Jurnal Ilmiah INFINITY
*Innovation in Informatics and Information System Technology*
Vol. 2, No 1, (2026) Maret, Page 64-72
ISSN (Media Online): 3090-286X
Terbit Online: https://journalfikomunika.com/jfkum/index

# Aplikasi Pencatatan Stok Barang dengan Menggunakan *Barcode* Berbasis Android

**Nurkasbiatul Fadilah[1,*], Munawirah[2], Muzdalifah[3]**
[1,3] Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Tomakaka, Mamuju, Indonesia
[2] Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Tomakaka, Mamuju, Indonesia
Email: [1]nurkasbiatulfadilah@gmail.com, [2]munawirahkadir@gmail.com, [1]muzdalifah85@gmail.com
(* : coressponding author)

Submitted 01-30-2026; Accepted 03-13-2026; Published 03-31-2026

**Abstrak -** Dalam era digital saat ini, efisiensi dalam pengelolaan data sangat diperlukan, terutama dalam pencatatan stok barang. Proses pencatatan secara manual seringkali memakan waktu, rawan kesalahan, dan kurang efisien. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dikembangkan sebuah aplikasi pencatatan stok barang berbasis Android yang dilengkapi dengan fitur pemindaian *barcode*. Aplikasi ini dirancang untuk membantu pengguna, khususnya pelaku usaha kecil dan menengah (UKM), dalam mencatat, mengelola, dan memantau stok barang secara lebih cepat dan akurat.Metode pengembangan aplikasi ini menggunakan model Waterfall, yang mencakup tahapan analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Teknologi yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini meliputi bahasa pemrograman Java/Kotlin, Android Studio sebagai IDE, serta integrasi dengan pustaka pemindai *barcode*.Hasil dari pengujian menunjukkan bahwa aplikasi ini mampu memindai *barcode* produk secara akurat, menampilkan informasi stok barang secara real-time, serta mempermudah proses input dan pembaruan data. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan proses manajemen inventaris menjadi lebih efisien dan minim kesalahan.

**Kata Kunci** : Aplikasi *Android*, Stok Barang, *Barcode*, Manajemen Inventaris, Pemindaian.

***Abstract*** *- In today's digital era, efficiency in data management is crucial, particularly in inventory recording. Manual inventory recording is often time-consuming, error-prone, and inefficient. To address these issues, an Android-based inventory recording application equipped with a barcode scanning feature was developed. This application is designed to help users, particularly small and medium-sized enterprises (SMEs), record, manage, and monitor inventory more quickly and accurately. The application development method uses the Waterfall model, which includes requirements analysis, system design, implementation, testing, and maintenance. The technologies used in this application development include the Java/Kotlin programming language, Android Studio as the IDE, and integration with a barcode scanning library. Test results show that this application is capable of accurately scanning product barcodes, displaying real-time inventory information, and simplifying data input and updating. This application is expected to make inventory management processes more efficient and error-free.*

***Keywords*** *: Android Application, Inventory, Barcode, Inventory Management, Scanning.*

## 1. PENDAHULUAN

Pada saat ini teknologi berkembang sangat pesat. Dimana semua orang dapat mencari informasi dengan mudah dan bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja. Dengan menggunakan perkembangan teknologi seperti teknologi *Android. Android* merupakan sistem operasi yang berbasis *Linux* untuk telepon selular seperti telepon pintar dan komputer *tablet.*

Persediaan barang pada toko atau perusahaan terkadang memiliki kendala tersendiri. Dimana permintaan persediaan barang yang banyak, dengan jumlah yang besar membuat tim yang mengatur pengadaan memerlukan suatu alat untuk mengontrol dan mengawasi proses keluar dan masuk barang.

