
Implementasi Agile Pada Pengembangan Sistem Informasi E-OSSA di Pengadilan Negeri Tasikmalaya

Dini Silvi Purnia¹, Recha Abriana Anggraini^{2*}, Amar Padilah³, Yanti Apriyani⁴

^{1,2*,3,4}Sistem Informasi, Universitas Bina Sarana Informatika

Email : dini.dlv@bsi.ac.id, recha.rcb@bsi.ac.id, mobpsyco123@gmail.com, yanti.ynp@bsi.ac.id

*Penulis Korespondensi

Abstrak

E-OSSA merupakan website yang internal yang mana website ini hanya dipergunakan di sekitar wilayah kantor pengadilan negeri tasikmalaya. Website ini adalah website yang digunakan untuk memesan barang ATK yang akan digunakan di berbagai bidang yang ada di kantor pengadilan negeri tasikmalaya. Setelah melakukan wawancara pada beberapa bidang terkait yang ada di pengadilan negeri tasikmalaya, salah satu aspek yang paling relevan yang menjadi keluhan utama adalah kesulitan dalam pengoperasian sistem yang dihadapi oleh pengguna. Dalam hal ini, banyak bidang terkait mengungkapkan bahwa mereka menghadapi kendala dalam memahami dan menguasai cara menggunakan sistem tersebut karena tampilan antarmukanya yang membingungkan. Tujuan dari tugas akhir ini penulis akan mengembangkan Sistem Informasi E-OSSA yang dapat membantu pengadilan dalam melakukan pemesanan dan pengelolaan persediaan ATK secara terintegrasi dan efektif menggunakan metode agile yang dalam setiap iterasinya, akan melakukan perencanaan, analisis, desain, implementasi, dan pengujian terhadap fitur-fitur yang akan dikembangkan. Manfaat dan hasil dari perancangan pengembangan sistem Eossa di pengadilan ini dapat meningkatkan efisiensi dan produktivitas dalam proses pemesanan dan pengelolaan persediaan ATK, sehingga dapat meningkatkan kualitas pelayanan.

Kata kunci: *Perancangan, Sistem Informasi, Metode Agile, Pemesanan ATK.*

Abstract

E-OSSA is an internal website that is only used within the area of the Tasikmalaya District Court. This website serves as a platform for ordering ATK items that will be used in various departments within the Tasikmalaya District Court. After conducting interviews with several related departments in the Tasikmalaya District Court, one of the most relevant aspects that became the main complaint was the difficulty in operating the system faced by the users. In this regard, many related departments revealed that they encountered obstacles in understanding and mastering how to use the system due to its confusing interface. The purpose of this final project is to develop an E-OSSA Information System that helps the court in integrated and effective ordering and inventory management of ATK using the agile method, which in each iteration, will conduct planning, analysis, design, implementation, and testing of the features to be developed. The benefits and results of designing and developing the E-OSSA system in this court will be able to enhance efficiency and productivity in the process of ordering and managing ATK inventory, thereby improving the quality of service.

Keywords: *Design And Development, Information System, Agile Method, Stationery Orders.*

1. PENDAHULUAN

Pemenuhan pemesanan barang Alat Tulis Kantor (ATK) di setiap bidang di pengadilan di Indonesia berbeda-beda tergantung pada kebutuhan masing-masing bidang. Setiap bidang di pengadilan memiliki kebutuhan yang berbeda-beda terkait jenis dan jumlah ATK yang diperlukan. Pada umumnya, pemenuhan pemesanan ATK dilakukan melalui proses pemesanan langsung ke pemasok atau melalui proses pengajuan permintaan barang kepada bagian logistik di pengadilan. Selanjutnya, bagian logistik akan melakukan pengadaan barang sesuai dengan permintaan dari masing-masing bidang. Penting untuk menjaga ketersediaan ATK agar kegiatan di pengadilan dapat berjalan lancar dan efektif.

Saat ini masih banyak Pengadilan di Indonesia yang belum memiliki sistem informasi pemesanan barang yang terintegrasi dan mudah digunakan oleh pengguna. Banyak pengadilan yang masih menggunakan cara tradisional dalam melakukan pemesanan dan pengelolaan persediaan ATK. Metode ini seringkali tidak efektif dan rentan terhadap kesalahan manusia.

Proses pemesanan barang secara manual memiliki beberapa kekurangan yang dapat mempengaruhi efektivitas dan efisiensi dalam pengadaan barang. Menurut (Wijaya & Sari, 2017) "Salah satu kekurangan proses pemesanan barang secara manual utamanya adalah rentan terhadap kesalahan manusia". Proses manual sering melibatkan banyak tugas yang harus dilakukan secara manual, seperti menghitung stok barang atau menginput data secara manual. Hal ini dapat menyebabkan kesalahan manusia, seperti salah hitung atau kesalahan penulisan, yang berdampak pada ketidakakuratan dan ketidaksempurnaan data. "Kekurangan sistem manual yang seperti proses yang lambat, rentan terhadap kehilangan data, kurang efisien, dan kurang akurat" (Fahmi, 2021).

Beberapa penelitian terkait mengenai penelitian yang penulis ambil diantaranya: Penelitian Perancangan Sistem Informasi Penjualan Alat Tulis Kantor (Atk) Berbasis Web Pada Kedai Printing Aceh Timur. Dalam penelitian ini, terdapat prosedur yang sangat penting dalam mengontrol stok barang, termasuk data barang masuk dan keluar yang terintegrasi dengan stok barang (Saprizal, 2022). kemudian Penelitian Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Dan Pembelian Barang Pada Koperasi Kartika Samara Grawira Prabumulih adalah contoh lain pengolahan data atau transaksi pembelian dan pemesanan yang menjadi lebih efisien dengan diolahnya data menggunakan komputer (Nurhayati, 2018). terakhir penelitian Penelitian Pengembangan Sistem Inventory Alat Tulis Kantor (ATK) Berbasis Web menjelaskan tentang teknologi yang semakin berkembang dengan kebutuhan yang dituntut untuk sistematis dan cara kerja yang lebih efektif (Umar, 2020). Oleh karena itu, perlu diciptakan sistem yang dapat membantu sistem kerja menjadi lebih cepat dan efisien.

