

Rancang Bangun Sistem Informasi Inventaris Sekolah Menggunakan Qr Code pada SMKN 2 Pulau Punjung Berbasis Website

Ningsih Lestari¹, Evi Yulia Susanti², Elinda Revita³

Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dharma Indonesia

¹ningsih03lestary@gmail.com, ²eviaja789@gmail.com, ³revita.elinda.ind@gmail.com

Abstract

The rapid development of technology can have a major influence on facilitating human work, so that the Inventory system at SMKN 2 Pulau Punjung still relies on the website from the center, and utilizes (KIB) Goods Inventory Cards. So far, management has been carried out manually by the asset treasurer, namely for recording goods purchased with the help of Committee funds or those obtained from the Education Office and then stored in a filing cabinet so that it is difficult to view and report old data. This problem is overcome by designing a website-based inventory information system and using sophisticated technology, namely Qr Code. The author uses the SDLC (System Development Life Cycle) approach with the waterfall method. The design of this inventory information system uses the PHP programming language and MYSQL database.

Keywords: Inventory, Information System, Qr Code, Website

Abstrak

Evolusi teknologi yang progresif dan dinamis dapat membawa pengaruh yang besar dapat mempermudah pekerjaan manusia, sehingga sistem Inventaris Pada SMKN 2 Pulau Punjung masih bergantung dengan sebuah website dari pusat, dan memanfaatkan (KIB) Kartu Inventaris Barang. Selama ini untuk pengelolaan Prosesnya belum otomatis oleh bendahara aset yaitu untuk pendataan barang yang dibeli dengan bantuan dana Komite maupun yang diperoleh dari Dinas Pendidikan lalu disimpan di lemari berkas mengakibatkan sulit untuk melihat dan melaporkan data yang sudah lama. Permasalahan ini diatasi dengan merancang sistem informasi inventaris berbasis website dan menggunakan kecanggihan teknologi yaitu Qr Code. Penulis menggunakan pendekatan SDLC (*System Development Life Cycle*) dengan metode waterfall. Perancangan sistem informasi inventaris ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL.

Kata Kunci: Inventaris, Sistem Informasi, Qr Code, Website

© 2025 Author
Creative Commons Attribution 4.0 International License



1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dimasa sekarang sangat luas yang akan mempermudah pekerjaan manusia, tak terkecuali di dunia pendidikan [1].

Inventarisasi adalah kegiatan atau tindakan yang digunakan untuk mencatat, menghitung aset yang ada pada instansi secara terintegrasi, Pendataan, Pengelolaan aset dan pelaporan aset. Setiap instansi

diwajibkan untuk melakukan inventaris aset sebagai laporan penggunaan finansial. Inventaris aset sangat Diperlukan untuk mengawasi kepemilikan aset dan menyusun laporan aset dalam dunia pendidikan. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 2 Pulau Punjung adalah sebuah lembaga yang berfokus pada bidang pendidikan. Di SMKN ini terdapat tiga jurusan, yaitu Jurusan Kuliner, Perhotelan, dan Multimedia. Untuk mendukung proses belajar siswa sesuai dengan jurusan yang ada, sekolah menyediakan berbagai aset yang dapat memperlancar kegiatan pembelajaran yang lebih efektif. Salah satu contoh aset sekolah yaitu PC (*personal computer*), kamera, peralatan untuk kamar di bidang perhotelan serta peralatan memasak untuk jurusan kuliner. Pengelolaan aset di SMKN 2 Pulau Punjung saat ini masih terpusat dalam data yang hanya dapat diakses oleh bendahara aset. Dalam sebuah website sipaga.sumbarprov.go.id/simbarprov/kib_audited/peralatan_mesin.

Website ini hanya mengola data yang didapat dari dinas pendidikan provinsi atau pusat. Operasional Sekolah) dikelola dengan cara manual di kertas lalu di simpan ke lemari arsip sekolah, akan memakan waktu jika ingin melihat data barang yang telah lama dan tidak memungkinkan untuk melihat keadaan serta informasi mengenai aset yang ada di sekolah. Sistem informasi untuk mengelola data inventaris aset di SMKN 2 Pulau Punjung saat ini masih bergantung pada Kartu InventarisBarang (KIB): Kartu ini berfungsi untuk mendaftarkan aset inventaris yang diberikan oleh pusat ketika melakukan pembelian dari pusat, masih ada keterbatasan dalam pengelolaan aset, sehingga menimbulkan masalah dengan sistem yang ada saat ini [2].

Oleh karena itu, untuk melihat data aset, diperlukan waktu untuk mencari informasi tersebut. Pencatatan aset masih belum menyeluruh dan rinci, yang pada akhirnya mengakibatkan banyak aset dan informasi tidak lengkap serta tidak jelas, sehingga menyulitkan untuk mendapatkan informasi terkait aset-aset tersebut.

