



## PERANCANGAN SISTEM INFORMASI INVENTORY MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING(STUDI KASUS : TOKO HMKS DI WADO)

### INVENTORY INFORMATION SYSTEM DESIGN USING DESIGN THINKING METHOD (CASE STUDY: HMKS SHOP IN WADO)

**Muhamad Algi Taptajani**

Prodi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Sebelas April Sumedang

Email : [a32100036@mhs.stmik-sumedang.ac.id](mailto:a32100036@mhs.stmik-sumedang.ac.id)\*

#### Article Info

Received : 04-01-2025

Revised : 05-01-2025

Accepted : 07-01-2025

Published : 11-01-2025

#### Abstract

*The HMKS store in Wado, Sumedang Regency, serves as an example of an MSME that uses manual recording for sales transactions and faces various issues such as the loss of customer records and data inaccuracies. This results in wasted time and difficulties in managing product information. To address these problems, this study proposes the development of a web-based inventory information system using the Design Thinking method. This method is chosen for its ability to provide creative and rapid solutions to complex issues. By implementing a web-based information system, it is expected that HMKS can enhance efficiency in managing customer data and transactions. This system will provide real-time information regarding cash flow and transaction history, as well as facilitate employee access to product pricing..*

**Keywords :** *Web-Based Inventory System, Design thinking, data management*

#### Abstrak

Toko HMKS di Wado, Kabupaten Sumedang, sebagai contoh UMKM yang menggunakan pencatatan manual untuk transaksi penjualan, menghadapi berbagai masalah seperti hilangnya catatan pelanggan dan ketidakakuratan data. Hal ini mengakibatkan pemborosan waktu dan kesulitan dalam pengelolaan informasi produk. Untuk mengatasi permasalahan ini, penelitian ini mengusulkan pengembangan sistem informasi inventory berbasis web dengan metode Design Thinking. Metode ini dipilih karena kemampuannya dalam memberikan solusi kreatif dan cepat terhadap masalah yang kompleks. Dengan menerapkan sistem informasi berbasis web, diharapkan Toko HMKS dapat meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan data pelanggan dan transaksi. Sistem ini akan menyediakan informasi real-time mengenai arus kas dan riwayat transaksi, serta memudahkan karyawan dalam akses harga barang.

**Kata Kunci :** *sistem informasi inventory berbasis website, design thinking, data management*

#### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era modern saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat, dimana setiap orang dapat menemui berbagai teknologi di berbagai bidang disekitar kehidupan manusia yaitu salah satunya adalah dengan adanya teknologi informasi (Hasanudin, 2018). Pemanfaat teknologi informasi juga bisa dilakukan oleh bisnis yang skalanya tidak terlalu besar contohnya saja UMKM, pada penelitian yang berjudul *peranan sistem informasi akuntansi terhadap perkembangan usaha mikro, kecil, dan menengah "rumah kreatif bumn" purbalingga* memaparkan pada kesimpulannya yaitu sistem Informasi akuntansi mempunyai manfaat terhadap perkembangan UMKM, diantaranya: untuk pengambilan keputusan, mengetahui naik turunnya laba usaha, mengetahui pemasukan dan pengeluaran uang serta untuk mengetahui grafik penjualan dan



produksi dari pelaku UMKM. Pengenalan dan pelatihan mengenai akuntansi dapat menjadi wadah untuk mengembangkan UMKM lebih baik dan lebih maju lagi dalam bidang pengelolaan keuangan (Saraswati et al., 2021)

Selain dari pengelola keuangan pemanfaatan teknologi informasi juga bisa di manfaatkan dalam pengelola bidang bisnis, Salah satunya aspek penting dalam pengelolaan bisnis adalah pengelolaan persediaan atau inventory. Persediaan barang yang tepat dan akurat dapat membantu perusahaan menghindari kekurangan atau kelebihan persediaan dan mengurangi biaya produksi (Kurniawan, 2020) Oleh karena itu, perusahaan perlu memastikan keakuratan data dan informasi barang pada proses produksi, karena akan dijadikan sebagai informasi pembukuan. Penerapan TI pada sistem inventory dapat membantu perusahaan meningkatkan akurasi dan efisiensi pengelolaan persediaan.

Toko HMKS sebagai bisnis UMKM bergerak dalam bidang penjualan produk retail berlokasi di wado kabupaten sumedang berdasarkan wawancara dan observasi dalam proses bisnisnya setiap pencatatan produk atau barang yang di beli pelanggan dalam jumlah *sample* data 20 barang akan di lakukan pencatatan yang di catat hanya pada kertas 1 lembar dimana data informasinya berisi nama pelanggan, nama barang, jumlah barang yang di beli, harga barang, dan tanggal pembelian, catatan tersebut di catat oleh pemilik atau karyawan setelah pelanggan selesai mengumpulkan barang yang di dibutuhkan, setelah proses tersebut berlanjut ke proses pembayaran dimana proses ini pelanggan membayar produk yang dibelinya, sementara itu contoh kasus lainnya dari proses transaksi ini yaitu pelanggan ingin melakukan hutang atau kredit, catatan tersebut di simpan terlebih dahulu dan di simpan di laci kemudian apabila pelanggan melakukan pembayaran, kertas catatan pelanggan tersebut dibuang.

