sistem ketahanan pangan lokal. Kendati demikian, kelompok usaha ini umumnya belum terjangkau oleh transformasi digital yang dimaksud. Warung Sembako Desa Teluk Sumur Kidem menjadi representasi nyata dari kondisi tersebut, di mana seluruh proses pengelolaan persediaan barang masih diselenggarakan tanpa dukungan sistem informasi yang memadai.

Observasi yang dilakukan pada fase awal penelitian mengungkap fakta bahwa pencatatan transaksi barang masuk dan keluar dilaksanakan dalam buku catatan harian yang tidak mengikuti format standar tertentu. Situasi ini secara langsung menimbulkan serangkaian hambatan operasional: ketidakmampuan pemantauan stok secara daring, terlambatnya

deteksi kehabisan barang, inefisiensi waktu dalam proses rekapitulasi, serta ketiadaan laporan periodik yang dapat diandalkan. (Nursaid et al., 2021) mendokumentasikan permasalahan yang analog pada Toko Uda Fajri, di mana ketergantungan terhadap sistem konvensional terbukti berimplikasi langsung pada kerugian operasional yang terukur.

Upaya penyelesaian masalah serupa telah dirintis oleh beberapa peneliti sebelumnya. (RIYADI, 2025) mengembangkan sistem persediaan berbasis PHP dan MySQL pada Toko Sepatu Bata, sedangkan (Ilyas Asfari, 2024) menerapkan metode Prototype dalam pengembangan sistem serupa pada Toko Bangunan Lestari Jaya. Namun, kedua karya tersebut dinilai belum mengintegrasikan tahapan penggalian kebutuhan pengguna yang sistematis dan berakar pada data empiris. Kesenjangan metodologis inilah yang menjadi justifikasi bagi penelitian ini untuk mengadopsi Design Thinking sebagai kerangka perancangan.

(Anggraini & Hamdani, 2024) telah memvalidasi efektivitas Design Thinking dalam proses perancangan prototipe sistem pengelolaan data barang. (Dewantara, 2024)

secara lebih spesifik membuktikan bahwa pendekatan tersebut mampu menghasilkan aplikasi persediaan yang memperoleh skor *System Usability Scale* (SUS) sebesar 84, yang masuk dalam klasifikasi *excellent*. Kedua penelitian ini, meski relevan, belum menyoroti segmen usaha mikro sembako pedesaan yang memiliki keterbatasan kapasitas sumber daya manusia dan infrastruktur teknologi yang berbeda secara fundamental.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini menetapkan tiga tujuan yang hendak dicapai: (1) mengidentifikasi profil kebutuhan pengguna sistem informasi persediaan di Warung Sembako Desa Teluk Sumur Kidem melalui metode empati partisipatif; (2) menghasilkan rancangan prototipe sistem informasi persediaan berbasis web dengan memanfaatkan kerangka kerja lima tahap Design Thinking; dan (3) mengevaluasi kelayakan serta tingkat penerimaan prototipe sistem dari perspektif pengguna akhir.

Sistem Informasi Persediaan Barang

Dalam literatur sistem informasi, persediaan barang didefinisikan sebagai keseluruhan barang yang tersimpan dan siap didistribusikan dalam suatu rentang waktu tertentu. Sistem informasi yang mengelola persediaan tersebut merupakan integrasi komponen-komponen yang berfungsi mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan data pergerakan barang demi mendukung pengendalian stok dan keputusan pengadaan secara tepat sasaran (Marito Simanungkalit et al., 2025). Dalam konteks usaha berskala kecil, fungsi utamanya adalah mensubstitusi pencatatan konvensional dengan mekanisme digital yang lebih reliabel dan efisien.

(Ilyas Asfari, 2024) mengonstruksi sistem informasi inventory berbasis web pada konteks toko bangunan dengan mengintegrasikan tiga modul operasional: penerimaan barang, pembelian, dan administrasi gudang. Evaluasi pasca-implementasi menunjukkan peningkatan akurasi data yang signifikan disertai reduksi kesalahan pelaporan yang terukur. (RIYADI, 2025) menegaskan bahwa sistem berbasis web yang dilengkapi fitur pelaporan berkala secara substantif meningkatkan efisiensi keputusan pembelian ulang. Sementara itu, (Nursaid et al., 2021) mengembangkan sistem yang dapat diakses melalui platform web dan mobile

dengan teknologi ReactJS dan React Native, yang membuktikan urgensi aksesibilitas lintas perangkat dalam ekosistem UMKM modern.