Berbagai studi terdahulu menunjukkan keberhasilan dalam pemanfaatan QR Code secara efisien sesuai konteks penerapannya. Penelitian tentang pembuatan sistem manajemen aset sekolah dengan QR Code dan *website* di SDN Darma Yudha menunjukan dapat membantu meningkatkan efisiensi pemantauan dan pengelolaan Aset [3]

Penelitian terdahulu yang berjudul Rancang bangun aplikasi invnetaris barang berbasis website menggunakan QR Code dan Framework Laravel (Studi kasus : SMKN NEGERI 7 BALEENDAH) Menggambarkan bahwa sistem pengelolaan data yang baik dapat meningkatkan efektivitas dalam manajemen dan identifikasi barang.[4]

Penelitian ini diangkat karena melihat langsung permasalahan yang terjadi di sekolah, mengalami

kesulitan dalam mengelola data aset karena memiliki banyak aset yang dari berbagai jurusan yang ada untuk kebutuhan pembelajaran kejuruan yang mengalami kesulitan dalam mengelola data barang.

Tujuan penelitian ini membangun sistem informasi dalam melakukan pengelolaan inventaris aset dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi menggunakan QR Code agar dapat dengan mudah dan cepat dalam megakses informasi aset yang dibutuhkan.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini mengadopsi model waterfall, metode paling awal dalam pendekatan SDLC yang umum digunakan dalam proses perancangan software.

2.1. Teknik Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data merupakan aktivitas lapangan yang bertujuan untuk menjawab rumusan masalah penelitian dan memperoleh informasi terkait langkah-langkah yang dilakukan dalam perancangan sistem informasi. Pada tahap ini, penulis memperoleh data melalui beberapa metode berikut:

1) Observasi

Metode pengumpulan data ini dilakukan melalui observasi langsung terhadap objek dan aktivitas yang sedang berlangsung guna memperoleh informasi penting yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Pada tahap ini, peneliti mengamati secara cermat objek studi untuk mengidentifikasi hal-hal yang relevan bagi perancangan sistem yang akan dikembangkan, sesuai dengan permasalahan yang terdapat di SMKN 2 Pulau Punjung.

2) Wawancara

Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui interaksi tanya jawab secara langsung, berdasarkan pada tujuan penelitian yang telah ditetapkan[5]. Wawancara yang dilakukan dengan daftar pertanyaan dan cara memperoleh data yang bersifat langsung dengan salah satu Bendahara Aset pada SMKN 2 Pulau Punjung.

3) Dokumentasi

Pendekatan yang dipakai untuk menelusuri berbagai sumber informasi yang berkaitan dengan penelitian, seperti dokumen, foto, video, maupun arsip lain yang telah tersedia dan diperoleh dari bendahara aset[6].

4) Studi Pustaka

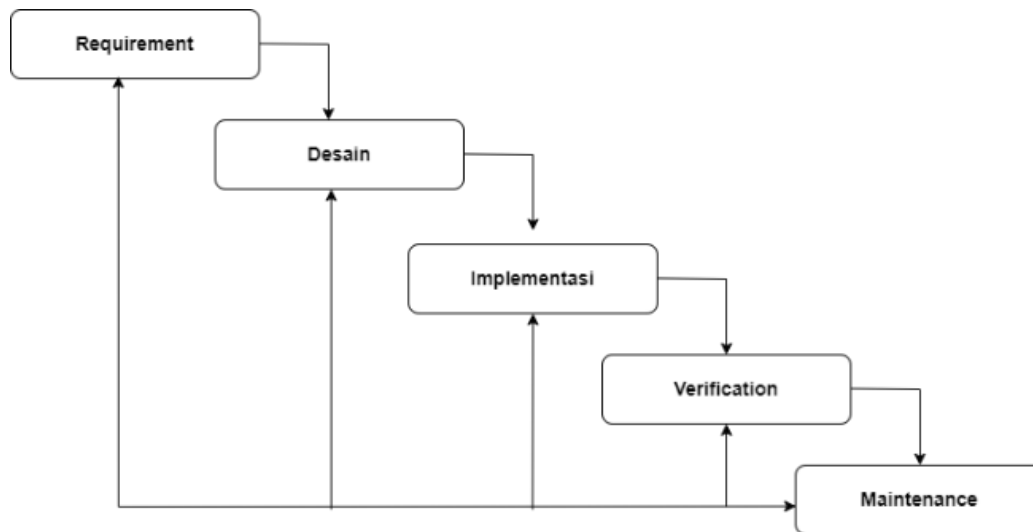
Metode yang dimanfaatkan untuk mengumpulkan data dari studi-studi terdahulu sebagai referensi dan sumber informasi yang sesuai dengan fokus penelitian yang sedang dilakukan. Tinjauan pustaka ini dapat diperoleh dari berbagai sumber, seperti jurnal ilmiah, buku, dokumentasi, literatur, artikel, dan media daring

2.2. Metode Waterfall

Pada tahap perancangan sistem informasi ini, penulis menerapkan metode waterfall, yakni suatu

pendekatan yang menyusun proses pembangunan sistem secara sistematis dan berurutan. Dalam metode

ini, terdapat enam tahapan utama yang dijalankan secara bertahap[7].