Peraturan Pemerintah No. 16 Tahun 2018 tentang Pengadaan Barang/Jasa Pemerintah merupakan peraturan yang mengatur tentang sistem pengadaan barang dan jasa untuk instansi pemerintah di Indonesia. Peraturan tersebut menetapkan tata cara dan prinsip pengadaan barang dan jasa, termasuk pengadaan ATK, yang harus dilakukan oleh instansi pemerintah. Sistem Pemesanan barang saat ini menjadi hal yang sangat penting dan strategis dalam dunia bisnis, industry dan lembaga instansi negara seperti Pengadilan di Indonesia. "Dengan adanya sistem informasi pemesanan barang, Pengadilan dapat meningkatkan efisiensi dan produktivitas dalam proses pemesanan dan pengelolaan persediaan. Salah satu jenis barang yang sering dipesan dalam Pengadilan di Indonesia adalah alat tulis kantor (ATK)" (Anaziah & S Pasaribu, 2021).

Pengadilan tasikmalaya merupakan pengadilan yang pemenuhan barang ATK nya sudah menggunakan sistem yang sudah terkomputerisasi, yaitu dengan adanya sistem informasi pemesanan barang yang di sebut dengan E-OSSA (Elektronik Office Stationary Supply Aplication). Sistem tersebut digunakan untuk setiap bidang yang ada di pengadilan untuk melakukan pemesanan barang ATK yang dibutuhkan. meskipun begitu, menurut hasil wawancara dengan pembuatnya yaitu kak Endang S Hutahaean, Amd. sistem E-OSSA ini masih banyak hal perlu ditingkatkan, diperbaiki, dan juga dikembangkan dalam beberapa hal seperti tampilan, fitur-fitur, dan dari segi kemudahan penggunaannya. Dalam tahap wawancara yang dilakukan untuk mengumpulkan masukan terkait pengembangan sistem E- OSSA, salah satu aspek yang paling relevan yang menjadi keluhan utama adalah kesulitan dalam pengoperasian sistem yang dihadapi oleh pengguna. Dalam hal ini, banyak pengguna mengungkapkan bahwa mereka menghadapi kendala dalam memahami dan menguasai cara menggunakan sistem tersebut karena tampilan antarmukanya yang membingungkan.

Oleh karena itu, Sistem E-OSSA ini perlu dikembangkan agar mampu meningkatkan kinerja sistem pemesanan barang agar dapat memberikan hasil yang maksimal serta dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas kerja. Pengembangan Sistem Informasi E-OSSA menjadi sangat penting untuk meningkatkan efisiensi dan produktivitas di Pengadilan Negeri Tasikmalaya. Dalam penelitian ini, penulis akan mengembangkan Sistem Informasi E-OSSA yang dapat membantu pengadilan dalam melakukan pemesanan dan pengelolaan persediaan ATK secara terintegrasi dan efektif.

Dalam pengembangan sistem ini, penulis akan mengadopsi metode pengembangan sistem informasi dengan metode agile. Sistem informasi web pemesanan barang sedang dikembangkan untuk memudahkan pengguna dalam melakukan pemesanan dan pengelolaan persediaan ATK. Dalam pengembangan tersebut, akan ditambahkan fitur-fitur baru, seperti fitur chat yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi langsung dengan pihak terkait guna mendapatkan informasi terkait data barang, ketersediaan stok, atau pertanyaan lainnya, dan pengembalian barang yang akan memberikan kemudahan bagi bidang terkait yang perlu mengembalikan barang yang telah dipesan sebelumnya jika terdapat masalah. Selain itu, penulis juga akan melibatkan stakeholder, yaitu bidang terkait, dalam proses pengembangan sistem ini untuk memastikan sistem yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan harapan mereka.

Diharapkan dengan dibuatnya Pengembangan Sistem Informasi E-OSSA yang efektif dan terintegrasi ini, pengadilan dapat meningkatkan efisiensi dan produktivitas dalam proses pemesanan dan pengelolaan persediaan ATK, sehingga dapat meningkatkan kualitas pelayanan.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan prosedur atau langkah-langkah sistematis yang dilakukan dalam melakukan sebuah penelitian untuk menghasilkan data dan informasi yang akurat, reliabel, dan valid. Metode penelitian bertujuan untuk memperoleh jawaban dari pertanyaan-pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan dengan cara mengumpulkan dan menganalisis data dengan menggunakan teknik-teknik penelitian yang sesuai.

A. Teknik Pengumpulan data

Untuk mendapatkan data-data yang sudah dijelaskan diatas, digunakan beberapa metode antara lain :

1. Pengamatan (Observasi)

Pengumpulan data dengan cara melihat dan mencatat kegiatan yang terjadi pada objek penelitian yaitu Sistem Informasi E-OSSA di Pengadilan Negeri Tasikmalaya.

2. Wawancara (interview)

Pengumpulan data dengan cara bertanya langsung kepada responden dan kak Endang S Hutahaean bagian umum selaku pembuat Sistem aplikasi E-OSSA terkait dengan pengembangan Sistem Informasi E-OSSA.

3. Dokumentasi (document)

Pengumpulan data dari tempat penelitian yaitu dengan informasi yang sudah didokumentasikan oleh bagian dokumentasi, buku-buku dan situs web yang ada di pengadilan negeri tasikmalaya.

B. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode penelitian yang digunakan dalam Pengembangan Sistem Informasi E-OSSA dengan menggunakan metode Agile atau Agile Unified Process (AUP). "Metode agile adalah metodologi pengembangan perangkat lunak yang didasarkan pada prinsip-prinsip yang sama atau pengembangan sistem jangka pendek yang memerlukan adaptasi cepat dari pengembang terhadap perubahan dalam bentuk apapun" (Handayani et al., 2023) .Metode AUP dapat membantu pengembangan sistem informasi menjadi lebih cepat, fleksibel, dan responsif terhadap perubahan kebutuhan bisnis. (Yusril, 2021)

Menurut (Nurzaman, 2020) berikut adalah tahapan-tahapan umum dalam metode Agile:

1. Perencanaan: Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan merencanakan tujuan dan sasaran proyek, serta membuat rencana kerja yang jelas.
2. Analisis: Tahap ini melibatkan analisis kebutuhan dan persyaratan proyek yang lebih terperinci dan mendalam.
3. Desain: Tahap ini mencakup perancangan solusi atau sistem berdasarkan hasil analisis dan kebutuhan yang telah ditetapkan.
4. Implementasi: Tahap ini melibatkan pembangunan atau pengembangan sistem secara bertahap berdasarkan hasil desain yang telah disepakati.
5. Pengujian: Tahap ini bertujuan untuk menguji fungsionalitas sistem dan memastikan bahwa sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan dan persyaratan.
6. Evaluasi: Tahap ini melibatkan evaluasi hasil kerja yang telah dilakukan untuk memastikan bahwa sistem yang dibangun dapat memenuhi tujuan dan sasaran proyek yang telah ditetapkan.
7. Penyerahan: Tahap ini melibatkan penyerahan atau pengiriman sistem yang telah dikembangkan ke klien atau pengguna.

Tahapan-tahapan di atas dapat dilakukan secara berulang-ulang (iteratif) dan bertahap (incremental) untuk memastikan bahwa sistem yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan persyaratan yang telah ditetapkan. Dalam setiap iterasi, akan melakukan perencanaan, analisis, desain, implementasi, dan pengujian terhadap fitur-fitur yang akan dikembangkan. Setelah fitur selesai dikembangkan, dilakukan integrasi dan pengujian sistem secara keseluruhan untuk memastikan bahwa sistem bekerja dengan baik dan memenuhi kebutuhan bisnis dan pengguna.

Dalam metode AUP, terdapat beberapa prinsip yang harus diikuti, seperti fokus pada tujuan bisnis, melibatkan pengguna dalam setiap tahap pengembangan, mengutamakan kualitas, dan merespons perubahan kebutuhan dengan cepat. Dengan menggunakan metode AUP, diharapkan Pengembangan Sistem Informasi E-OSSA dapat dilakukan dengan lebih efisien, cepat, dan responsif terhadap perubahan kebutuhan bisnis dan pengguna.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN (Tebal, Arial 10 pt)

Di dalam website E-OSSA, terdapat dua pengguna yang dapat berinteraksi satu sama lain di dalam sistem, yaitu pengguna dari bidang terkait dan admin dari bagian umum. Website E-OSSA ini digunakan oleh berbagai bidang terkait yang ada di Pengadilan Negeri Tasikmalaya.

3.1. Kebutuhan Pengguna

A1 Skenario Kebutuhan Bagian Terkait

- a) Dapat melakukan login
- b) Dapat melihat data kategori
- c) Dapat melihat data barang
- d) Dapat memesan barang
- e) Dapat melihat history pemesanan
- f) Dapat melakukan chatting dengan bagian umum(admin)
- g) Dapat melakukan logout

A2 Skenario Kebutuhan Bagian Umum

- a) Dapat melakukan login
- b) Dapat mengelola data kategori
- c) Dapat mengelola data barang
- d) Dapat mengelola history pemesanan
- e) Dapat mengelola pemesanan
- f) Dapat membuat cetak data pemesanan
- g) Dapat melakukan chatting dengan bagian bidang terkait
- h) Dapat melakukan logout

3.2. Kebutuhan sistem

A. Kebutuhan Sistem Bagian Bidang Terkait

- a) Bidang terkait dan bidang bagian umum harus melakukan login terlebih dahulu untuk dapat mengakses aplikasi ini dengan memasukkan username dan password agar privasi masing-masing pengguna tetap terjaga keamanannya.
 - b) Dapat menampilkan data barang pada halaman utama.
 - c) Dapat melakukan Pemesanan
 - d) Mendapat pemberitahuan proses pemesanan yang telah dilakukan.
 - e) Bidang terkait bisa melakukan komunikasi dengan bagian umum melalui fitur chat.
 - f) Bagian terkait dapat mengembalikan data barang pesanan melalui fitur pengembalian, sementara bagian umum akan menerima data pengembalian tersebut.
 - g) Bagian umum harus melakukan logout setelah selesai menggunakan aplikasi.
- ##### B. Kebutuhan Sistem Bagian Umum
- a) Sistem melakukan kalkulasi stok barang.
 - b) Bidang bagian umum dapat melihat pesanan barang.
 - c) Bidang bagian umum dapat mengelola pesanan.
 - d) Bidang bagian umum dapat mengelola data barang.
 - e) Bidang terkait bisa melakukan komunikasi dengan bagian umum melalui fitur chat.
 - f) Bagian umum harus melakukan logout setelah selesai menggunakan aplikasi.

