

Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Pembelian Di Loukoumanna Store Dengan Metode Scrum

Angela Putri^{1*}, Dinda Ervina², Nadira³, Siti Dalfa⁴, Siti Masripah⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Bina Sarana Informatika

e-mail: angelaputrifelisha.15@gmail.com, dindaervina02@gmail.com, nadiraaanad@gmail.com,
dlfdillah@gmail.com, siti.stm@bsi.ac.id

Abstrak - Sistem informasi akuntansi adalah komponen vital yang meningkatkan efisiensi organisasi dan mendukung daya saing dengan menyediakan informasi keuangan dan akuntansi yang relevan untuk manajemen. *Loukoumanna Store*, bergerak dalam bidang makanan/*snack* yakni *gelato*, berdasarkan observasi dari data yang dikumpulkan, ditemukan bahwa pencatatan dan pengolahan data stok serta pencatatan transaksi pembelian masih dilakukan secara manual. Hal ini yang sering menyebabkan kesalahan dan membutuhkan waktu yang lama. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi akuntansi pembelian, yang menggunakan metodologi yang berpedoman pada *System Development Life Cycle* (SDLC) yang mencakup tahapan perencanaan, analisis, desain, dan implementasi sistem. Penelitian ini menerapkan metodologi dalam kerangka kerja *Agile*, yakni *Scrum* yang dikenal efektif dalam mengelola pengembangan perangkat lunak dan persyaratan secara iteratif dan kolaboratif. Sistem informasi akuntansi yang dihasilkan tidak hanya menjadi solusi untuk menyelesaikan permasalahan yang ada di *Loukoumanna Store*, tetapi juga memiliki keunggulan dalam meningkatkan efisiensi dan akurasi pencatatan serta pengolahan data pembelian. Selain itu, sistem memungkinkan integrasi data yang lebih baik, memberikan laporan pembelian yang lebih cepat dan akurat, serta meningkatkan pengambilan keputusan berbasis data.

Kata Kunci: Sistem Akuntansi Informasi, Efisiensi, Scrum, Proses Pembelian.

Abstract- Accounting information systems are vital components that enhance organizational efficiency and support competitiveness by providing relevant financial and accounting information for management. *Loukoumanna Store*, which operates in the food/*snack* industry, particularly *gelato*, faces problems with recording and processing stock data and purchase transaction records that are still done manually. This often leads to errors and requires a lot of time. This study aims to design an accounting information system for purchases using the *System Development Life Cycle* (SDLC) methodology, which includes planning, analysis, design, and system implementation phases. This study employs the *Agile* framework with the *Scrum* methodology, which is known to be effective in managing software development and requirements iteratively and collaboratively. The resulting accounting information system not only provides a solution to the problems at *Loukoumanna Store* but also has the advantage of improving the efficiency and accuracy of recording and processing purchase data. Additionally, this system enables better data integration, provides faster and more accurate reports, and enhances data-driven decision-making.

Keywords: Accounting Information System, Efficiency, Scrum, Purchase.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi sangat memengaruhi sistem informasi perusahaan. Sistem informasi ini membuat pengolahan data lebih mudah bagi bisnis, memungkinkan mereka mendapatkan informasi dengan lebih cepat. (Haryati et al., 2022)

Semua kegiatan akuntansi dan berbagai kegiatan, seperti audit, akuntansi keuangan, pelaporan keuangan, manajemen, dan manajemen akuntansi terkomputerisasi, dibantu oleh desain sistem informasi akuntansi. (Rahmadani et al., 2020). Salah satu sistem informasi akuntansi adalah sistem pencatatan pembelian.

Pembelian adalah serangkaian tindakan untuk yang dilakukan untuk memperoleh barang dan jasa melalui penukaran dengan tujuan untuk digunakan sendiri atau dijual kembali. (Susanto, 2020)

Loukoumanna Store, adalah toko yang bergerak di bidang makanan/*snack* khususnya *gelato*. Ditemukan bahwa pencatatan dan pengolahan data stok serta transaksi pembelian masih dilakukan dengan manual menggunakan *Microsoft Office Excel*, yang sering menimbulkan berbagai masalah di lingkungan kerja, seperti kesalahan dalam perhitungan dan pembuatan laporan yang memakan waktu lama. Oleh karena itu, diperlukan sebuah sistem informasi untuk mengatasi masalah tersebut.