Gambar 1. Ilustrasi Metode Waterfall

1) Requirement

Tahap ini penulis melakukan analisis mendalam tentang pemahaman terkait masalah yang terjadi. Proses mengumpulkan kebutuhan informasi tentang apa yang dibutuhkan oleh pengguna dan kepentingan sistem yang akan dikembangkan. Menganalisis dan mendokumentasikan kebutuhan yang telah dikumpulkan untuk memastikan jelas dan dapat dipahami. Analisis kebutuhan dapat dilakukan dalam berbagai bidang, seperti pendidikan, pelatihan, dan pengembangan perangkat lunak.[8]

2) Desain

Pada tahap ini dilakukan proses desain dengan memanfaatkan UML (*Unified Modelling Language*) yaitu *use case*, *activity diagram* dan *sequence diagram*. [9]

3) Implementasi

Pada perancangan sistem yang pelaksanaan pemrograman dengan menggunakan bahasa pemrograman Hypertext Preprocessor (PHP), Hyper Text Markup Language (HTML), Cascading Style Sheets (CSS), JavaScript dengan framework Bootstrap serta database MySQL.[10]

4) Verification

Pengujian terhadap aplikasi dilakukan guna memastikan bahwa sistem yang dikembangkan telah sesuai dengan rancangan serta seluruh fungsinya berjalan dengan benar tanpa adanya kesalahan. Pengujian ini menggunakan pendekatan *black-box testing*[11]

5) Maintenance

Pada tahap ini dilaksanakan sejumlah kegiatan pendukung guna memastikan sistem yang telah dikembangkan dapat berfungsi secara optimal, antara lain dengan mendokumentasikan seluruh informasi terkait serta melakukan pemeliharaan sistem. Langkah ini bertujuan untuk menjaga relevansi dan kinerja sistem agar tetap baik dari waktu ke waktu.[12]

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Analisis Sistem

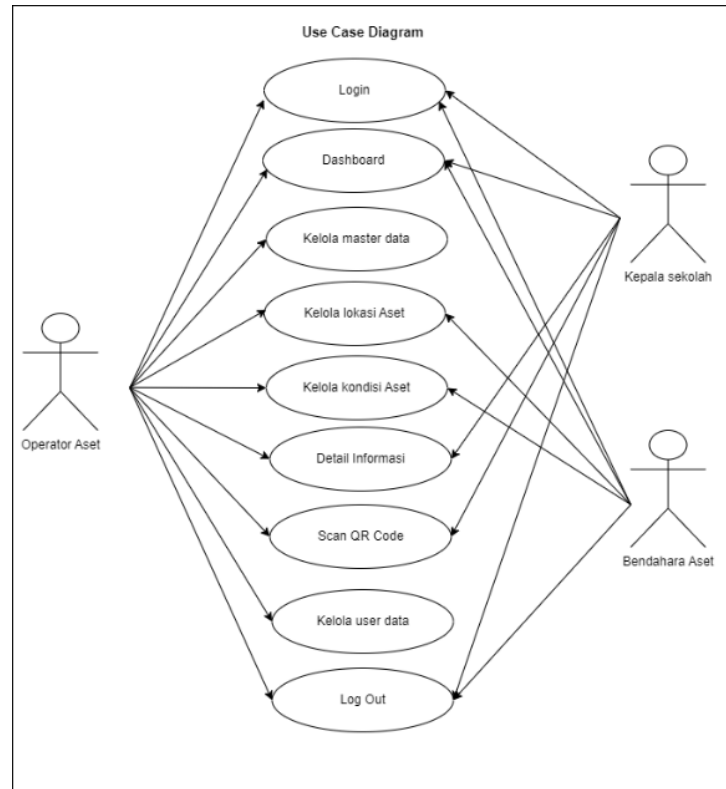
Kebutuhan sistem dianalisis berdasarkan hasil kegiatan pengumpulan data yang dilakukan di lingkungan SMKN 2 Pulau Punjung