3.3. Rancangan usecase diagram

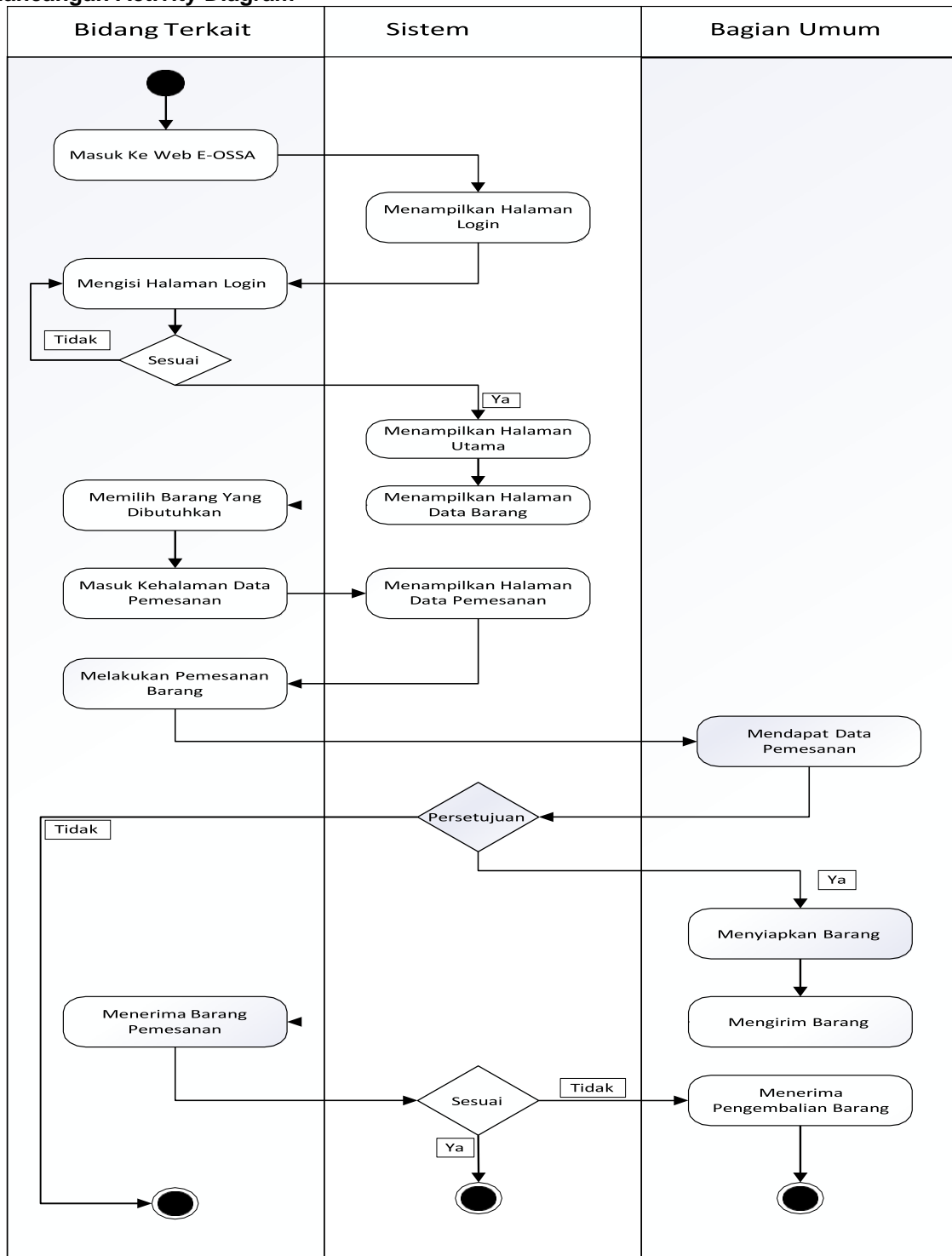


Gambar 1. Usecase Diagram Pemesanan Barang

Tabel 1. Deskripsi Diagram Pemesanan Barang

Use case name	Diagram Pemesanan Barang
Actors	Bidang Terkait, Bagian Umum
Description	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bidang Terkait dapat melakukan pemesanan barang ATK 2. Bagian Umum dapat mengelola data barang, kategori dan mengelola pemesanan barang.
Normal course Bidang terkait	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bidang terkait melakukan login dengan memasukkan username dan password. 2. Bidang terkait masuk halaman utama dan dapat melihat data barang 3. Bidang terkait melihat data pesanan dengan mengklik logo keranjang 4. Bidang terkait melakukan pemesanan barang 5. Bidang terkait mengklik logout untuk keluar
Normal course admin	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagian umum melakukan login dengan memasukkan username dan password. 2. Bagian umum masuk halaman utama dan dapat mengelola data barang, kategori, stok, satuan dan keterangan. 3. Bagian umum melihat data pesanan dengan mengklik history pesanan 4. Bagian umum melakukan pemesanan barang 5. Bagian umum mengklik logout untuk keluar
Alternative course	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bidang terkait menunggu konfirmasi pesanan dari bagian umum. 2. Sedangkan bagian umum melakukan konfirmasi disetujui atau tidaknya pesanan dari bidang terkait.
Pre condition	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bidang terkait telah melakukan login dan dapat mengakses menu website dan melakukan pemesanan barang. 2. Bagian umum telah melakukan login dan dapat mengakses menu website dan melakukan konfirmasi pemesanan barang.
Post condition	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bidang terkait melakukan login ke website. 2. Bagian umum mengelola data barang dan data pesanan dari bidang terkait.