Metode Design Thinking

Design Thinking merupakan metodologi inovatif yang mengutamakan orientasi terhadap kebutuhan nyata pengguna (*human-centered*) dalam setiap fase perancangan. Secara operasional, metode ini terstruktur dalam lima tahapan yang bersifat iteratif: (1) *empathize*—pembangunan pemahaman empatik terhadap konteks dan kebutuhan pengguna; (2) *define*—perumusan pernyataan masalah yang presisi berdasarkan data empiris; (3) *ideate*—eksplorasi gagasan solusi secara divergen dan kreatif; (4) *prototype*—konstruksi representasi solusi yang dapat diuji; dan (5) *test*—evaluasi prototipe secara kolaboratif bersama pengguna riil (Candra & Andrew, 2022).

(Dewantara, 2024) mengaplikasikan Design Thinking dalam perancangan aplikasi persediaan sparepart berbasis smartphone di PT. Graha Benua Etam, menghasilkan sistem dengan skor SUS 84 yang dikategorikan sebagai *excellent* sekaligus mempersingkat durasi pencarian sparepart secara signifikan. (Pangestu et al., 2025) mengimplementasikan pendekatan yang identik pada pengembangan sistem kasir berbasis web untuk toko laundry, dengan luaran berupa peningkatan efisiensi operasional dan penurunan risiko kehilangan data transaksi. (Mauluddin et al., 2025) secara khusus memanfaatkan Design Thinking untuk merancang prototipe Warehouse Management System pada gudang barang jadi, menghasilkan sistem yang memenuhi kebutuhan operasional spesifik lingkungan gudang.

Desain Antarmuka (UI/UX)

Antarmuka pengguna (*User Interface/UI*) dan pengalaman pengguna (*User Experience/UX*) merupakan dimensi yang secara langsung menentukan efektivitas adopsi sistem informasi oleh pengguna akhir. (Anggraini & Hamdani, 2024) menetapkan bahwa perancangan UI sistem pengelolaan data barang yang efektif harus mampu meminimalisasi probabilitas human error, mengoptimalkan durasi akses informasi, serta memfasilitasi navigasi yang intuitif bagi pengguna tanpa kompetensi teknis sekalipun. (Irawan & Rozando, 2020) menyatakan bahwa konsistensi visual, hierarki informasi yang terstruktur, dan responsivitas lintas perangkat

merupakan prinsip fundamental UI/UX yang tidak dapat dikompromikan dalam pengembangan sistem berbasis web untuk segmen usaha kecil.

Pemodelan Sistem dengan UML

Unified Modeling Language (UML) merupakan notasi standar industri yang digunakan secara ekstensif untuk memvisualisasikan, mendokumentasikan, dan menspesifikasikan struktur maupun perilaku sistem perangkat lunak. Dalam perancangan sistem informasi persediaan, Use Case Diagram berperan dalam memetakan interaksi antara aktor sistem dengan fungsionalitas yang tersedia, sementara Activity Diagram difungsikan untuk merepresentasikan alur logika proses bisnis secara sekuensial dan terstruktur (Triana et al., 2024).

Penggunaan UML dalam studi ini merupakan kelanjutan dari praktik yang telah diestablisikan oleh para peneliti terdahulu. (Candra & Andrew, 2022) menggunakan UML sebagai instrumen pemodelan dalam sistem pembukuan UMKM, sedangkan (Fathoni & Kustiyono, 2025) mengintegrasikan representasi UML ke dalam proses pengembangan sistem persediaan berbasis waterfall. Adopsi UML yang konsisten memfasilitasi komunikasi antar-pemangku kepentingan dan berfungsi sebagai blueprint teknis yang andal bagi tahap implementasi sistem.