Pengelolaan stok barang yang efektif merupakan salah satu aspek penting dalam menjalankan bisnis, terutama pada perusahaan yang bergerak di bidang perdagangan dan

distribusi. Stok barang yang tidak terkontrol dengan baik dapat menyebabkan kerugian, kesulitan dalam pengelolaan, dan menurunnya kualitas pelayanan. Saat ini, banyak perusahaan masih menggunakan metode manual dalam

Jurnal Ilmiah INFINITY
*Innovation in Informatics and Information System Technology*
Vol. 2, No 1, (2026) Maret, Page 64-72
ISSN (Media Online): 3090-286X
Terbit Online: https://journalfikomunika.com/jfkum/index

pencatatan stok barang, seperti menggunakan buku atau *speadsheet*.

Pencatatan stok barang merupakan penghitungan dan penyesuaian stok barang dan aset yang dimiliki oleh toko atau perusahaan di gudang atau etalase dengan data stok yang terdapat pada database sistem perusahan. Selama pencatatan dilakukan, kegiatan masuk dan keluarnya barang tidak dapat dilakuan. Hal ini menyebabkan perusahaan tidak teratur dalam melakukan stok *opname*.

Selain itu kesalahan pencatatan yang dilakukan oleh pegawai juga rawan terjadi jika barang yang di catat cukup banyak. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dibuatlah aplikasi untuk melakukan pencatatan stok barang dengan menggunakan *barcode*. Aplikasi ini dibuat pada *mobile device* berbasis *Android* karena selain kegunaannya sebagai telepon genggam, *mobile device* juga memiliki fasilitas yang modern seperti kamera dan koneksi internet menggunakan *wifi* sehingga dapat pula dijadikan sebagai *barcode reader* yang dapat terhubung dengan server perusahaan.

Hasil dari aplikasi yang telah dibuat antara lain, dapat melakukan *download* data stok barang dan aset dari server tergantung otoritas, dapat memindai *barcode* menggunakan *barcode scanner* dengan bantuan kamera yang terdapat pada *mobile device*, untuk melakukan pencatatan stok barang dan aset pada periode tertentu, dan terdapat laporan pencatatan stok barang dan aset pada periode tertentu.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

### 2.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian *Agile*. Metode penelitian *Agile* adalah pendekatan penelitian yang mengadopsi prinsip-prinsip dari metode *Agile* dalam pengembangan perangkat lunak. Pendekatan ini menekankan iterasi, fleksibilitas, kolaborasi, dan respon cepat terhadap perubahan dalam proses penelitian.

#### 2.1.1 Planning (Perencanaan)

Perencanaan adalah tahap kunci dalam metologi *Agile* yang memungkinkan untuk memahami tujuan proyek, mengidentifikasi kebutuhan, dan merencanakan langkah-langkah pembuatan aplikasi *barcode* ini. Dalam tahap ini yang harus di lakukan yaitu mengidentifikasi fitur-fitur yang akan dikembangkan dan di prioritaskan sehingga memungkinkan untuk memperjelas apa yang harus dicapai selama proses pembuatannya.

#### 2.1.2 *Design* (Perancangan)

Dalam tahap perancangan, dibutuhkan penentuan tujuan dan sasaran utama dari aplikasi *barcode* yang dibuat, fitur-fitur yang harus ada dalam aplikasi, dan bagaimana aplikasi dapat berjalan.

#### 2.1.3 *Development* (Pengembangan)

Tahap ini adalah inti dari penelitian, dimana aplikasi yang telah di rancang akan dibuat dan di kembangkan dengan mengikuti desain yang telah di rencanakan.

#### 2.1.4 *Testing* (Pengujian)

Pengujian dilakukan selama dan setelah proses pengembangan dilakukan. Pengujian dapat melibatkan beberapa jenis tes termasuk tes pengujian fungsional, pengujian integras, dan pengujian performa. Hasil dari pengujian dapat membantu memastikan dan mengidenfikasi jika terjadi masalah pada aplikasi *barcode* yang dibuat, sehingga dapat dilakukan perbaikan sebelum sampai pada tahap peluncuran aplikasi.