Berdasarkan masalah diatas, penelitian ini disusun untuk membuat sebuah web sistem informasi akuntansi manajemen pembelian yang inovatif dan efisien pada *Loukoumanna Store*. Sistem ini akan dikembangkan menggunakan metodologi pengembangan *Scrum* dalam kerangka

Agile yang berpedoman pada *System Development Life Cycle* (SDLC). Metodologi umum untuk pengembangan sistem informasi adalah *System Development Life Cycle* (SDLC), yang terdiri dari beberapa tahap, mulai dari perencanaan, analisis, perancangan, implementasi, dan pemeliharaan sistem. (Wahid, 2020)

Kerangka *agile* ini dirancang untuk memfasilitasi penyelesaian proyek pengembangan sistem dengan cepat karena menangani masalah seperti permintaan pelanggan untuk perubahan sistem, biaya pengembangan yang tinggi, dan kurangnya efisiensi waktu. (Rahmanto et al., 2020)

Metodologi *Scrum* sangat efektif untuk mengontrol dan mengelola pengembangan dan persyaratan perangkat lunak. Metodologi ini dapat diterapkan dalam industri atau proyek apapun. (Rizky & Sugiarti, 2022).

Inovasi utama dari pengembangan sistem ini adalah menciptakan sistem informasi yang tidak hanya dapat mengintegrasikan sistem manajemen pembelian *Loukoumanna Store* secara efisien, tetapi juga memberikan analisis mendalam terhadap data pembelian untuk meningkatkan kualitas umpan balik pelanggan. Diharapkan dengan penerapan solusi ini, *Loukoumanna Store* mampu mengurangi kesulitan yang dihadapi dalam proses transaksi, pembuatan dokumen, dan penanganan stok secara komprehensif.

METODE PENELITIAN

Ada dua proses yang perlu diselesaikan saat melakukan penelitian: pengumpulan data dan pengembangan perangkat lunak.

A. Mekanisme Pengumpulan Data

1. Observasi

Pengumpulan informasi data dengan pengamatan langsung kegiatan pembelian pada objek penelitian yaitu *Loukoumanna Store* yang terdapat di Jl. Ciheuleut No.10, RT.04/RW1Baranangsiang, Kota Bogor, Jawa Barat 16143.

2. Wawancara

Pada metode ini dilakukan wawancara kepada pemilik (Jeremy Amos) dan karyawan yang terlibat dalam proses kerja guna mengembangkan data dan informasi yang telah dikumpulkan selama observasi sehingga diperoleh informasi yang sesuai dengan tujuan penelitian yang dilakukan.

3. Studi Pustaka

Mengumpulkan data dengan mencari informasi dari artikel jurnal, artikel di internet, dan buku yang relevan dengan penelitian.

B. Metode Pengembangan *Software*

Scrum adalah metode pengembangan perangkat lunak yang mengacu pada prinsip-prinsip

Agile, seperti kolaborasi tim, pengembangan produk secara bertahap, dan proses yang berulang untuk mencapai keberhasilan. Metodologi ini dikenal sebagai *Scrum*. (Andipradana & Dwi Hartomo, 2021).

Proses *Scrum* dilakukan sebagai berikut (Wulandari et al., 2020) :

1. Product Backlog

Product Backlog ini menetapkan daftar kebutuhan sistem yang diidentifikasi melalui wawancara langsung dengan Pemilik (Jeremy Amos) dan Karyawan *Loukoumanna Store*.

2. Sprint Planning

Pada tahap ini, dibuat daftar kegiatan detail berdasarkan Product Backlog yang telah disusun sebelumnya. Hasil dari sprint planning ini disebut Sprint Backlog.

3. Daily Scrum

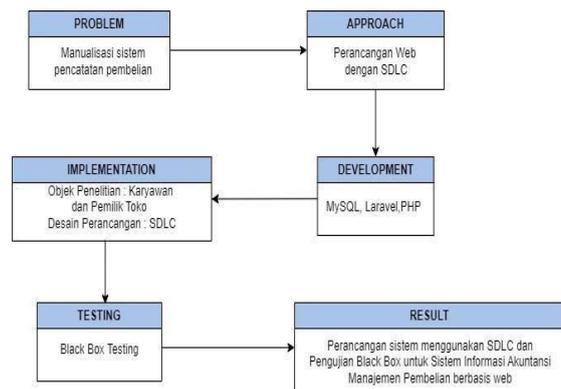
Pertemuan harian 15 menit diadakan untuk mengevaluasi pekerjaan yang telah dilakukan, mengidentifikasi hambatan yang ada, dan menentukan target penyelesaian untuk pertemuan berikutnya.

4. Sprint Review

Penyerahan increment perangkat lunak ke pelanggan, yang kemudian didemonstrasikan dan dievaluasi oleh pelanggan.