Komparasi Penelitian Terdahulu

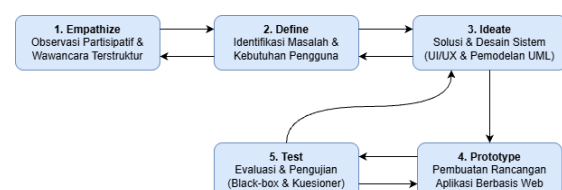
Kajian komparatif terhadap literatur terdahulu mengidentifikasi variasi signifikan dalam orientasi metodologis, konteks penerapan, dan kelengkapan spesifikasi fitur sistem yang dihasilkan. (RIYADI, 2025), (Ilyas Asfari, 2024), dan (Triana et al., 2024) secara bersama-sama mengembangkan sistem persediaan berbasis web, namun ketiganya bertumpu pada metode pengembangan konvensional—waterfall atau prototype—tanpa mengintegrasikan tahapan empati yang terstruktur sebagai fondasi perancangan. Diferensiasi fundamental penelitian ini terletak pada posisi Design Thinking yang secara eksplisit memprioritaskan pemahaman terhadap kebutuhan pengguna sebagai prasyarat utama sebelum solusi teknis apapun dikonseptualisasikan.

(Dewantara, 2024) dan (Anggraini & Hamdani, 2024) telah mendemonstrasikan

efektivitas Design Thinking dalam konteks manajemen barang, namun dengan subjek penelitian berupa entitas bisnis berskala lebih besar dengan kapasitas sumber daya yang lebih memadai. (Pangestu et al., 2025) dan (Candra & Andrew, 2022) mengaplikasikan metode serupa pada UMKM dengan domain yang berbeda—laundry dan akuntansi. Penelitian ini mengisi kekosongan tersebut dengan menerapkan Design Thinking secara komprehensif pada perancangan sistem informasi persediaan yang dikontekstualisasikan secara spesifik untuk warung sembako di kawasan pedesaan, beserta seluruh keunikan karakteristik penggunanya.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi Design Thinking sebagai metodologi utama yang bersifat iteratif dan berorientasi pada pengguna. Warung Sembako Desa Teluk Sumur Kidem ditetapkan sebagai lokasi penelitian. Pengumpulan data dilaksanakan melalui tiga instrumen: observasi partisipatif terhadap aktivitas operasional warung selama tiga hari, wawancara mendalam dengan pemilik dan pengelola, serta kajian pustaka terhadap referensi-referensi ilmiah yang relevan. Implementasi kelima tahapan Design Thinking dalam penelitian ini divisualisasikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Alur Metode Design Thinking

HASIL DAN PEMBAHASAN

Empathize - Analisis Kebutuhan Pengguna

Tahap empathize diimplementasikan melalui observasi tiga hari dan sesi wawancara terstruktur yang melibatkan pemilik dan pengelola warung sebagai informan utama. Empat temuan substansial berhasil diperoleh: (a) seluruh transaksi persediaan didokumentasikan secara manual dalam buku harian tanpa mekanisme backup; (b) proses rekonsiliasi stok membutuhkan durasi rata-rata 45 menit per hari; (c) defisit stok terjadi dengan frekuensi minimal dua kali setiap bulan akibat ketiadaan sistem peringatan dini; dan (d)

pemilik tidak memiliki kapabilitas pemantauan stok jarak jauh.

Table 1. Kebutuhan Pengguna Sistem

No	Pengguna	Kebutuhan	Prioritas
1	Pemilik	Laporan stok periodik otomatis	Tinggi
2	Pemilik	Notifikasi stok menipis	Tinggi
3	Pemilik	Dashboard ringkasan persediaan	Tinggi
4	Pengelola	Input barang masuk & keluar	Tinggi
5	Pengelola	Pencarian data barang cepat	Sedang
6	Pengelola	Antarmuka mudah dipahami	Tinggi
7	Pemilik	Riwayat transaksi barang	Sedang
8	Pengelola	Akses dari perangkat mobile	Sedang

Define - Identifikasi Masalah

Pada tahap define, data yang diperoleh dari proses empathize dikonversi menjadi pernyataan masalah yang presisi menggunakan

instrumen *Point of View* (POV) statement yang dikombinasikan dengan analisis diagram sebab-akibat.