#### 2.1.5 Analisis Data

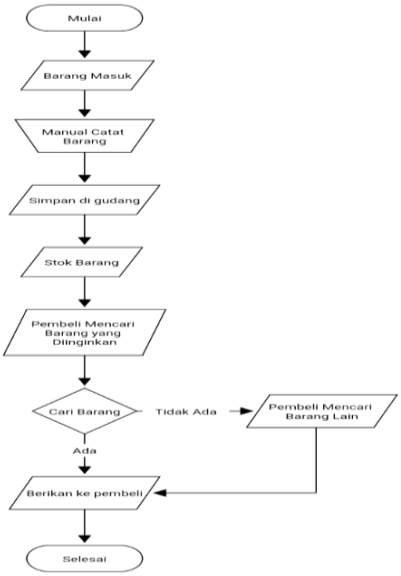
Data hasil pengujian kemudian dianalisis untuk mengetahui efektifitas dari aplikasi *barcode* tersebut. Analisis ini dapat membantu mengoptimalkan dan juga meningkatkan produktivitas penggunaan aplikasi.

#### 2.1.6 *Launch* (Peluncuran)

Setelah melalui beberapa tahap, maka sampailah pada tahap peluncuran. Dimana pada tahap ini aplikasi *barcode* telah siap diberikan dan diimplementasikan kepada pengguna untuk melihat penggunaannya tetap relevan dalam jangka waktu yang lama.

Jurnal Ilmiah INFINITY
*Innovation in Informatics and Information System Technology*
Vol. 2, No 1, (2026) Maret, Page 64-72
ISSN (Media Online): 3090-286X
Terbit Online: https://journalfikomunika.com/jfkum/index

## 2.2 Analisis Sistem Berjalan

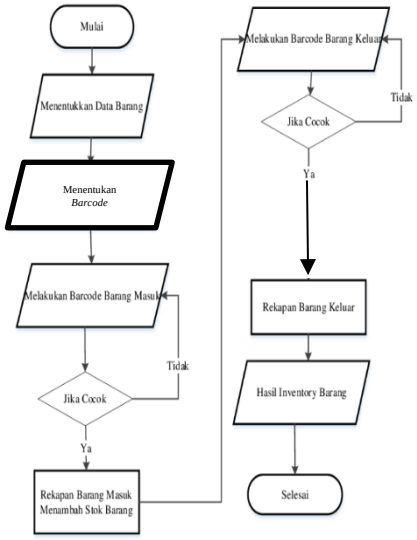



**Gambar 1** *Flowchart* Sistem Berjalan

Berikut adalah tahapan sistem berjalan dengan menggunakan simbol *flowchart* :

1. Mulai (*Start*) menandakan dimulainya diagram alir
2. Barang masuk yang dikirim atau dibawah oleh *supplier*
3. Barang yang masuk akan dicatat oleh pemilik toko
4. Kemudian disimpan ke dalam gudang
5. Barang yang sudah dicatat akan dimasukkan ke dalam stok barang
6. Pembeli mencari barang yang diinginkan
7. Pemilik toko kemudian kegudang mencari barang yang dicari oleh pembeli
8. Jika ada maka diberikan ke pembeli
9. Jika barang tidak ada maka pembeli akan mencari barang lain dan diberikan kepada pembeli
10. Selesai (*Finish*) menandakan selesainya diagram alir yang berjalan.

## 2.3 Rancangan Sistem yang Diusulkan



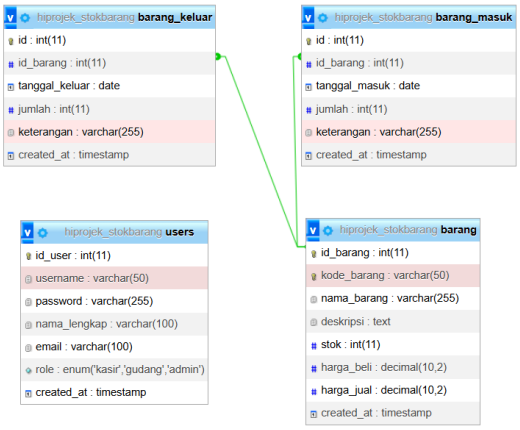

**Gambar 2** *Flowchart* Sistem yang Diusulkan

Adapun proses *flowchart* dari rancangan sistem yang diusulkan sebagai berikut :