3.2. Desain sistem

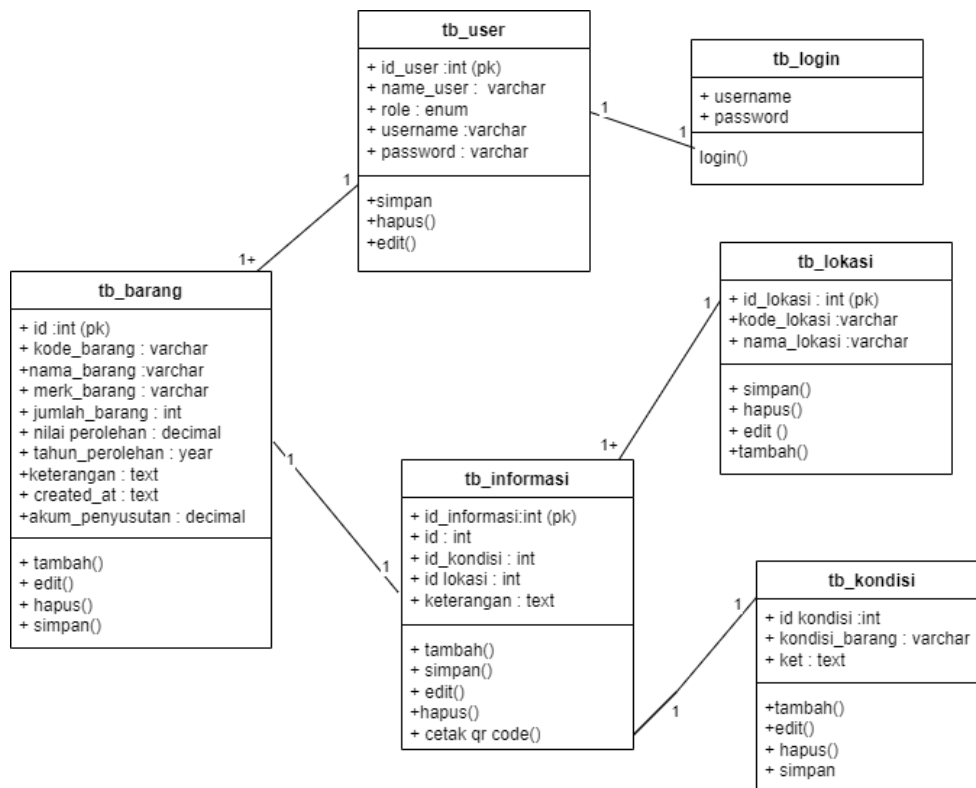
Perangkat pendukung yang dimanfaatkan oleh penulis dalam proses perancangan sistem ini yaitu dengan UML (*Unified Modelling Language*). Usecase diagram, Class diagram, sebagai berikut:

1) Use Case diagram

Interaksi antara aktor dan sistem merepresentasikan fungsi-fungsi yang disediakan. Berdasarkan use case, terdapat tiga aktor yang menjalankan berbagai aktivitas dalam sistem. Admin di dalam sistem Informasi Inventaris sekolah adalah Operator Aset dimana aktor yang memiliki hak akses penuh dalam pengolahan data aset sistem serta dapat menambahkan data user dan *User* yang berperan sebagai pengguna yang memiliki hak akses terbatas didalam sistem yang di izinkan untuk mengakses. Terdapat 2 user yaitu Kepala sekolah dan Bendahara Aset[13]. Diagram ini menunjukan fungsional suatu sistem atau kelas yang dijelaskan pada gambar 2.



Gambar 2. Usecase diagram



Gambar 3. Class diagram

2) Class Diagram

Diagram kelas berfungsi untuk menggambarkan struktur database yang diterapkan, sekaligus menampilkan relasi antar kelas serta memperinci setiap elemen kelas dalam rancangan sistem. Desain database ini diimplementasikan menggunakan MySQL sebagai sistem manajemen basis data (DBMS) db_inventaris.

Pada tabel 1 yaitu tb_barang terdapat 10 field dengan Id sebagai *Primary Key*, Fungsi tempat menyimpan data barang.

Tabel 1. Tb_barang

No	Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1	Id	int	11	Primary Key
2	Kode_barang	varchar	36	
3	Nama_barang	varchar	255	
4	Merk_barang	varchar	255	
5	Jumlah_barang	int	11	
6	Nilai_perolehan	decimal	15,2	
7	Tahun_perolehan	year	4	
8	Keterangan	text		
9	Created_at	text		
10	Akum_Penyusutan	decimal	15,2	

Pada tabel 2 yaitu tb_lokasi terdapat 3 field dengan Id_lokasi sebagai *Primary Key*, Fungsi untuk menyimpan data lokasi.

Tabel 2. Tb_lokasi

No	Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1	Id_lokasi	int	11	Primary Key
2	Kode_lokasi	Varchar	50	
3	Nama_lokasi	varchar	100	

Pada tabel 3 yaitu tb_kondisi terdapat 3 field dengan Id_kondisi sebagai *Primary Key*, Fungsi untuk menyimpan data kondisi.

Tabel 3. Tb_kondisi

No	Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1	Id_kondisi	int	11	Primary Key
2	Kondisi_barang	Varchar	100	
3	keterangan	text		

Pada tabel 4 yaitu tb_user terdapat 5 field dengan Id_user sebagai *Primary Key*, Fungsi untuk menyimpan data pengguna.

Tabel 4. Tb_user

No	Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1	Id_user	int	11	Primary Key
2	Name_user	Varchar	100	
3	role	enum		
4	username	varchar	50	
5	password	varchar	100	

Pada tabel 5 yaitu tb_informasi terdapat 5 field dengan Id_informasi sebagai *Primary Key*.