C. Kerangka Pikiran

Struktur rincian kerja *Scrum* terdiri dari Tim *Scrum*, prosedur yang diperlukan, kejadian, artefak, dan prosedur. Setiap aspek lingkungan kerja ini memiliki tujuan tertentu yang sangat penting bagi keberhasilan *Scrum*. (Gutama & Dirgahayu, 2021).



Gambar 1. Kerangka Pikiran

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah sistem informasi akuntansi pembelian yang diharapkan dapat menjadi solusi untuk masalah yang ada di *Loukoumann Store*.

A. Analisa Kebutuhan *Software*

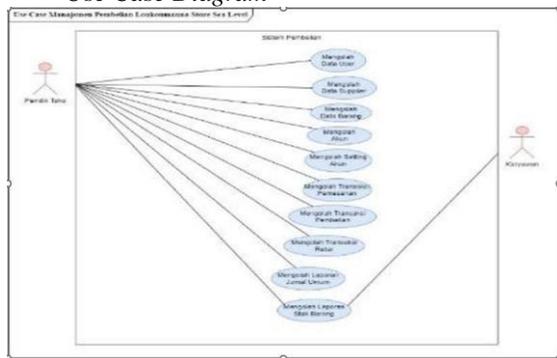
Berikut adalah Analisa Kebutuhan *Software* yang ditampilkan pada tabel 1.

Tabel 1. Analisa Kebutuhan *Software*

No.	Pengguna	Akses Sistem
1	Bagian Karyawan	a. kemampuan untuk mengelola data Barang. b. kemampuan untuk mengelola DO (Delivery Order). c. dapat menampilkan laporan pembelian.
2	Pemilik Toko	a. kemampuan untuk mengelola data Karyawan. b. kemampuan untuk mengelola data Barang. c. mengelola data Pemasok. d. mengelola Akun. e. mengelola Pesanan. f. membuat Retur. g. mengolah Laporan pembelian. h. mengolah Transaksi pembelian. i. menampilkan Laporan pembelian. j. Dapat menampilkan DO (Delivery Order).

Pada tabel 1 terlihat kebutuhan-kebutuhan akan sistem pembelian yang dapat digambarkan menggunakan diagram *Use Case* terlihat pada gambar 2.

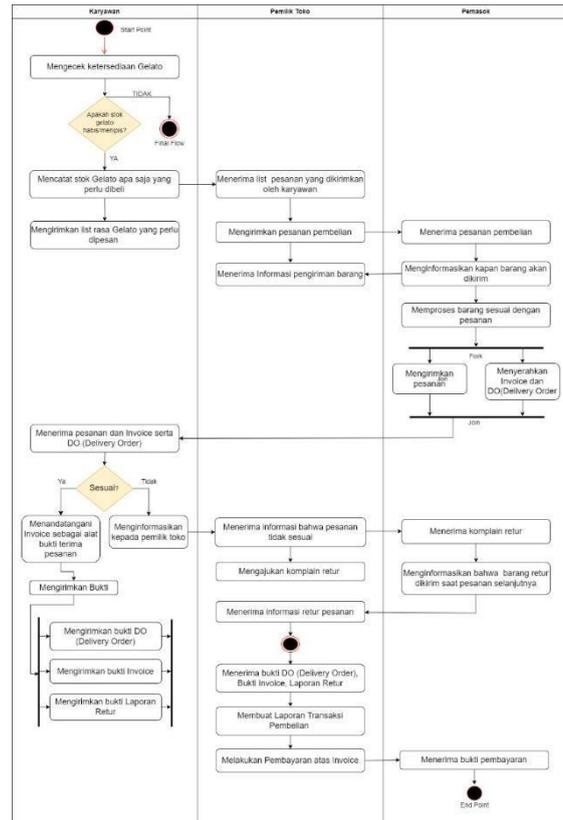
B. Rancangan Sistem Usulan
Use Case Diagram



Gambar 2. *Use Case Diagram*

Activity Diagram

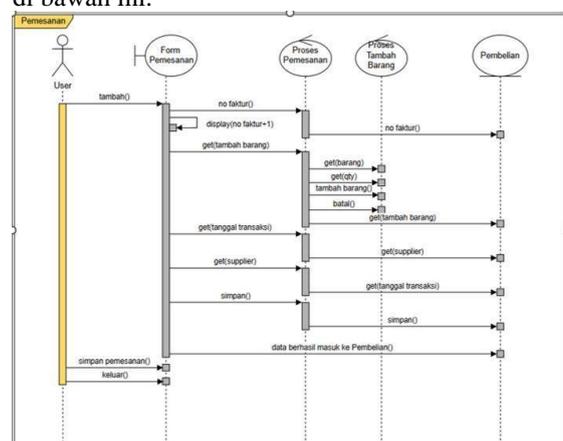
Dibawah ini merupakan diagram yang menggambarkan proses bisnis sistem berjalan pada Loukoumanna Store:



Gambar 3. *Activity Diagram*

Sequence Diagram

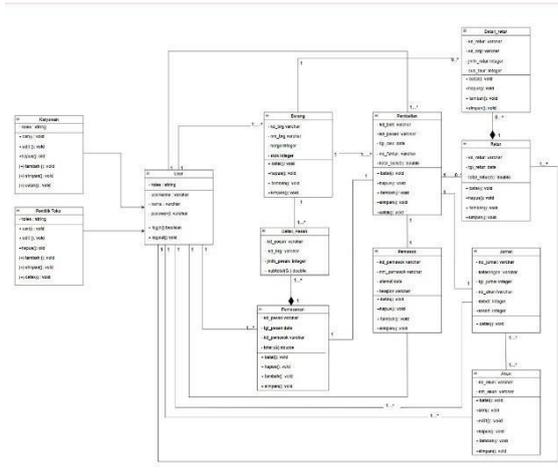
Berikut hasil perancangan *sequence* diagram Loukoumanna Store yang telah disusun pada Gambar di bawah ini.



Gambar 4. *Sequence Diagram*

Class Diagram

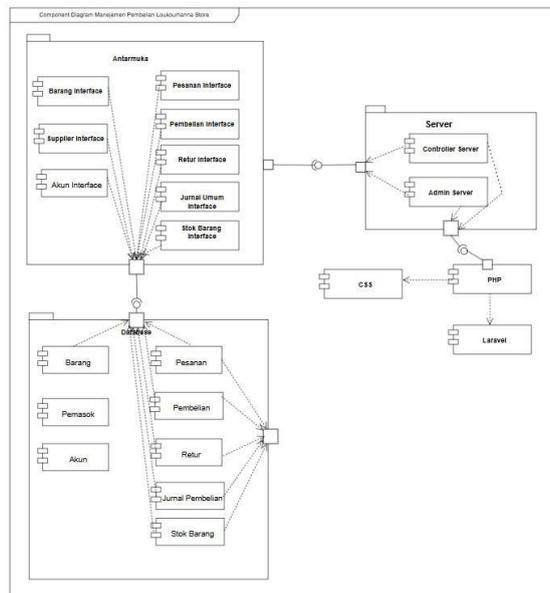
Menjelaskan struktur objek sistem. Diagram ini menunjukkan kelas-kelas objek yang membentuk sistem dan juga hubungan antar kelas-kelas objek tersebut. Di bawah ini adalah hasil perancangan *class diagram* sistem akuntansi informasi pembelian Loukoumanna Store.



Gambar 5. Class Diagram

Component Diagram

Gambar 6 menunjukkan interaksi antara beberapa elemen dalam sistem web pembelian. Halaman *Interface/* Antarmuka pengguna terhubung dengan server serta dengan berbagai database dalam sistem, seperti database barang, *supplier*, akun yang terkait dengan transaksi pesanan, pembelian, dan retur.

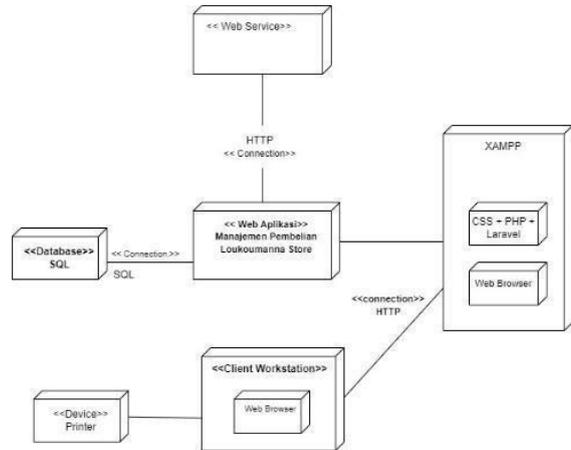


Gambar 6. Component Diagram

Deployment Diagram

Gambar 7 di atas menunjukkan struktur sistem pembelian berbasis web di Loukoumanna Store yang mengelola transaksi pembelian. Sistem web ini terhubung dengan database *MySQL* untuk menyimpan informasi terkait pembelian. Pengguna mengakses web ini melalui *Client Workstation* menggunakan browser web melalui koneksi *HTTP*. *XAMPP* menyediakan server yang mendukung pengembangan dan pengujian aplikasi ini. Terdapat

juga perangkat, yaitu printer, yang digunakan untuk mencetak laporan-laporan yang diperlukan.