1. Start : Pada bagian start berfungsi untuk memulai tahapan dari flowchart yang dirancang sebagai awalan dari alur atau cara kerja sistem yang di buat.
2. Menentukan data barang : Pada bagian ini proses yang dilakukan adalah penginputan, kita harus menentukan barang apa yang ingin di masukkan kedalam sistem
3. Menentukan *barcode* : Tahapan ini dilakukan Setelah menentukan data barang
4. Melakukan *barcode* barang masuk : Bagian ini dilakukan dengan cara mengscan *barcode* yang sudah di tentukan jika *barcode* cocok akan maka barang akan masuk ke daftar stok barang, jika tidak kita akan melakukan penentuan proses scan *barcode*
5. Melakukan *barcode* barang keluar : pada bagian ini bertujuan agar pada saat barang keluar dapat terdata dan stok pada barang akan berkurang, Dan jika cocok akan berlanjut ke tahap rekapan barang, jika tidak akan kembali melakukan proses scan barang keluar.
6. Rekapan barang keluar : bertujuan sebagai bahan laporan dari sistem pencatatan stok barang ini
7. Hasil inventory barang :sebagai output yang dapat di cetak oleh pemilik toko.

Jurnal Ilmiah INFINITY
*Innovation in Informatics and Information System Technology*
Vol. 2, No 1, (2026) Maret, Page 64-72
ISSN (Media Online): 3090-286X
Terbit Online: https://journalfikomunika.com/jfkum/index

8. Selesai : sebagai akhir dari alur sistem yang dirancang.




## 2.4 *Database*

**Gambar 3** *Database*

*Database* adalah kumpulan data atau informasi yang disusun secara sistematis, terstruktur, dan saling berhubungan, yang disimpan dalam media penyimpanan elektronik dan dapat diakses, dikelola, serta dimanipulasi dengan bantuan perangkat lunak (DBMS – *Database Management System*).

Pada *database* rancangan sistem yang diusulkan terdiri dari 4 tabel yaitu *users*, halaman *login*, barang masuk, dan cek barang.

## 2.5 Kamus Data

**Tabel 1** Halaman *Login*

| *No* | *Field* | *Type Data* | *Keterangan* |
|---|---|---|---|
| 1 | Id_*User* | Integer (11) | Primary Key |
| 2 | *User*name | Varchar (50) | |
| 3 | Password | Varchar(255) | |
| 4 | Nama_Lengkap | Varchar(100) | |
| 5 | Email | Varchar(100) | |
| 6 | Role | text | |
| 7 | Created | Timestamp | |

Tabel halaman *login* berisi tentang *id user*, *username*, *password*, nama lengkap, *email*, *role* dan *created*

**Tabel 2** Tambah Barang

| *No* | *Field* | *Type Data* | *Keterangan* |
|---|---|---|---|
| 1 | Id_Barang | Integer (11) | Primary Key |
| 2 | Kode_Barang | Varchar (50) | |
| 3 | Nama_Barang | Varchar(255) | |
| 4 | Deskripsi | Text | |
| 5 | Stok | Int (11) | |
| 6 | Harga_Beli | Decimal | |
| 7 | Harga_Jual | Decimal | |
| 8 | Created_at | Timestamp | |

Tabel barang berisi id barang, kode barang, nama barang, deskripsi, stok, harga beli, harga jual, dan *created at*

**Tabel 3** Barang Masuk

| *No* | *Field* | *Type Data* | *Keterangan* |
|---|---|---|---|
| 1 | Id | Integer (11) | Primary Key |
| 2 | Id_Barang | Integer (11) | Foreign Key |
| 3 | Tanggal_Masuk | Date | |
| 4 | Jumlah | Integer (11) | |
| 5 | Keterangan | Varchar(255) | |
| 6 | Created_at | Timestamp | |