Tabel 4. Tb_informasi

No	Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1	Id_informasi	int	11	Primary Key
2	Id	int	11	
3	Id_kondisi	int	11	
4	Id_lokasi	int	11	
5	keterangan	text		

3) Scenario diagram

Scenario diagram merupakan alat penting dalam perancangan sistem informasi berbasis web[15]. Diagram ini memberikan gambaran jelas tentang interaksi antara aktor dan sistem dalam berbagai proses yang ada, mulai dari login hingga adalah instrumen krusial dalam perancangan sistem informasi yang berbasis web. Diagram ini menyajikan ilustrasi yang jelas mengenai interaksi antara para aktor dan sistem dalam berbagai proses yang ada, mulai dari proses login hingga pengelolaan informasi tentang sistem inventaris. Langkah pertama yang dijelaskan adalah skenario login, di mana pengguna harus mengisi *username* dan *password* untuk dapat mengakses ke dalam sistem. Apabila informasi yang diberikan valid, pengguna akan diarahkan ke halaman dashboard, namun, jika terdapat kesalahan, sistem akan tetap berda di form login sampai valid, yang berarti pengguna harus memperbaiki data yang telah dimasukkan. Tahapan ini menjamin individu yang berwenang yang bisa mengakses sistem melindungi keamanan data sensitif.

Tabel 5. Scenario diagram

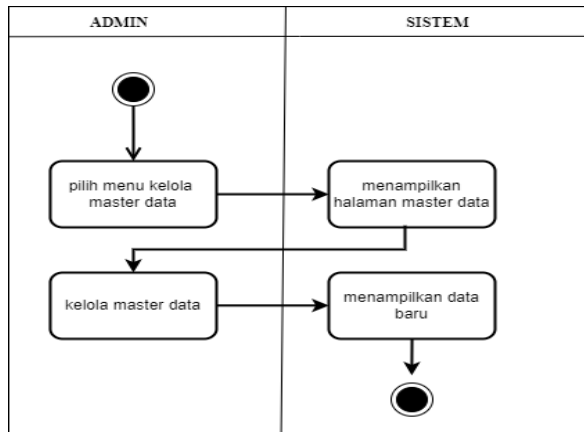
Skenario Diagram	
Nama	Log in
Tujuan	Untuk melakukan proses <i>log in</i> ke halaman dashboard.
Deskripsi	<i>Use Case</i> ini menjelaskan bahwa pengguna diharuskan <i>log in</i> dulu sebelum melakukan aktifitas di dalam sistem.
Aktor	Operator Aset, kepala sekolah, dan Bendahara Aset
Alur Dasar	1. Aktor mengisi <i>username</i> dan <i>password</i> . 2. Sistem memvalidasi data <i>login</i> .
Kemungkinan Alur Lainnya	1. <i>username</i> dan <i>password</i> salah
Skenario	Setelah masuk ke halaman Login, Kemudian aktor diharuskan melakukan proses <i>login</i> , Jika data <i>login</i> valid maka akan ditampilkan menu <i>Dashboard</i> .
Kondisi awal	Sistem menampilkan halaman <i>login</i> dan data <i>login</i> terisi.
Kondisi Akhir	Sistem menampilkan halaman <i>Dashboard</i> .

Setelah berhasil login, pengguna akan ditampilkan halaman dashboard yang akan menunjukan menu yang tersedia didalam sistem.

4) Activity Diagram

Activity diagram memvisualisasikan rangkaian aktivitas yang terjadi dalam sistem yang sedang dikembangkan, mencakup awal proses, kemungkinan keputusan yang diambil, hingga akhir dari masing-masing alur. Setiap aktivitas bisa diwujudkan oleh satu atau beberapa *use case*, serta menunjukkan bagaimana aktor berinteraksi dengan sistem dalam

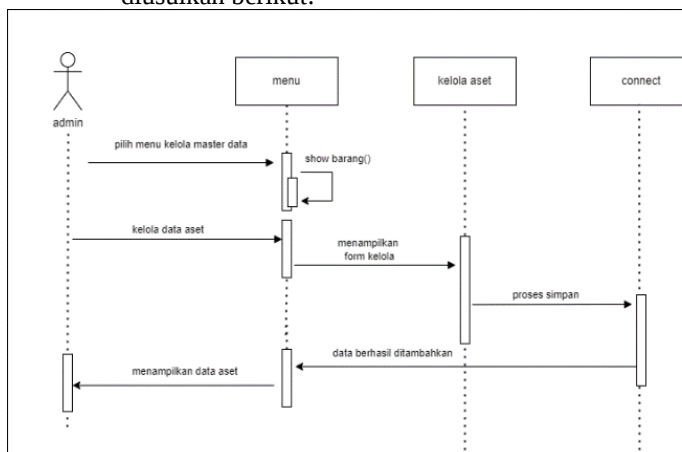
menjalankan proses tersebut. Oleh karena itu, disusunlah activity diagram yang diusulkan sebagai representasi dari alur tersebut:



Gambar 4. Activity Diagram yang diusulkan

5) Sequence Diagram

Sequence diagram merupakan representasi visual yang menunjukkan interaksi antar objek dalam sistem serta komunikasi yang terjadi di antara objek-objek tersebut. Diagram ini memiliki dua dimensi: vertikal yang merepresentasikan alur waktu, dan horizontal yang menggambarkan objek-objek yang saling berinteraksi. Sequence diagram memaparkan skenario atau rangkaian aksi dalam sistem sebagai respon terhadap suatu peristiwa untuk menghasilkan output tertentu. Diagram di bawah ini memperlihatkan fungsionalitas dari masing-masing use case serta pola interaksi antar objek dalam sistem. Fungsionalitas yang ada pada proyek ini diilustrasikan melalui sequence diagram yang diusulkan berikut:



Gambar 5. Sequence Diagram yang diusulkan

3.3. Testing

Setelah perancangan sistem informasi dibuat. Kegiatan selanjutnya adalah membuat program untuk sistem yang sudah dirancang tersebut, Pemrograman merupakan tahapan yang mencakup penulisan, pengujian, perbaikan (*debugging*), serta

pemeliharaan kode yang menjadi fondasi bagi terbentuknya sebuah program komputer. Kode ini ditulis dalam bahasa pemrograman. Tujuan dari pemrograman adalah untuk memuat suatu program yang dapat melakukan suatu perhitungan atau pekerjaan sesuai dengan keinginan. Pengujian program ini dilakukan menggunakan metode pengujian perangkat lunak yang dikenal sebagai pengujian fungsional. Metode ini merupakan pendekatan menyeluruh untuk mengevaluasi apakah sistem telah memenuhi kebutuhan perangkat lunak yang ditetapkan. Melalui proses pengujian ini, diharapkan peneliti dapat segera mengidentifikasi berbagai kesalahan atau kekurangan dalam aplikasi sejak tahap awal. Tujuan utamanya adalah untuk memastikan sistem mampu merespons semua jenis masukan yang tidak valid dan hanya mengizinkan pengguna memasukkan data yang benar ke dalam sistem. Proses pengujian dimulai dengan mengaktifkan perangkat lunak XAMPP sebagai localhost Webserver. Setelah itu, program dijalankan. Hasil dari pengujian fungsional pada sisi admin dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Pengujian Fungsional

No	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Status
1	Pengujian menu login admin	Menampilkan halaman dashboard	berhasil
2	Tampilan menu dashboard	Tampilan halaman dashboard Sistem dapat menampilkan data tabel barang terbaru	Berhasil
3	Tampilan menu master data	Sistem akan menampilkan menu berupa menu lokasi, menu kondisi, dan menu data barang	Berhasil
4	Tampilan menu data lokasi barang	Sistem akan menampilkan tabel lokasi barang berupa kode lokasi, nama lokasi dan aksi	berhasil
5	Tampilan menu data kondisi	Tampilan akan menampilkan tabel kondisi barang berupa kondisi dan keterangan	Berhasil
6	Tampilan menu data barang	Tampilan sistem akan menampilkan tabel data barang berupa kode barang, nama barang, merk barang, nilai perolehan, tahun, gambar, qr code, akumulasi penyusutan dan ket.	Berhasil
7	Tampilan menu data Informasi	Tampilan sistem akan menampilkan detail data informasi berupa kode barang, nama barang, kondisi, nama lokasi dan ket.	Berhasil
8	Tampilan data pengguna	Tampilan sistem akan menampilkan detail data pengguna berupa nama user, username, password dan aksi.	Berhasil
9	Tampilan menu scan QR code	Tampilan sistem akan menampilkan menu kamera dan kode barang	berhasil

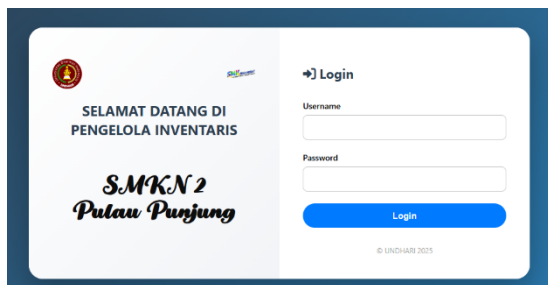
10 Tampilan Cetak qr code Tampilan sistem akan berhasil menampilkan qr code

3.4. Implementasi

Implementasi merupakan tahap dimana kita dapat melihat gambaran tentang analisa yang kita buat didalam dunia nyata, sehingga akan diketahui apakah Implementasi sistem yang dikembangkan mampu mewujudkan tujuan yang telah ditetapkan secara optimal.

1) Menu Login

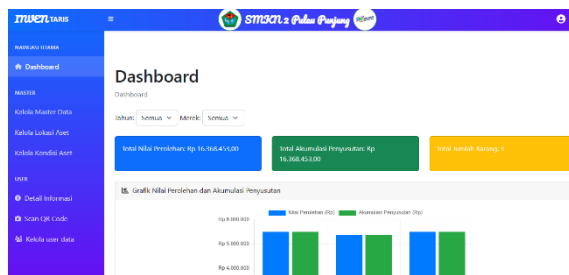
Desain awal dari sistem informasi inventaris berbasis web dengan integrasi QR Code di SMKN 2 Pulau Punjung menampilkan antarmuka awal sebelum pengguna masuk ke dalam sistem. Pada tahap ini, ditampilkan halaman login yang terdiri dari kolom isian untuk username, password, serta tombol login, sebagaimana diperlihatkan pada Gambar 6.