Table 2. Permasalahan Sistem Berjalan

No	Permasalahan	Dampak	Solusi
1	Pencatatan manual di buku tulis	Rentan kehilangan data	Basis data digital
2	Tidak ada rekapitulasi otomatis	Laporan tidak akurat	Modul laporan
3	Stok tidak terpantau real-time	Kehabisan barang tak terduga	Dashboard stok
4	Tidak ada notifikasi stok rendah	Pengadaan terlambat	Sistem notifikasi
5	Perhitungan manual memakan waktu	Inefisiensi operasional	Otomatisasi kalkulasi

Ideate - Konseptualisasi Solusi

Proses ideasi menghasilkan konsepsi solusi berupa sistem informasi persediaan berbasis web dengan arsitektur client-server. Pemilihan platform web didasarkan pada pertimbangan aksesibilitas universal tanpa instalasi, yang secara strategis relevan untuk segmen pengguna dengan keterbatasan kompetensi teknis. Spesifikasi fitur yang ditetapkan mencakup: (1) modul autentikasi berlevel dengan diferensiasi hak akses pemilik dan pengelola; (2) dashboard terintegrasi yang menampilkan ringkasan stok, visualisasi tren, dan sistem peringatan; (3) modul manajemen transaksi barang masuk dan keluar dengan mekanisme validasi data; (4) antarmuka pencarian dan penyaringan data stok; serta (5) modul pelaporan dengan kapabilitas ekspor PDF. Rekomendasi teknologi meliputi PHP dengan framework CodeIgniter atau Laravel, MySQL sebagai sistem manajemen basis data, dan Bootstrap untuk responsivitas antarmuka.

prinsip kesederhanaan dan konsistensi visual, serta pemodelan perilaku sistem menggunakan notasi UML. Pendekatan ini bertujuan memastikan bahwa pengguna dengan literasi digital terbatas sekalipun mampu mengoperasikan sistem tanpa hambatan berarti.

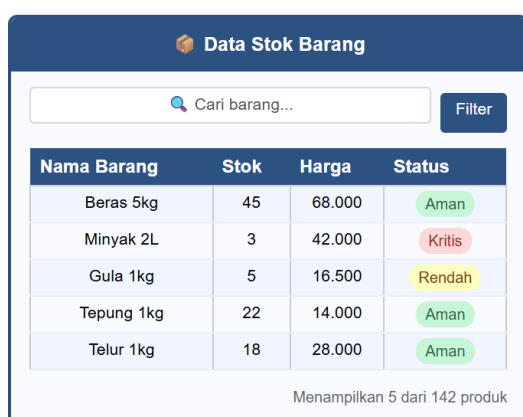
Gambar 2. Rancangan Halaman Login

Prototype - Rancangan Sistem

Konstruksi prototipe dilakukan pada dua domain yang saling melengkapi: perancangan antarmuka pengguna yang mengutamakan