Tabel barang masuk berisi id, id barang, tanggal masuk, jumlah, keterangan, dan juga *created at*

**Tabel 4** Barang Keluar

| *No* | *Field* | *Type Data* | *Keterangan* |
|---|---|---|---|
| 1 | Id | Integer (11) | Primary Key |
| 2 | Id_Barang | Integer (11) | Foreign Key |
| 3 | Tanggal_Keluar | Date | |
| 4 | Jumlah | Integer (11) | |
| 5 | Keterangan | Varchar (255) | |
| 6 | Created_at | Timestamp | |

Tabel barang keluar berisi *id*, *id barang*, tanggal keluar, jumlah, keterangan, dan juga *created at*

Jurnal Ilmiah INFINITY
*Innovation in Informatics and Information System Technology*
Vol. 2, No 1, (2026) Maret, Page 64-72
ISSN (Media Online): 3090-286X
Terbit Online: https://journalfikomunika.com/jfkum/index

## 2.6 Rancangan Program

### 2.6.1 Halaman *Login*




**Gambar 4** Halaman *Login*

Halaman *Login* adalah tampilan awal aplikasi, sebelum masuk kedalam aplikasi di tampilan *login* ini *user* harus memasukkan nama dan *password* yang tercatat dalam sistem terlebih dahulu. Kemudian tekan *submit* untuk masuk.

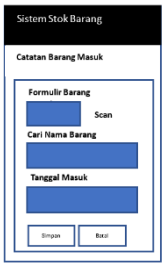
### 2.6.2 *Dashboard*




**Gambar 5** *Dashboard*

Pada halaman *dashboard* terdapat menu total stok barang, barang masuk, barang keluar dan total pengguna

### 2.6.3 Barang Masuk




**Gambar 6** Barang Masuk

Untuk halaman tambah barang terdapat tampilan untuk memasukkan *barcode* dengan meng*scan* barang menggunakan kamera android, cari nama barang, tanggal masuk, simpan dan batal.

### 2.6.4 Barang Keluar

Tampilan barang keluar sama dengan tampilan barang masuk, terdapat tampilan *scan barcode* untuk meng*scan* stok barang, cari nama barang, tanggal keluar, simpan dan batal.




**Gambar 7** Barang Keluar

### 2.6.5 Halaman Laporan



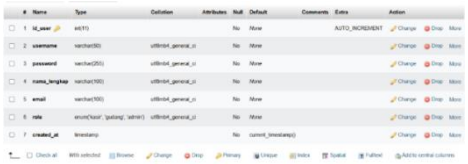

**Gambar 8** Halaman Laporan

Halaman laporan ini berfungsi untuk membuat data laporan barang yang telah di input pada sistem aplikasi.

# 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

## 3.1 Hasil *Database*

### 3.1.1 *User*



**Gambar 9** *User*

Pada gambar ini berisi tentang data pengguna pada aplikasi stok barang yang inputannya terdiri dari *id*, *username*, *password*, nama lengkap, *email*, dan *role*

### 3.1.2 Barang



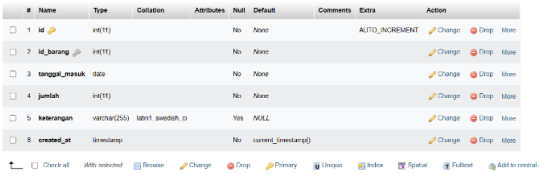
**Gambar 10** Barang

Pada gambar ini berisi tentang data barang pada aplikasi stok barang yang inputannya terdiri

Jurnal Ilmiah INFINITY
*Innovation in Informatics and Information System Technology*
Vol. 2, No 1, (2026) Maret, Page 64-72
ISSN (Media Online): 3090-286X
Terbit Online: https://journalfikomunika.com/jfkum/index