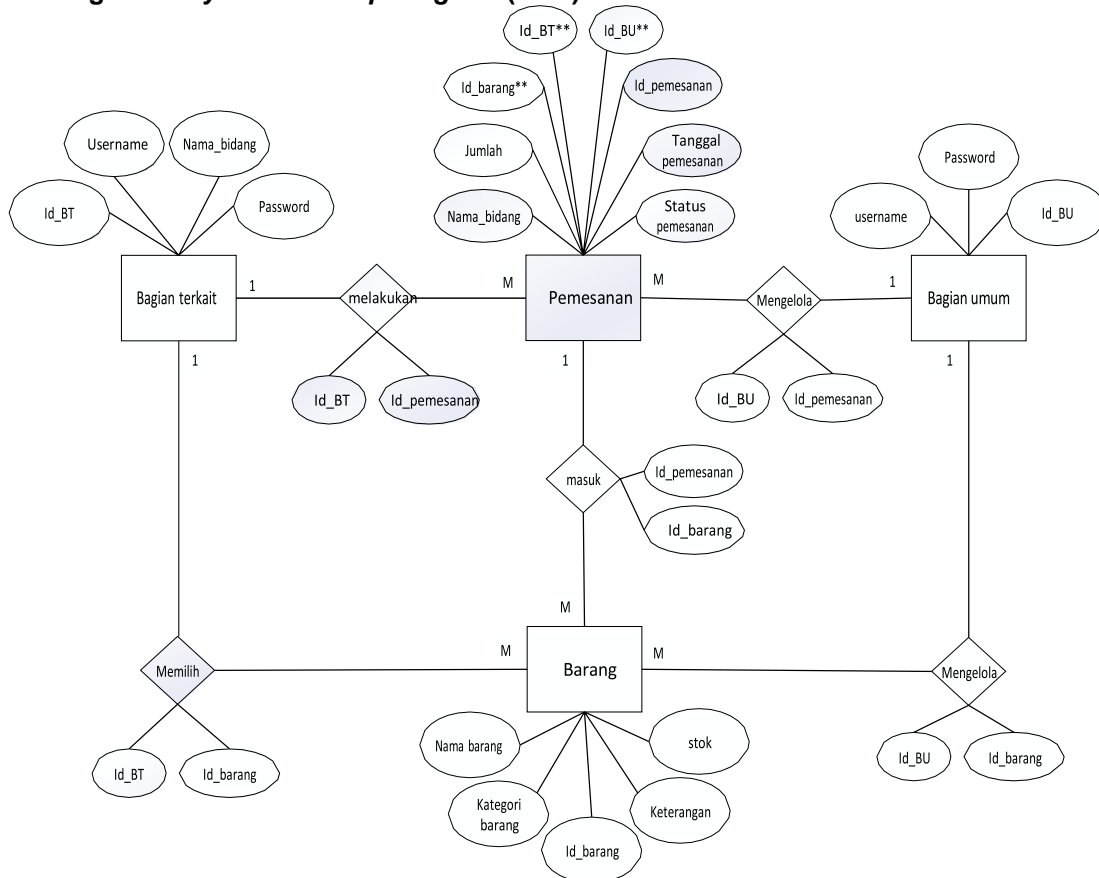
3.4. Rancangan Activity Diagram



Gambar 2. Activity diagram pemesanan barang

Gambar 2 merupakan diagram alir yang menggambarkan alur proses dalam suatu sistem pemesanan barang. Proses dimulai dengan masuk ke web atau platform tertentu, kemudian pengguna mengisi halaman dan memilih barang yang ingin dipesan. Jika proses pemesanan tidak berhasil, sistem akan kembali ke halaman data. Jika berhasil, pengguna akan menerima barang dan melakukan verifikasi. Terdapat juga proses pengembalian barang jika diperlukan. Diagram ini menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti oleh pengguna atau sistem untuk menyelesaikan proses pemesanan dan pengelolaan barang.

3.5. Rancangan Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 3. Entity Relationship Diagram

Gambar 3 merupakan diagram Entity Relationship (ERD) yang menggambarkan sistem pemesanan barang dalam suatu organisasi. Berikut adalah penjelasan mengenai komponen-komponen dalam diagram:

1. **Entitas dan Atribut:**

- a. **Bagian Terkait (BT)** memiliki atribut seperti Id_BT, Username, Nama_bidang, dan Password. Bagian ini bertanggung jawab dalam melakukan pemesanan barang.
- b. **Bagian Umum (BU)** memiliki atribut Id_BU, Username, dan Password. Bagian ini mengelola pemesanan barang dan persediaan.
- c. **Barang** memiliki atribut Id_barang, Nama_barang, Kategori_barang, Stok, dan Keterangan. Barang merupakan objek yang dapat dipesan oleh bagian terkait.
- d. **Pemesanan** memiliki atribut Id_pemesanan, Tanggal_pemesanan, Status_pemesanan, dan Jumlah. Entitas ini merepresentasikan proses pemesanan barang.

2. **Hubungan Antar Entitas:**

- a. **Bagian Terkait melakukan Pemesanan:** Hubungan ini menunjukkan bahwa bagian terkait dapat melakukan banyak pemesanan.
- b. **Bagian Umum mengelola Pemesanan:** Bagian umum bertanggung jawab dalam mengelola semua pemesanan yang dibuat oleh bagian terkait.
- c. **Pemesanan terdiri dari Barang:** Setiap pemesanan dapat mencakup lebih dari satu jenis barang.
- d. **Bagian Terkait memilih Barang:** Sebelum melakukan pemesanan, bagian terkait dapat memilih barang yang dibutuhkan.
- e. **Bagian Umum mengelola Barang:** Bagian umum juga memiliki tanggung jawab dalam mengelola stok dan keterangan barang yang tersedia.

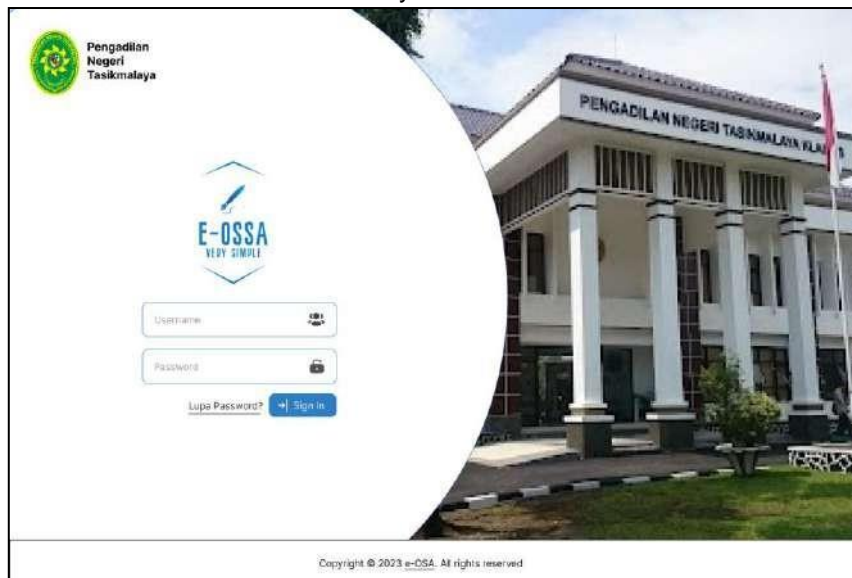
Diagram ini menggambarkan alur sistem pemesanan barang dari proses pemilihan barang oleh bagian terkait, pemesanan barang, hingga pengelolaan stok oleh bagian umum.