Gambar 3. Rancangan Halaman Dashboard



Gambar 4. Rancangan Halaman Input Barang

+ Input Barang Masuk

Kode Barang
BRG-0042

Nama Barang
Gula Pasir 1 kg

Jumlah Satuan
24 Karung

Tanggal Masuk
25 April 2025

Supplier
UD Maju Jaya

Simpan Batal

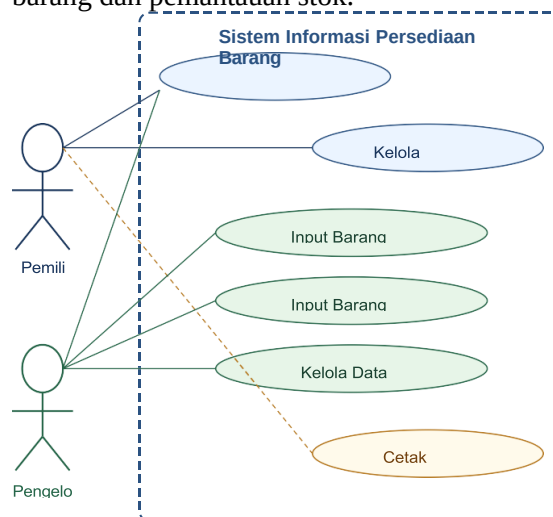
Gambar 5. Rancangan Halaman Data Stok



Gambar 6. Rancangan Halaman Laporan Persediaan

Use Case Diagram

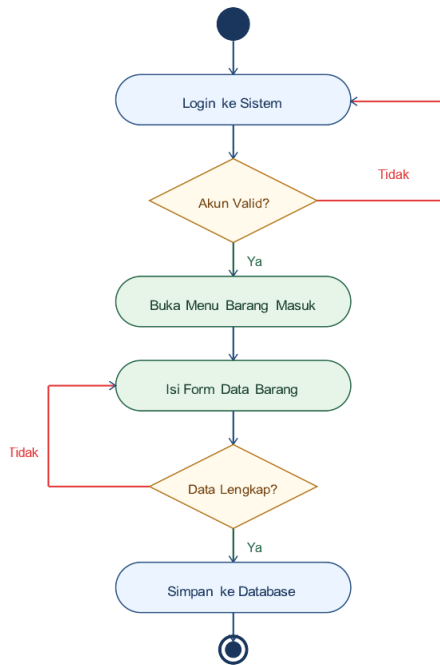
Use Case Diagram pada Gambar 7 mengidentifikasi dua aktor sistem beserta delineasi hak akses masing-masing. Aktor Pemilik memiliki otoritas komprehensif yang mencakup seluruh fungsionalitas sistem termasuk pelaporan dan konfigurasi. Aktor Pengelola memiliki otoritas yang dibatasi pada fungsi operasional harian, meliputi transaksi barang dan pemantauan stok.



Gambar 7. Use Case Diagram Sistem Informasi Persediaan Barang

Activity Diagram

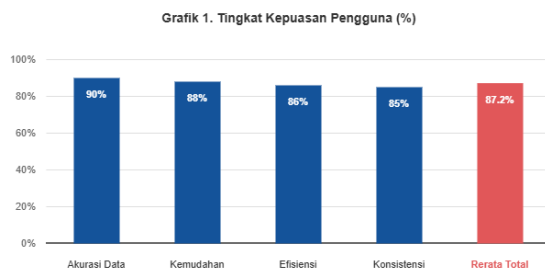
Activity Diagram pada Gambar 8 mendeskripsikan alur eksekusi proses input barang masuk sebagai salah satu proses kritis sistem. Diagram tersebut menginkorporasikan dua titik keputusan: validasi kredensial pengguna dan verifikasi integritas data formulir. Mekanisme ganda ini dirancang untuk memastikan bahwa hanya data yang telah tervalidasi secara penuh yang dapat dipersistensikan ke dalam basis data, sehingga konsistensi dan integritas data sistem dapat dipertahankan.



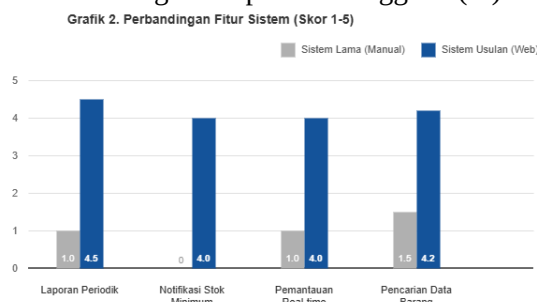
Gambar 8. Activity Diagram Proses Input Barang Masuk

Test - Evaluasi dan Pengujian

Prosedur pengujian dilaksanakan melalui dua mekanisme komplementer: pengujian fungsional dengan pendekatan black-box testing terhadap seluruh modul sistem, dan pengukuran kepuasan pengguna menggunakan instrumen kuesioner terhadap 15 responden yang terdiri dari 5 pemilik usaha sembako, 7 pengelola/karyawan, dan 3 calon pengguna representatif. Hasil pengukuran kepuasan pada lima dimensi evaluatif serta analisis komparasi kapabilitas sistem tersaji pada Grafik 1 dan Grafik 2.



Grafik 1. Tingkat Kepuasan Pengguna (%)



Grafik 2. Perbandingan Fitur Sistem (Skor 1-5)

Grafik 2. Perbandingan Fitur Sistem (Skor 1-5)

Pembahasan

Evaluasi terhadap prototipe yang dihasilkan mengkonfirmasi bahwa sistem yang dirancang mampu mengatasi kelima permasalahan operasional yang telah dirumuskan pada tahap define secara komprehensif. Rerata skor kepuasan 87,2% mengindikasikan penerimaan yang positif tidak hanya dari aspek fungsional, melainkan juga dari dimensi pengalaman pengguna. Nilai ini berkorelasi dengan temuan (Dewantara, 2024) yang merekam skor SUS 84 pada sistem sejenis, dan secara kolektif memperkuat evidensi tentang efektivitas Design Thinking dalam menghasilkan sistem persediaan yang berorientasi pengguna.