*id* barang, kode barang, nama barang, deskripsi, stok, harga beli, harga jual

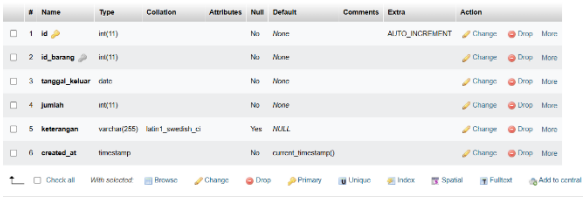
### 3.1.3 Barang Masuk



**Gambar 11** Barang Masuk

Pada gambar ini berisi tentang data barang masuk pada aplikasi stok barang yang inputannya terdiri *id, id* barang, tanggal masuk, jumlah, keterangan dan *created*

### 3.1.4 Barang Keluar

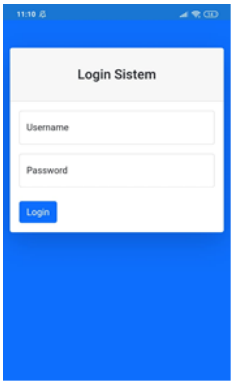


**Gambar 12** Barang Keluar

Pada gambar ini berisi tentang data barang masuk pada aplikasi stok barang yang inputannya terdiri id, id barang, tanggal keluar, jumlah, keterangan dan created

## 3.2 Tampilan Aplikasi

### 3.2.1 Halaman *Login*




**Gambar 13** Halaman *Login*

Halaman *login* yang pertama kali muncul pada saat kita membuka aplikasi dan untuk melanjutkan proses dapat menginput *user*name dan *password* yang telah di buat pada aplikasi.

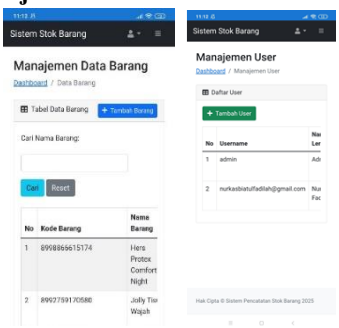
### 3.2.2 Halaman *Dashboard*




**Gambar 14** *Dashboard*

Halaman *Dashboard* adalah halaman yang menampilkan semua isi dari aplikasi seperti menu manajemen data, barang masuk, barang keluar, dan laporan.

### 3.2.3 Manajemen Data




**Gambar 15** Manajemen Data

Halaman manajemen data terdapat 2 sub menu yaitu halaman yang berisi tentang data barang dan data *user*. Data barang berfungsi untuk menambahkan data barang dengan cara mengklik menu tambah barang sedangkan data *user* berfungsi sebagai tempat untuk memanajamen pengguna dan dapat menambahkan data pengguna dengan mengklik menu tambah *user*.

Jurnal Ilmiah INFINITY
*Innovation in Informatics and Information System Technology*
Vol. 2, No 1, (2026) Maret, Page 64-72
ISSN (Media Online): 3090-286X
Terbit Online: https://journalfikomunika.com/jfkum/index

### 3.2.4 Barang Masuk




**Gambar 16** Barang Masuk

Halaman ini berfungsi untuk menambahkan data barang kedalam sistem dengan menginput nama barang ataupun menggunakan *barcode* dengan cara mengscan *barcode* dari barang yang ingin di tambahkan dan melengkapi data barang tersebut

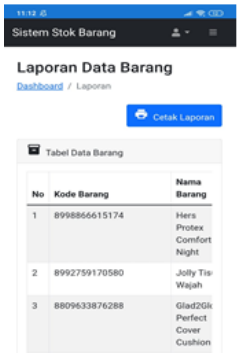
### 3.2.5 Barang Keluar




**Gambar 17** Barang Keluar

Halaman ini berfungsi untuk menambahkan data barang keluar kedalam sistem dengan menginput nama barang ataupun menggunakan *barcode* dari barang tersebut sehingga kita dapat mengetahui nantinya daftar barang yang telah keluar