Gambar 7. Deployment Diagram

C. Product Backlog

Pada tahapan ini membuat *product backlog* ini menentukan fitur *backlogn* ditentukan berdasarkan prioritas oleh *product owner*. Daftar fitur dapat dilihat pada tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2. Product Backlog

No.	Fitur	Estimasi Waktu (Jam)	Priority
1	Login Multi User	8	High Priority
2	Dashboard Pengguna Sistem	8	High Priority
Pengguna Level Bagian Pemilik			
3	Mengolah data User	16	High Priority
4	Mengolah data Barang	16	High Priority
5	Mengolah data Supplier	16	High Priority
6	Mengelola Akun	8	Medium Priority
7	Mengelola Master Setting Akun	8	Medium Priority
8	Mengelola Transaksi Pemesanan	16	High Priority
9	Mengelola Transaksi Pembelian	16	High Priority
10	Mengelola Transaksi Retur	16	High Priority
11	Menampilkan Laporan Jurnal Umum	8	Low Priority
12	Menampilkan Laporan Stok Barang	8	Low Priority
Pengguna Level Bagian Karyawan			
13	Mengolah data Barang	8	High Priority
14	Menampilkan Laporan Jurnal Umum	16	Low Priority
15	Menampilkan Laporan Stok Barang	8	Low Priority

D. *Sprint*

1. *Sprint Planning*

Setelah *Product Backlog* dibuat sesuai dengan permintaan, langkah selanjutnya yakni melaksanakan *Sprint*.

a. *Sprint 1:*

Sprint goal: Mengimplementasikan fitur-fitur dasar Sistem Informasi Akuntansi Pembelian untuk pemilik toko dan karyawan.

Daftar tambahan fitur: Meliputi login user, pembuatan tampilan halaman masing-masing pengguna, dan fitur pengguna pada level Bagian Pemilik (mencakup mengelola data *user*, barang, akun, setting akun, transaksi, dan laporan).

b. *Sprint 2:*

Sprint goal: Mengimplementasikan fitur-fitur tambahan dan perbaikan Sistem Informasi Akuntansi Pembelian untuk bagian pemilik toko dan karyawan.

Daftar tambahan fitur:

- 1) Fitur Pengguna Level Pemilik Toko: Menampilkan laporan Jurnal Umum dan Stok Barang.
- 2) Fitur Pengguna Level Karyawan: Mengelola data barang dan menampilkan laporan stok barang per periode.

2. *Sprint Backlog*

Tabel 3. *Sprint Backlog*

Fitur Backlog	Task
Login Multi User	Halaman login yang dapat diakses semua Pengguna
Dashboard Pengguna Sistem	Dashboard Pemilik Toko Dashboard Karyawan
Pengguna Level Bagian Pemilik Toko	
Mengolah data user	Menambah data user Menyimpan data user Menghapus data user Mengatur hak akses user
Mengolah data supplier	Menambah data supplier Menyimpan data supplier Mengubah data supplier Menghapus data supplier Mencari data supplier Membatalkan pengolahan data supplier
Mengolah Akun	Menambah data akun Menyimpan data akun Mengubah data akun Menghapus data akun Mencari data akun Membatalkan pengolahan data akun
Mengolah Setting Akun	Merubah akun transaksi retur Merubah akun transaksi Pembelian Merubah akun transaksi kas Mengupdate setting akun

3. *Sprint Execution*

Tabel 4. *Sprint Execution*

Pengguna Level Bagian Pemilik Toko				
Mengolah data user	Membuat fitur login user	2	2	Selesai
	Membuat fitur register user	2	1	
	Menampilkan dashboard user	3	2	
	Menambah data user	2	1	
	Menyimpan data user	2	1	
	Mengatur hak akses user			
Mengolah data barang	Menambah data barang	4	3	Selesai
	Menyimpan data barang	3	2	
	Mengubah data barang	3	3	
	Menghapus data barang	3	2	
	Mencari data barang	3	2	
	Membatalkan pengolahan data barang	2	1	
Mengolah data pemasok	Menambah data pemasok	2	2	Selesai
	Menyimpan data pemasok	3	3	
	Mengubah data pemasok	3	2	
	Menghapus data pemasok	2	1	
	Mencari data pemasok	3	2	
	Membatalkan pengolahan data pemasok	2	2	