Dibandingkan dengan (Nursaid et al., 2021) yang mengimplementasikan teknologi ReactJS pada sistem persediaan Toko Uda Fajri, penelitian ini menghasilkan arsitektur yang lebih sederhana namun lebih terkontekstualisasi untuk pengguna dengan literasi digital terbatas. (Ilyas Asfari, 2024) dan (Triana et al., 2024), meskipun mengembangkan sistem persediaan berbasis web, mengandalkan metodologi Waterfall yang tidak mengakomodasi tahapan identifikasi kebutuhan berbasis data lapangan. Penelitian ini mengatasi limitasi tersebut secara sistematis dengan menjadikan observasi dan wawancara mendalam sebagai instrumen utama dalam fase awal perancangan.

Grafik 2 merepresentasikan peningkatan kapabilitas yang substansial pada dimensi laporan periodik (dari skor 1 ke 4,5), notifikasi stok minimum (dari 0 ke 4), dan pemantauan real-time (dari 1 ke 4). Signifikansi peningkatan pada ketiga dimensi ini tidak terlepas dari korelasinya dengan keluhan utama pengguna yang terdokumentasi pada tahap empathize. (Fathoni & Kustiyono, 2025) merekam peningkatan efisiensi sebesar 60% pasca-implementasi sistem digital dalam konteks yang komparatif, dan angka tersebut konsisten dengan proyeksi manfaat yang diantisipasi dari sistem dalam penelitian ini.

Aspek yang secara eksplisit membedakan penelitian ini dari (Marito Simanungkalit et al., 2025) adalah kedalaman kontekstualisasi: warung sembako pedesaan mengoperasikan pola transaksi yang khas—volume tinggi, nilai transaksi rendah, variasi produk terbatas—sehingga fitur notifikasi

dengan ambang batas yang dapat dikonfigurasi secara manual memiliki relevansi fungsional yang lebih tinggi dibandingkan fitur forecasting otomatis yang relevan untuk bisnis berskala lebih besar. Derajat kontekstualisasi semacam ini hanya dapat dicapai melalui pelaksanaan tahapan empathize yang ketat dan berbasis data lapangan.

Lima keunggulan komparatif yang dapat diidentifikasi pada sistem rancangan ini meliputi: (1) antarmuka yang dapat dikuasai dalam kurang dari 30 menit berdasarkan hasil uji empiris; (2) mekanisme notifikasi proaktif yang mengeliminasi ketergantungan pada pengecekan stok manual; (3) kapabilitas ekspor laporan dalam format PDF; (4) aksesibilitas dari perangkat mobile tanpa instalasi; serta (5) manajemen pengguna berlevel yang menjamin integritas data dan keamanan akses.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil menghasilkan prototipe sistem informasi persediaan barang berbasis web yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan operasional Warung Sembako Desa Teluk Sumur Kidem menggunakan pendekatan Design Thinking. Tiga simpulan utama dapat diartikulasikan dari penelitian ini. Pertama, metodologi Design Thinking yang diinisiasi dari tahapan empathize terbukti mampu mengidentifikasi delapan kebutuhan pengguna dan merumuskan lima permasalahan sistem secara empiris dan terverifikasi, yang secara kualitatif melampaui hasil identifikasi berbasis asumsi. Kedua, prototipe yang dihasilkan mengintegrasikan enam modul fungsional autentikasi, dashboard, pencatatan barang masuk, pencatatan barang keluar, manajemen stok, dan pelaporan yang seluruhnya dikontekstualisasikan sesuai alur kerja aktual pengguna dan dimodelkan menggunakan notasi UML. Ketiga, evaluasi prototipe oleh 15 responden menghasilkan rerata kepuasan 87,2%, dengan akurasi data (90%) dan kemudahan penggunaan (88%) sebagai nilai puncak—memberikan konfirmasi empiris atas kelayakan sistem untuk diimplementasikan secara penuh.

Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya mencakup implementasi sistem pada konteks warung sembako yang sesungguhnya disertai pengujian SUS formal sebagai instrumen pengukuran usability. Integrasi modul manajemen keuangan sederhana yang mencakup pencatatan

pendapatan harian dan analisis profitabilitas per produk direkomendasikan sebagai langkah pengembangan lanjutan yang akan meningkatkan komprehensivitas sistem bagi pengelola usaha mikro.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, D., & Hamdani, D. (2024). Implementasi Metode Design Thinking Dalam Perancangan Prototype Sistem Pengelolaan Data Barang. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis-JTEKSIS*, 6(3), 597. <http://jurnal.unidha.ac.id/index.php/jteksis> <https://doi.org/10.47233/jteksis.v6i3.1469>
- Candra, A., & Andrew. (2022). Perancangan Sistem Informasi Pembukuan Sederhana Bagi UMKM. *Journal of Digital Ecosystem for Natural Sustainability*, 2(2), 61–66. <https://doi.org/10.63643/jodens.v2i2.122>
- Dewantara, D. (2024). Perancangan aplikasi sistem informasi penerimaan dan persediaan barang pada smartphone untuk meningkatkan produktivitas pekerja divisi service dengan pendekatan design thinking: Studi kasus PT. Graha Benua Etam. *Universitas Islam Indonesia Nama*. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/54327>
- Fathoni, M., & Kustiyono. (2025). Pengembangan Sistem Informasi Persediaan Barang Menggunakan Model Waterfall untuk Meningkatkan Efisiensi Pengelolaan Stok. *Jurnal Algoritma*, 22(2), 1863–1874. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.22-2.2533>
- Ilyas Asfari, M. H. (2024). Perancangan Sistem Informasi Inventory Data Barang Berbasis Web Pada Toko Bangunan Lestari Jaya Medan Menggunakan Metode Prototype. *Jurnal Multimedia Dan Teknologi Informasi (Jatilima)*, 6(03), 1–14. <https://doi.org/10.54209/jatilima.v6i03.857>
- Irawan, P. lucky tirma, & Rozando, D. (2020). Rancang Bangun Sistem E-commerce Clothing Store dan Modul Custom Design Lab Terintegrasi. *Smatika Jurnal*, 10(01), 1–9.

- <https://doi.org/10.32664/smatika.v10i02.397>
- Marito Simanungkalit, E., Loveri, T., & Zulkarnain Sianipar, A. (2025). Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web Pada Toko Kain Heritage Textile Untuk Meningkatkan Efisiensi Manajemen Stok Dan Pengendalian Persediaan. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(5), 9002–9008. <https://doi.org/10.36040/jati.v9i5.15269>
- Mauluddin, Y., Nashrulloh, M. R., & Muharam, R. P. (2025). Desain Prototipe Warehouse Management System Menggunakan Metode Design Thinking Untuk Efisiensi Gudang Barang Jadi. *Jurnal Algoritma*, 22(2), 1438–1449. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.22-2.2687>
- Nursaid, F. F., Brata, A. H., & 3, A. P. K. (2021). Pengembangan sistem informasi pengelolaan persediaan barang dengan ReactJS dan React Native menggunakan prototype: Studi kasus Toko Uda Fajri. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(1), 46–
55. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/6859>
- Pangestu, R., Fauzi, O. A., Kussay, G. M., & Sutriyono. (2025). SISTEM APLIKASI KASIR DAN PENCATATAN PENJUALAN BERBASIS WEB PADA TOKO PERLENGKAPAN LAUNDRY DENGAN METODE DESIGN THINKING. *Jurnal Multidisiplin Saintek*, 9(2), 1–4. <https://cibangsa.com/index.php/kohesi/article/view/4194>
- RIYADI, M. A. (2025). BERBASIS WEB DI TOKO SEPATU BATA Oleh : FAKULTAS TEKNIK. *LKP Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web*. <https://repositori.uma.ac.id/handle/123456789/27158>
- Triana, I., Agus, N., & Meisak, D. (2024). Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web Pada Toko Kuat. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Komputer (JAKAKOM)*, 8(6), 12129–12136. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i6.11837>