### 3.2.6 Halaman Laporan




**Gambar 18** Laporan

Halaman berfungsi untuk menampilkan laporan barang yang telah di input kedalam sistem dan pada pada bagian ini kita dapat mencetak data barang sebagai bentuk pelaporan dengan mengklik cetak laporan

## 3.3 Pengujian *Blasckbox*

**Tabel 5** Pengujian *Blackbox*

| Aktivitas Pengujian | Hasil Pengujian | Kesimpulan |
|---|---|---|
| Halaman Login | Menampilkan Halaman Login | [ √ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil |
| Halaman Dashboard | Menampilkan Halaman Dashboard | [ √ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil |
| Halaman Manajemen Data | Menampilkan Halaman Manajemen Data | [ √ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil |
| Halaman Data Barang | Menampilkan Halaman Data Barang | [ √ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil |
| Halaman Data *User* | Menampilkan Halaman Data *User* | [ √ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil |
| Halaman Barang Masuk | Menampilkan Halaman Barang Masuk | [ √ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil |
| Halaman Barang Keluar | Menampilkan Halaman Barang Keluar | [ √ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil |
| Halaman Laporan | Menampilkan Halaman Laporan | [ √ ] Berhasil [ ] Tidak Berhasil |

Pengujian ini dilakukan di akhir pembuatan perangkat lunak untuk mengetahui apakah perangkat lunak dapat berfungsi dengan baik.

# 4. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan juga proses analisis, Pembuatan Aplikasi Pencatatan Stok Barang Dengan Menggunakan *Barcode* Berbasis *Android*, maka dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Perancangan Aplikasi Pencatatan Stok Barang Dengan Menggunakan *Barcode* Berbasis *Android* ini dirancang menggunakan aplikasi android studio dan menggunakan aplikasi xampp sebagai perancangan database. Aplikasi Pencatatan Stok Barang Dengan Menggunakan *Barcode* Berbasis *Android*

dirancang mampu mempermudah dan mempercepat proses pengelolaan stok barang. Dengan adanya aplikasi ini proses pencatatan menjadi lebih akurat dan mengurangi kesalahan input manual. Selain itu, aplikasi ini juga menghasilkan data laporan stik secara *real-time* sehingga memudahkan pengguna dalam memonitor ketersediaan barang secara efisiean dan terstruktur.

2. Implementasi dari aplikasi yang dirancang ini diharapkan dapat membantu pihak toko dalam membantu proses pencatatan stok barang baik itu barang masuk, barang keluar, data pengguna dan laporan barang karena aplikasi yang di desain secara interaktif dan mudah untuk digunakan, Dan aplikasi tersebut diberi nama Aps Barang (Aplikasi Pencatatan Stok Barang).

## REFERENCES

[1.] Achmad. F. P., Arifin. T. (2021). "Pengembangan Sistem Informasi Restoran Berbasis Android dan Dekstop Pada Restoran Sushi Zen Ramen". *Jurnal Responsif: Riset Sains dan Informatika,* Vol. 3, No. 1:1-11.

[2.] Ariyanto, D., & Sari, P. (2020). *Perancangan Aplikasi Inventori Barang Berbasis Android Menggunakan Barcode Sanner*. Jurnal Teknologi Informasi, Vol. 8, No. 3:45-52

[3.] Andrian Andrew Wirawan, 2020. *Pembangunan Aplikasi Point of Sale Berbasis Android Untuk Toko Kelontong*. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

[4.] Arga Ardian, Endang Setyawati, 2024. "Aplikasi Mobile Point of Sale (POS) pada Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) Retro di SMK Kesatria Purwokerto Menggunakan *Barcode* untuk Membaca Identitas Barang Berbasis Android". *Jotika Journal in Education,* Vol. 4, No. 1:36-42.

[5.] Edy Listiyan, Egia Rosi Subhiyakto, 2021. "Rancang Bangun Sistem Inventory Gudang Mengunakan Metode Waterfall Studi Kasus di CV. Aqualux Duspha Abadi Kudus Jawa Tengah", *KONSTELASI : Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi,* Vol. 1, No. 1:74-82.