Mengolah Akun	Menambah data akun	4	3	Selesai
	Menyimpan data akun	3	2	
	Mengubah data akun	3	3	
	Menghapus data akun	3	2	
	Mencari data akun	3	3	
	Membatalkan pengolahan data akun	2	1	
Mengolah Setting Akun	Merubah akun transaksi retur	3	3	Selesai
	Merubah akun transaksi Pembelian	2	2	
	Merubah akun transaksi kas	2	2	
Mengelola Transaksi Pemesanan	Menambah no faktur	4	4	Selesai
	Menambah tanggal transaksi	3	2	
	Menambah data pemasok	3	2	
	Menambah data barang	3	2	
	Menghapus data barang	2	1	
Mengelola Transaksi Pembelian	Mencari data pemesanan	4	3	Selesai
	Membeli pesanan	3	2	
	Mencetak Purchase Order	2	2	
Mengelola Transaksi retur	Mencari data retur	3	3	Selesai
Mengelola Laporan Jurnal Umum	Menginput periode jurnal	3	3	Selesai
	Menginput tanggal awal	3	2	
	Menginput tanggal akhir	3	2	
		2	2	

	Mencetak jurnal umum			
Menampilkan laporan stok	Menampilkan Laporan stok	4	3	Selesai
Pengguna Level Karyawan				
Mengolah data barang	Menambah data barang	4	3	Selesai
	Menyimpan data barang			
	Mengubah data barang			
	Menghapus data barang			
	Mencari data barang			
	Membatalkan pengolahan data barang			
Menampilkan Laporan Jurnal Umum	Menginput periode jurnal	3	3	Selesai
	Menginput tanggal awal			
	Menginput tanggal akhir			
	Mencetak jurnal umum			
Menampilkan Laporan Stok	Menampilkan Laporan Stok	4	3	Selesai

4. Daily Scrum

Tahapan ini diadakan hampir setiap hari oleh tim pengembang. Dengan memperbarui grafik *burndown*. Menjelaskan apa yang sudah diselesaikan pada *Backlog Sprint*. *Chart* hasil *burndown* sprint 1 adalah contoh hasil *burndown*.



Gambar 8. Daily Scrum

5. Sprint Review

Tahapan ini adalah hasil implementasi aplikasi Sistem Informasi Akuntansi Pembelian di *Loukoumanna Store*, yang dibangun berdasarkan *product backlog* dan rencana sprint yang telah dibuat sebelumnya. Pengembangan sistem menggunakan Bahasa pemrograman Laravel dan database MySQL. Pada titik ini, fitur dan interaksi antara pemilik toko dan karyawan dijelaskan.



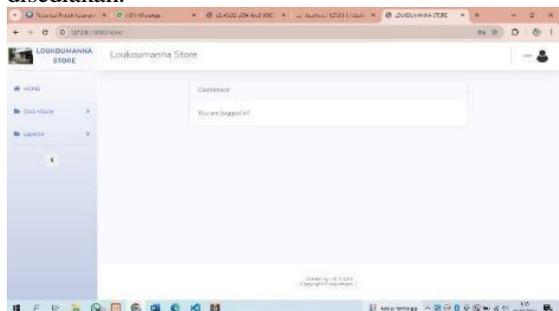
Gambar 9. Halaman Login

Tangkapan layar halaman login sistem yang dibangun yang ditunjukkan pada Gambar 9. Untuk menggunakan sistem ini, Admin/ Pengguna harus memasukkan *Username* dan *Password*.



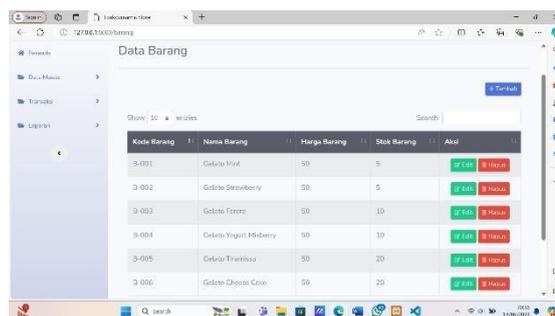
Gambar 10. User Interface Home Admin

Gambar diatas menunjukkan tangkapan layar dashboard admin aplikasi yang telah dibangun. Administrator dapat menggunakan menu yang telah disediakan.