3.6. Rancangan antarmuka

1. Rancangan antarmuka bidang terkait

a. Halaman Login

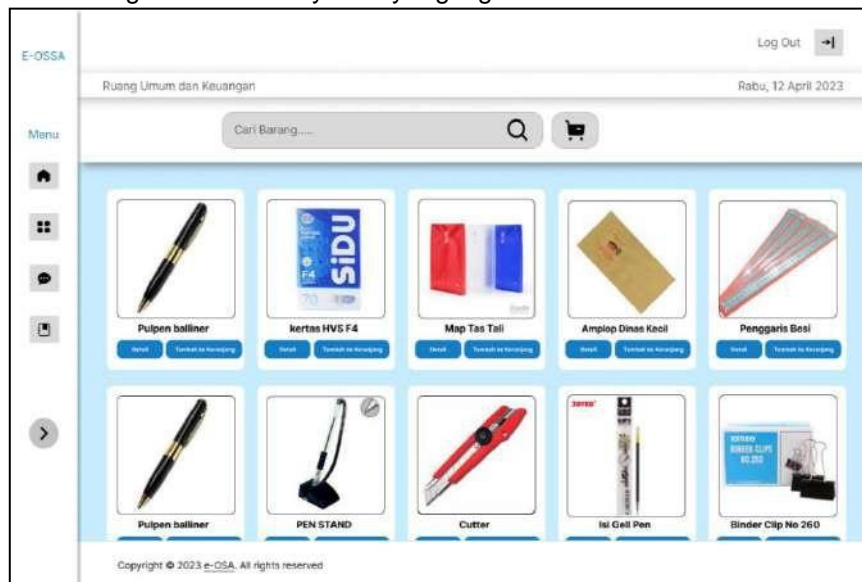
Halaman login berfungsi sebagai gerbang keamanan untuk memvalidasi identitas pengguna dan memberikan akses terbatas ke sistem atau layanan.



Gambar 4. Halaman login

b. Halaman utama

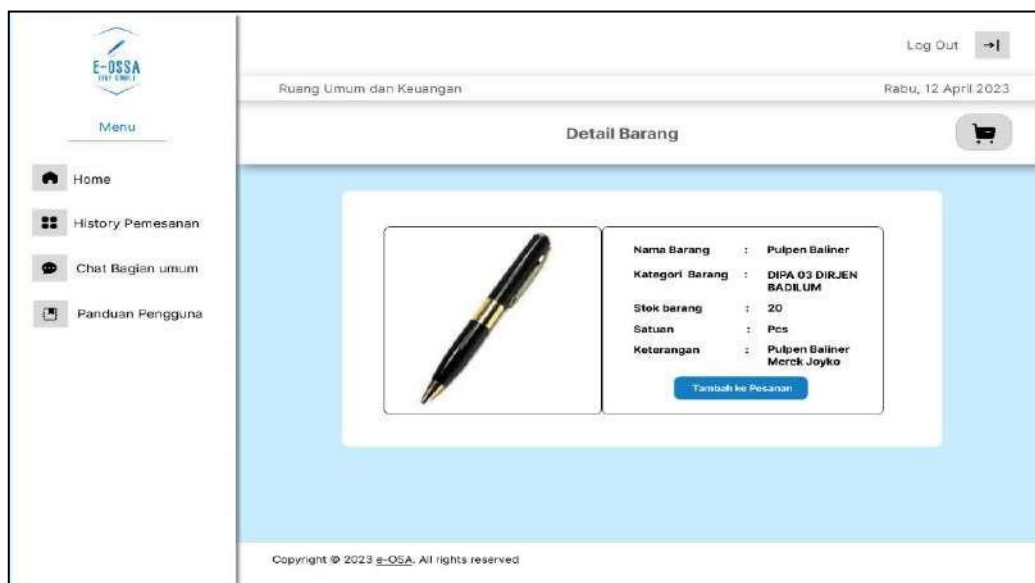
Halaman utama berfungsi sebagai pusat kontrol yang menyajikan informasi penting dan ringkasan data tentang sistem atau layanan yang digunakan.