Gambar 6. Halaman login

2) Halaman Dashboard

Halaman Dashboard pada rancangan Sistem Informasi Inventaris Berbasis Web yang dilengkapi dengan QR Code di SMKN 2 Pulau Punjung berfungsi sebagai antarmuka bagi aktor untuk mengelola berbagai menu yang tersedia. Tampilan dashboard tersebut dapat dilihat pada Gambar 7

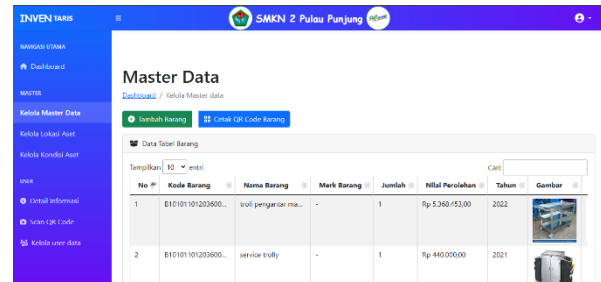


Gambar 7. Halaman Dashboard

3) Halaman kelola master data

Menu Data Barang pada rancangan Sistem Informasi Inventaris Berbasis Web dengan integrasi QR Code di SMKN 2 Pulau Punjung merupakan halaman yang digunakan oleh admin untuk menginput berbagai informasi, seperti kode barang, nama barang, merek, nilai perolehan, tahun, gambar, QR Code, akumulasi penyusutan,

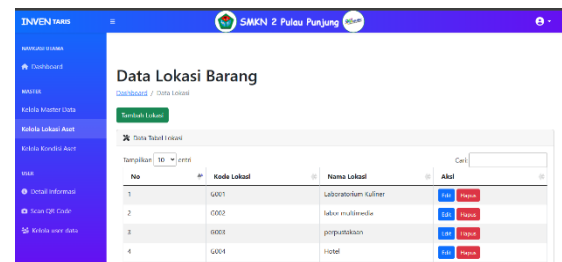
serta keterangan tambahan. Tampilan dari menu Data Barang ini dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Kelola master data

4) Halaman kelola lokasi aset

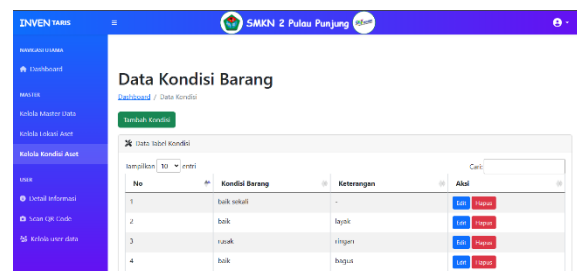
Menu Lokasi Barang pada rancangan Sistem Informasi Inventaris Berbasis Web dengan dukungan QR Code di SMKN 2 Pulau Punjung merupakan halaman yang memungkinkan admin untuk memasukkan informasi berupa kode lokasi dan nama lokasi. Tampilan dari menu ini ditampilkan pada Gambar 9.



Gambar 9. Kelola lokasi aset

5) Halaman kelola kondisi aset

Pada rancangan Sistem Informasi Inventaris Berbasis Web yang dilengkapi dengan QR Code di SMKN 2 Pulau Punjung, terdapat halaman yang memungkinkan admin untuk menginput data mengenai kondisi barang serta keterangan tambahan. Tampilan dari menu Kondisi Barang tersebut dapat dilihat pada Gambar 10.

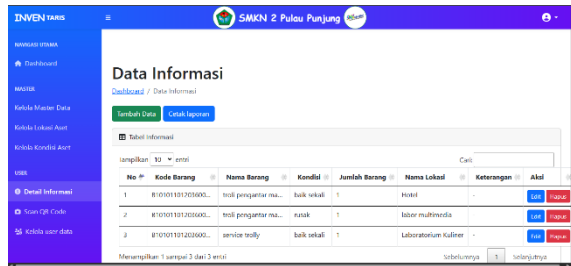


Gambar 8. Kelola kondisi aset

6) Halaman Detail informasi

Menu Detail Informasi dalam rancangan Sistem Informasi Inventaris Berbasis Web dengan pemanfaatan QR Code di SMKN 2 Pulau Punjung berfungsi sebagai halaman bagi admin untuk menginput data, yang mencakup kode barang, nama barang, kondisi, lokasi, serta keterangan

terkait. Tampilan dari menu Detail Informasi ini ditampilkan pada Gambar 11.



Gambar 9. Detail informasi

7) Scan Qr Code

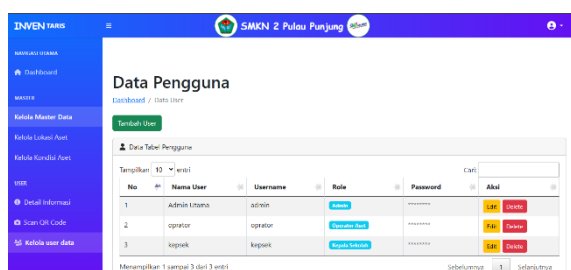
Menu Pemindaian QR Code dalam proses perancangan sistem informasi inventaris berbasis web yang memanfaatkan teknologi QR code di SMKN 2 Pulau Punjung berfungsi sebagai sarana bagi admin untuk melakukan pemindaian terhadap QR code yang telah didapatkan sebelumnya. Tampilan dari menu Pemindaian QR Code dalam perancangan sistem ini dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12 Scan Qr Code

8) Data Pengguna

Menu Pengelolaan Data Pengguna pada tahap perancangan sistem informasi inventaris berbasis web yang menggunakan QR code di SMKN 2 Pulau Punjung memungkinkan admin untuk menginput data pengguna, termasuk nama user, username, dan kata sandi. Tampilan dari menu ini dalam konteks sistem tersebut dapat dilihat pada Gambar 13.