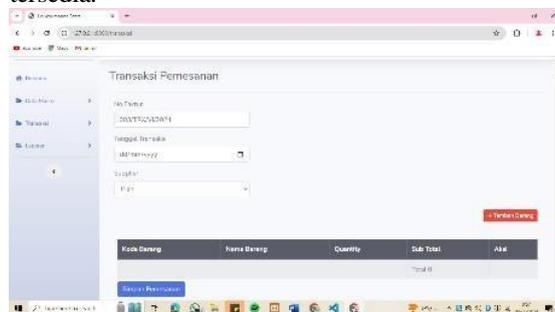
Gambar 11. User Interface Dashboard User

Tangkapan layar *dashboard* pengguna sistem yang dibangun ditunjukkan pada Gambar 11. Administrator akan memiliki kemampuan untuk melihat semua menu yang ada di sistem.



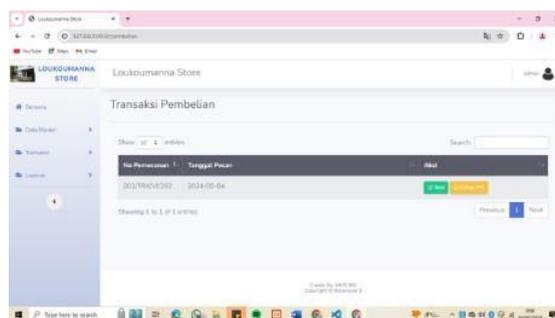
Gambar 12. User Interface Form Barang

Tangkapan layar Form Barang dari sistem yang dibangun ditunjukkan pada Gambar 12. Baik admin maupun user memiliki kemampuan untuk menambah dan mengontrol stok barang yang tersedia.



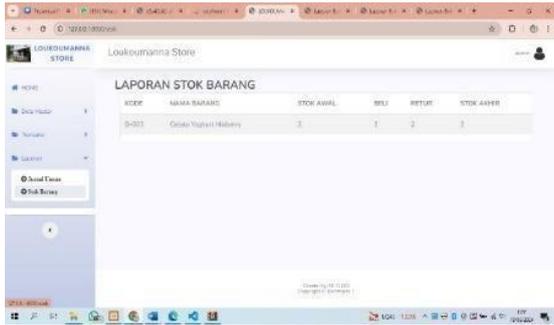
Gambar 13. User Interface Form Pemesanan

Gambar 13 diatas menunjukkan tampilan halaman *Form* Pemesanan, yang memungkinkan admin untuk melakukan pemesanan kepada *Supplier*, seperti yang dapat kita lihat.



Gambar 14. User Interface Form Pembelian

Pada gambar 14 di atas, pemilik toko atau admin, dapat melakukan pembelian untuk pesanan yang sudah ada.



Gambar 15. User Interface Laporan Stok Barang

Gambar 16 di atas menunjukkan tampilan halaman Laporan Stok Barang. Di sana, administrator dan pengguna dapat melihat stok barang yang tersedia.

E. Blackbox Testing

Tabel 5. Blackbox Testing Halaman Pembelian

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Ket
1.	Mengosongkan Tanggal transaksi, Supplier, Data barang lalu klik simpan pemesanan	Tanggal transaksi: (kosong) Supplier: (kosong) Data barang: (kosong)	Sistem akan menampilkan pesan "Please fill out this field."	Sesuai Harapan	Valid
2.	Mengisi Tanggal transaksi, Supplier, mengosongkan data barang, lalu klik simpan pemesanan	Tanggal Transaksi: (03-06-2024) Supplier: Abadi Gelato Data barang: (kosong)	Sistem akan menolak akses dan menampilkan pesan "Invalid argument foreach()"	Sesuai Harapan	Valid
3.	Mengisi Tanggal Transaksi, Supplier, Data barang, lalu klik simpan pemesanan	Tanggal Transaksi: (03-06-2024) Supplier: Abadi Gelato Data barang: Gelato stroberi, 10	Sistem akan menerima akses user dan menampilkan "Data berhasil disimpan"	Sesuai Harapan	Valid
4.	Menghapus data barang pemesanan	Kode Barang: S001 Nama Barang: Gelato Strawberry Quantity: 20	Sistem akan menerima akses user dan menampilkan pesan "Yakin ingin menghapus data?". Jika Klik OK, maka akan tampil pesan "data berhasil dihapus". Jika tidak maka akan kembali diarahkan ke halaman	Sesuai Harapan	Valid