Gambar 5. Halaman utama

c. Halaman detail barang

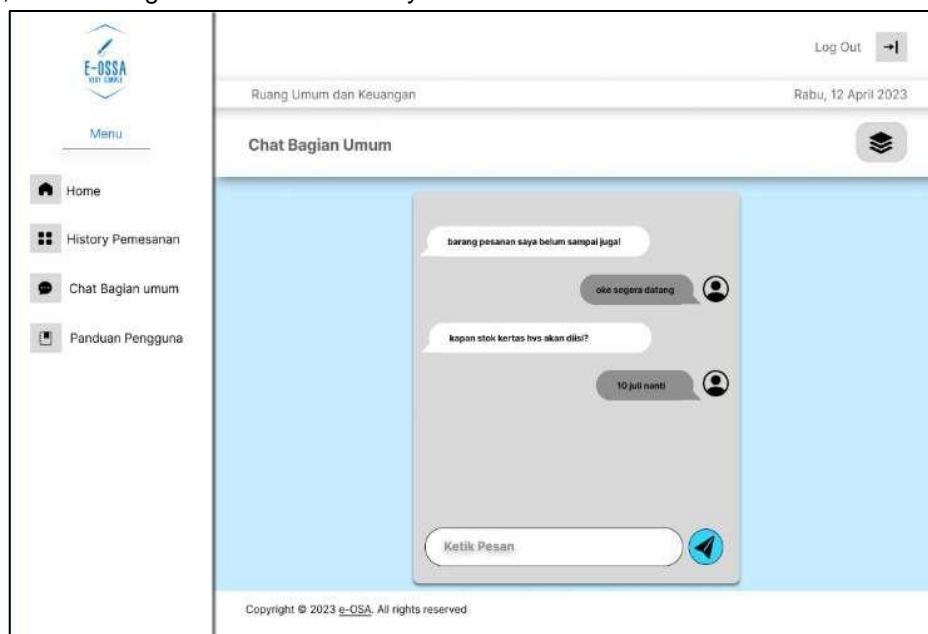
Fungsi dari halaman detail barang adalah untuk melihat informasi terperinci mengenai suatu barang, termasuk nama, kategori, stok, satuan, dan keterangan.



Gambar 6. Halaman detail barang

d. Halaman chatting

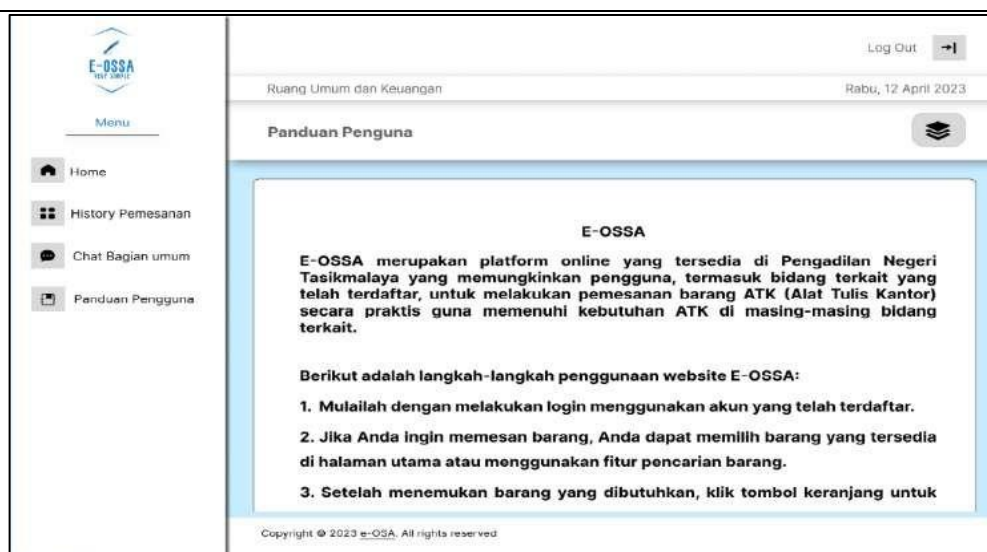
Halaman ini berfungsi untuk bagian terkait bisa berkomunikasi dengan bagian umum tentang pesanan, data barang dan kebutuhan lainnya.



Gambar 7. Halaman chatting

e. Halaman panduan pengguna

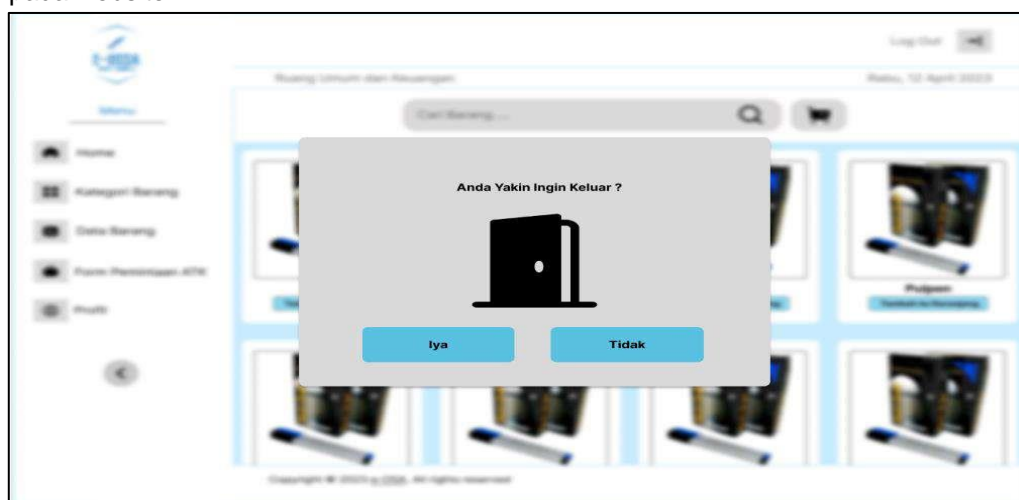
Halaman ini berfungsi untuk memberi tahu bagian terkait tentang apa itu website E-OSSA dan juga bagaimana langkah-langkah penggunaannya dalam pemesanan barang ATK.



Gambar 8. Halaman panduan pengguna

f. Halaman *logout*

Halaman *logout* berfungsi untuk keluar dari akun pengguna dan mengakhiri sesi penggunaan akun pada website.



Gambar 9. Halaman *logout*

2. Pengujian rancangan antarmuka

Pengujian rancangan antarmuka adalah proses pengujian untuk mengevaluasi kualitas dan fungsionalitas antarmuka pengguna pada sistem atau aplikasi. Tujuannya adalah memastikan antarmuka pengguna dirancang dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna. Hasil pengujian ini membantu meningkatkan pengalaman pengguna dan kepuasan pengguna terhadap sistem atau aplikasi yang digunakan.