Gambar 13. Data Pengguna

4. Kesimpulan

Sistem informasi inventaris aset sekolah menggunakan QR Code berbasis website yang dilakukan pada SMKN 2 Pulau Punjung dapat membantu dalam mengetahui lokasi, kondisi,

informasi dari aset tersebut dan mempermudah mencari atau mencetak laporan aset sekolah.

Daftar Rujukan

- [1] R. D. Putri and R. Andryani, "Rancang Bangun Sistem Informasi Inventaris Barang Pada Smp Negeri 01 Runjung Agung Berbasis Website," *JIPi (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.*, vol. 7, no. 4, pp. 1168–1175, 2022, doi: 10.29100/jipi.v7i4.3201.
- [2] M. Usnaini, V. Yasin, and A. Z. Sianipar, "Perancangan sistem informasi inventarisasi aset berbasis web menggunakan metode waterfall," vol. 1, pp. 36–56, 2021, doi: 10.52362/jmijayakarta.v1i1.415.
- [3] S. Marcel, "Sistem Manajemen Aset Sekolah dengan QR Code dan Website," vol. 6, no. 1, pp. 28–34, 2024.
- [4] D. Hardiansah, "RANCANG BANGUN APLIKASI INVENTARIS BARANG BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN QR CODE DAN FRAMEWORK LARAVEL (Studi Kasus : SMK NEGERI 7 BALEENDAH)," vol. 11, pp. 75–81, 2024.
- [5] M. Alda, "Pemanfaatan Barcode Scanner Pada Aplikasi Manajemen Inventory Barang Berbasis Android," *J. Sisfokom (Sistem Inf. dan Komputer)*, vol. 10, no. 3, pp. 368–375, 2021, doi: 10.32736/sisfokom.v10i3.1175.
- [6] D. Kristiyanto, D. Widhyaestoeti, and D. Primasari, "Sistem Informasi Inventaris Peralatan Laboratorium Berbasis Web Menggunakan Teknik Labelling Qr Code Di Pt Itec Solution Indonesia," *J. Ilm. Teknol. Infomasi Terap.*, vol. 7, no. 1, pp. 41–49, 2021, doi: 10.33197/jitter.vol7.iss1.2020.494.
- [7] N. A. Ramdhan and D. A. Nufriana, "Rancang Bangun Dan Implementasi Sistem Informasi Skripsi Oline Berbasis WEB," *J. Ilm. Intech Inf. Technol. J. UMUS*, vol. 1, no. 02, pp. 1–12, 2019, doi: 10.46772/intech.v1i02.75.
- [8] Fisa Wisnu Wijaya and D. Lomnan, "Sistem Informasi Inventory Barang Menggunakan Metode Waterfall," *J. Inform. Teknol. dan Sains*, vol. 4, no. 3, pp. 247–254, 2022, doi: 10.51401/jinteks.v4i3.1963.
- [9] M. R. Maulani and R. Nursolihah, "Rancang Bangun Sistem Informasi Inventori Furniture Menggunakan Metode Mark Up Pricing Pada Toko XYZ," *J. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 1, pp. 24–31, 2022.
- [10] D. Mallisza, H. S. Hadi, and A. T. Aulia, "Implementasi Model Waterfall Dalam Perancangan Sistem Surat Perintah Perjalanan Dinas Berbasis Website Dengan Metode SDLC," vol. 1, no. 1, pp. 24–35, 2022.
- [11] Z. F. Hakim and A. S. Informasi, "Implementasi Metode Selection Sort Untuk Menentukan Barang Yang Harus Di Stok Ulang Dalam Sistem Informasi Penjualan," vol. 01, pp. 18–26.
- [12] M. Chaikal, S. Nugraha, R. Amalia, and A. Ibandy, "Aplikasi Inventaris Barang Menggunakan QR Code Berbasis Android Pada Balai Pengelola Kereta Api Rangan," *J. Ilm. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, 2023.
- [13] E. A. Risti, "IMPLEMENTASI PENGOLAHAN SISTEM PENJUALAN FURNITURE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS: FURNITURE JATI SUNGU BANDAR LAMPUNG)," vol. 3, no. 4, pp. 435–445, 2022.
- [14] E. Mufida *et al.*, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI INVENTORY PADA SALONKECANTIKAN," vol. 3, no. 3, pp. 99–102, 2019.
- [15] H. Ihsan, E. Yandani, and R. Efendi, "Transformasi Digital dalam Budaya Perikanan : Sistem Informasi Manajemen Perikanan," vol. 5, no. 2, pp. 62–75, 2024.