			Transaksi pemesanan		
--	--	--	---------------------	--	--

Tabel 6. Blackbox Testing Login Admin

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Ket
1.	E-Mail Addres dan password tidak diisi kemudian klik tombol masuk	E-Mail Address: (kosong) Password: (kosong)	Sistem akan menampilkan pesan "Please fill out this field."	Sesuai Harapan	Valid
2.	Mengetikkan E-Mail Addres dan Password tidak diisi kemudian klik tombol masuk	E-Mail Address: admin@test.com Password: (kosong)	Sistem akan menolak akses dan menampilkan pesan "Please fill out this field."	Sesuai Harapan	Valid
3.	E-Mail Addres tidak di isi dan Password diisi kemudian klik tombol masuk	E-Mail Address: (kosong) Password: password	Sistem akan menolak akses dan menampilkan pesan "Please fill out this field."	Sesuai Harapan	Valid
4.	Mengetikkan salah satu kondisi salah pada E-Mail Addres atau Password kemudian klik tombol masuk	E-Mail Address: admin@test.com (benar) Password: 12345 (Salah)	Sistem akan menolak akses akan kembali diarahkan ke halaman masuk dan menampilkan pesan "These credential do not match our records."	Sesuai Harapan	Valid
5.	Mengetikkan E-Mail Addres dan Password dengan data yang benar kemudian klik tombol masuk	Nama user : admin@test.com (benar) Password: password (benar)	Sistem akan menerima akses masuk dan akan menampilkan halaman Dashboard User.	Sesuai Harapan	Valid

KESIMPULAN

Proses implementasi *Scrum* untuk membangun sistem informasi akuntansi pembelian di *Loukoumanna Store*, yang berfokus pada penjualan produk ice cream gelato, telah selesai dan produk backlog telah disesuaikan. Metode *Scrum* fleksibel dan adaptif ini meningkatkan kerja tim dan kolaborasi, ketepatan waktu, efisiensi, dan penyesuaian perancangan yang cepat. Sistem informasi akuntansi ini diharapkan dapat menyelesaikan masalah yang ada di *Loukoumanna Store*. Namun, keamanan data dalam sistem ini masih menjadi perhatian utama karena belum memiliki fitur enkripsi data yang memadai untuk melindungi informasi sensitif. Oleh karena itu, pengembangan lebih lanjut diperlukan dengan menambahkan fitur enkripsi data untuk

meningkatkan keamanan informasi yang disimpan dalam sistem.

REFERENSI

- Andipradana, A., & Dwi Hartomo, K. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Online Berbasis Web Menggunakan Metode Scrum. *Jurnal Algoritma*, 18(1), 161–172. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.18-1.869>
- Haryati, T., Mulyani, R., & Nurwahyuni, S. (2022). Penerapan Metode Waterfall Pada Sistem Informasi Akuntansi Penjualan GRC JAYABRIX Toko Bagunan Bangun Istana Sukses Cilamaya. *JAIS - Journal of Accounting Information System*, 2(01), 54–58. <https://doi.org/10.31294/jais.v2i01.1402>
- Rahmadani, E. L., Sulistiani, H., & Hamidy, F. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Jasa Cuci Mobil (Studi Kasus : Cucian Gading Putih). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 22–30. <https://doi.org/10.33365/jtsi.v1i1.53>
- Rizky, M., & Sugiarti, Y. (2022). Penggunaan Metode Scrum Dalam Pengembangan Perangkat Lunak: Literature Review. *Journal of Computer Science and Engineering (JCSE)*, 3(1), 41–48. <https://doi.org/10.36596/jcse.v3i1.353>
- Haryati, T., Mulyani, R., & Nurwahyuni, S. (2022). Penerapan Metode Waterfall Pada Sistem Informasi Akuntansi Penjualan GRC JAYABRIX Toko Bagunan Bangun Istana Sukses Cilamaya. *JAIS - Journal of Accounting Information System*, 2(01), 54–58. <https://doi.org/10.31294/jais.v2i01.1402>
- Rahmanto, Y., Hotijah, S., & Damayanti, . (2020). Perancangan Sistem Informasi Geografis Kebudayaan Lampung Berbasis Mobile. *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 1(1), 19. <https://doi.org/10.33365/jdmsi.v1i1.805>
- Susanto, A. (2020). Sistem Pembelian Bahan Baku Lokal Pada Pt Akebono Brake Astra Indonesia. *Pengertian Sistem Dan Prosedur*, 4(80), 4. <http://repository.stei.ac.id/id/eprint/935>
- Wahid, A. A. (2020). Jurnal Ilmu-ilmu Informatika dan Manajemen STMIK Oktober (2020) Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi. *Ilmu-Ilmu Informatika Dan Manajemen STMIK*, 1–5.
- Wulandari, R., Setiawan, R., & Mulyani, A. (2020). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Wedding Organizer Online Menggunakan Scrum. *Jurnal Algoritma*, 16(2), 139–150. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.16-2.139>