A. Pengujian *front-end*

Pengujian antarmuka pada front-end dilakukan oleh calon user front-end. Dalam pengujian ini dilakukan oleh user.

Tabel 2. Hasil Pengujian Antarmuka Front-End

Partisipan	Akses Login	Akses Menu	Akses Pemesanan Barang	Akses History Pemesanan	Akses Logout
1	√	√	√	√	√
2	√	√	√	√	√
3	√	√	√	√	√
4	√	√	√	√	√
5	√	√	√	√	√
Sukses	5	5	5	5	5
Nilai kesuksesan	100%	100%	100%	100%	100%

B. Pengujian *back-end*

Tabel 3. Hasil Pengujian Antarmuka Front-End

Partisipan	Akses Login	Akses Menu	Akses Pemesanan Barang	Akses History Pemesanan	Akses Logout
1	√	√	√	√	√
2	√	√	√	√	√
3	√	√	√	√	√
4	√	√	√	√	√
5	√	√	√	√	√
Sukses	5	5	5	5	5
Nilai kesuksesan	100%	100%	100%	100%	100%

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan sistem informasi web pemesanan barang berupa alat tulis kantor (ATK) menggunakan metode agile, dapat disimpulkan bahwa pengembangan sistem informasi web pemesanan ATK yang di buat sebagai solusi agar dapat meningkatkan efisiensi dan produktivitas dalam proses pemesanan dan pengelolaan persediaan. Dengan adanya sistem yang terintegrasi dan otomatis, pengguna dapat dengan mudah mencari dan memesan barang ATK yang dibutuhkan, serta memantau status persediaan dengan lebih baik. Penggunaan metode agile dalam pengembangan sistem informasi web pemesanan ATK memungkinkan adanya fleksibilitas dan adaptasi yang lebih baik terhadap perubahan kebutuhan pengguna. Namun, perlu diingat bahwa pengembangan sistem ini harus terus dipelihara, diperbarui, dan disesuaikan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pengguna agar tetap relevan dan bermanfaat dalam jangka panjang.

REFERENSI

- Alfriza Frisdayanti. (2019). Peranan brainware dalam sistem informasi manajemen jurnal ekonomi dan manajemen sistem informasi. *Sistem Informasi*, 1(September), 60–69. <https://doi.org/10.31933/JEMSI>
- Anaziah, S., & S Pasaribu, J. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web di CV Kunikita. *Jurnal ICT: Information Communication & Technology*, 20(2), 310–316. <https://doi.org/10.36054/jict-ikmi.v20i2.404>
- Dafitri, H., Panggabean, E., Wulan, N., & ... (2023). Pelatihan Pembuatan Desain UI/UX Website UMKM Profile Labscarpe dengan Aplikasi Figma: Pelatihan Desain UI/UX Website UMKM. *Jurnal Pengabdian ...*, 3(2), 1972–1980. <http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/718%0Ahttps://ejournal.sisfokomtek.org/in dex.php/jpkm/article/download/718/545>
- Fahmi, R. (2021). Sistem Informasi Persediaan Barang pada Toko Surez Bogor. *Jurnal Sistem Informasi Strmik Antar Bangsa*, 10, 27–28.
- Handayani, H., Faizah, K. U., Ayulya, A. M., Fikri, M., Wulan, D., & Hamzah, M. L. (2023). Perancangan Sistem Informasi Inventory Barang Berbasis Web Menggunakan Metode Agile Software Development. *Jurnal Testing Dan Implementasi Sistem Informasi*, 1(1), 29–40. <http://journal.almatani.com/index.php/jtisi/article/view/324>
- Hanifah, A., & Feizal, M. (2022). Bangun Sistem Informasi Perkembangan Akademik Pada Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Berbasis Web Pada Satuan Paud Sejenis (Sps). *OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer Dan ...*, 1(07), 997–1006. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal/article/view/291%0Ahttps://journal.mediapublikasi .id/i ndex.php/oktal/article/download/291/357>
- M. Shalahuddin, A. M. Hidayatulloh, and E. Y. (2018). Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Akademik Berbasis Agile Development. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 12(1).
- Nurhayati, A. N. (2017). Rancang bangun aplikasi penjualan dan pembelian barang pada koperasi kartika samara grawira prabumulih. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 7(2), 13–24.
- Nurlaela, L., Dharmalau, A., & Parida, N. T. (2020). *Rancangan Sistem Informasi Inventory Barang Berbasis Web Studi Kasus Pada Cv. Limoplast*. 2(5), 74–90.
- Nurzaman, F. (2020). Pengembangan Sistem Otomatisasi Tagihan Menggunakan Metode Agile Software Development. *Jurnal IKRA-ITH Informatika*, 4(1), 46–57.
- Saprizal, M. (2022). *Sistem Informasi Penjualan Alat Tulis Kantor (Atk) Berbasis Web Pada Kedai Printing Aceh Timur*.
- Tabrani, M., & Rezqy Aghniya, I. (2020). Implementasi Metode Waterfall Pada Program Simpan Pinjam Koperasi Subur Jaya Mandiri Subang. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 14(1), 44–53. <https://doi.org/10.35969/interkom.v14i1.65>
- Umar, R. (2020). Pengembangan Sistem Inventory Alat Tulis Kantor (ATK) Berbasis Web. *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, 4.
- Yanuardi, Y., & Permana, A. A. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Keuangan Pada Pt. Secret Discoveries Travel and Leisure Berbasis Web. *JIKA (Jurnal Informatika)*, 2(2), 1–7. <https://doi.org/10.31000/.v2i2.1513>
- Yusril, A. N. (2021). Systematic Literature Review Analisis Metode Agile dalam Pengembangan Aplikasi Mobile. *Jurnal Sistem Informasi*, 10(2), 369–370.