[6.] Eko Kurniawan Putra, Qoryatul Dea Prilia Primayani, 2022."Perancangan Aplikasi Inventory Barang Dengan QR Code Berbasis Android pada Minimarket". *Jurnal Fasilkom*, Vol. 12 No. 3:160-164.

[7.] Fransisla Saveria Cabrini Li, 2023. *Perancangan Sistem Informasi Stok Barang Berbasis Barcode di Pabrik Segah Palm Oil Mill.* Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

[8.] Kusnadi, A., & Pratama, B. (2021). "Implementasi QR Code dan *Barcode* dalam Sistem Inventaris Gudang Berbasis Mobile". *Jurnal Informatika dan Komputer,* Vol. 10, No. 3:120-128

[9.] Kumar S, Singh R, 2021. "Development of *Barcode* Scanner-Based Inventory Management System Using Android". *International Journal of Computer Applications,* Vol. 183, No. 34:25-32.

[10.] Mifhatul Hasanah, Nisa Hanum Harani, Novia Riza, 2020. *Implementasi Barcode dan Algoritma Regresi Linear untuk Memprediksi Data Persediaan Barang.* Kreatif.

[11.] Muhamad Alda, 2021. "Pemanfaatan *Barcode* Scanner pada Aplikasi Manajemen Inventory Barang Berbasis Android". *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer),* Vol. 10, No. 3:368-375.

[12.] Alda, M., 2023. Sistem informasi monitoring stok motor listrik alat produksi berbasis mobile Android. *METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, *7*(1), pp.68-77.

[13.] Muhammad Irvan, Malabay Malabay, 2023. "Integrasi Aplikasi Berbasis Website dan QR Code untuk Mengelola Stok Barang di UMKM Frozen Food". *IKRA-ITH Informatika : Jurnal Komputer dan Informatika ,* Vol. 7, No. 3:101-112.

[14.] Novia Sri Mulyani, Ina Najiyah, 2022. "Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Menggunakan *Barcode* Scanner Berbasis Android". *Jurnal Responsif: Riset Sains dan Informatikai,* Vol. 4 No. 1:49-55.

[15.] Richard Delfs Lainama, Yuwono Marta Dinata, 2020. "Rancang Bangun Aplikasi

Penyimpanan Stok Kacamata dengan Menggunakan Kode QR Berbasis Android", *Jurnal Informatika dan Sistem Informasi,* Vol. 6, No. 2:41-46.

[16.] Rohmat Setiawan, Noviani Putri Sugihartanti, Muhammad Izzat Ibadurrahman, 2024. "Sistem Manajemen Gudang Berbasis Web dengan Teknologi *Barcode* Scanner pada Industri Manufaktur : Sebuah Kajian Literatur". *Integrasi : Jurnal Ilmiah Teknik Industri*, Vol. 9, No. 2:14-135.

[17.] Roni Setiawan, 2023. *Aplikasi Easkasir Menggunakan Algoritma Boyer Moore dan Metode Role-Based Acces Control Untuk Efisiensi Transaksi.* Universitas Nasional.

[18.] Sukarno Bahat Nauli, Riduan Riduan, 2024. "Perancangan Aplikasi Persediaan Barang Menggunakan *Barcode* Quick Response dengan Metode First-In First-Out Berbasis Mobile (Studi Kasus : PT. Kopi Kenangan)". *Jurnal Riset Ilmiah,* Vol. 3, No. 4:2126-2137.

[19.] Wahyudi, D. (2022). "Penerapan *Barcode Scanner* pada Aplikasi Pencatatan Barang Masuk dan Keluar Berbasis *Android". Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi,* Vol. 9, No. 1:18-27.

[20.] Yudha Kusuma, 2020. "Sistem Informasi Inventory Menggunaka QR Code Dengan Metode Prototype". *REMIK : Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*. Vol 5, No.1:127-137.