Permasalahan yang muncul berdasarkan hasil wawancara yaitu catatan pelanggan yang telah dicatat hilang karena kesalahan pemiliknya, data yang di hasilkan terkadang tidak terlalu akurat, kesalahan dalam pencatatan, dan catatan tertumpuk catatan lainnya yang menyebabkan waktu yang terbuang karena untuk mencari catatan yang diperlukan. masalah lainnya harga produk tidak terlalu di ketahui oleh karyawan karena pemilik tidak mencatat harga perbarangnya yang dimana harga produk hanya di ingat oleh pemilik, permasalahannya timbul dimana ketika pemilik tidak ada di toko karyawan harus menelepon pemilik untuk menanyakan harga produk yang dimana masalah masalah tersebut mengurangi keefisienan waktu dan transaksi dalam proses bisnis yang berjalan. Oleh karena itu, untuk mendukung kelancaran dalam proses bisnis yang berjalan pada toko HMKS, di perlukan sistem informasi inventory berbasis web yang praktis dan terintegrasi.

Pengembangan sistem informasi inventory berbasis web untuk UMKM sebelumnya telah di lakukan oleh beberapa peneliti terdahulu, metode pengembangan perangkat lunak model waterfall yang termasuk dalam siklus hidup pengembangan perangkat lunak (SDLC) biasanya digunakan dalam penelitian ini. *perancangan sistem informasi manajemen inventory pada retail pt. stars internasional* (Arribe et al., 2023) dan *Perancangan Sistem Informasi Inventori Barang Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall* (Kosasih et al. 2023) dua penelitian tersebut adalah contoh terkait. Namun, metode SDLC model waterfall memiliki kelemahan dalam hal kecepatan pengembangan dan fleksibilitas dalam mengakomodasi perubahan kebutuhan pengguna. (Titania Pricillia, 2021)

Penelitian ini menggunakan metode design thinking, mengingat kelemahan dari model waterfall adalah kecepatan, fleksibilitas dan waktu. Metode Design Thinking adalah metode untuk

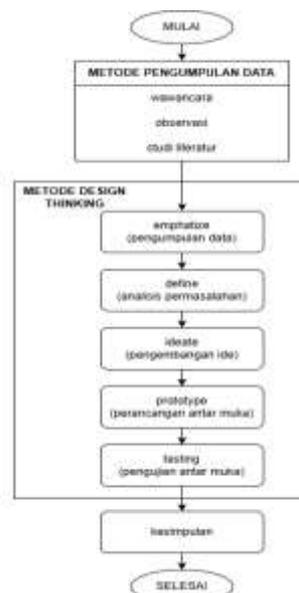


mengatasi permasalahan yang kompleks dengan memberikan pendekatan solusi-solusi yang kreatif kepada penggunanya(Widjaja et al., 2024) penjelasan lainnya, Design thinking adalah suatu metodologi desain yang digunakan dalam perancangan untuk mengatasi masalah dengan cara memahami kebutuhan manusia yang terlibat dari segi perancangan tatap muka. Terdapat lima tahap dalam Design Thinking, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test(Anggraini & Hamdani, 2024) Design Thinking pada pendekatan Design Processing diyakini metode ini dapat menyelesaikan masalah secara akurat, cepat dan manusiawi. Secara akurat yang dimaksud adalah penyediaan informasi data realtime contoh, setiap kali terjadi pencatatan transaksi baik itu transaksi pencatatan pesanan barang (Barang keluar-masuk), catatan pengelolaan arus kas (Kas keluar-masuk), serta penyediaan data pelanggan seperti nama, alamat, nomor telephone, riwayat pesanan pelanggan hingga pesanan berjalan dari pelanggan guna melakukan pembaharuan data. Sedangkan cepat dalam hal ini adalah penyediaan informasi dan proses interaksi antara pengguna dengan aplikasi, seperti pencarian data pelanggan pada menu khusus pada aplikasi, dan mendapat riwayat pesanan serta pesanan yang sedang berjalan sehingga memudahkan dalam pengelolaan data pelanggan(Samudra, 2024).

Penelitian ini bertujuan untuk mendesain sistem informasi inventory berbasis webiste pada toko HMKS berdasarkan masalah yang telah di uraikan dengan menggunakan metode design thinking, sistem ini akan digunakan oleh pemilik dan karyawan toko HMKS, penelitian ini penting untuk di teliti karena manfaatnya terhadap toko HMKS adalah kecepatan dalam pengambilan informasi yang diperlukan, membantu dan memudahkan karyawan dalam melihat harga barang, menumbuhkan proses bisnis yang berjalan, efisiensi waktu mengingat berdasarkan masalah yang telah di paparkan sistem ini bisa mengurangi waktu yang terbuang. Berdasarkan pemaparan dan penejelasan yang telah di bahasa peneliti menyimpulkan judul dari penelitian ini yaitu *“perancangan sistem informasi inventory pada toko HMKS menggunakan metode design thinking”*

## METODE PENELITIAN

Berikut merupakan tahapan yang dilakukan untuk merancang sistem informasi inventory di toko Hmks :



Gambar 1. Tahapan penelitian



## Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai alat atau cara pengumpulan data sebagai berikut :

a. Wawancara

Pada penelitian ini menggunakan metode wawancara berfungsi untuk mengumpulkan data secara langsung dengan pemangku kepentingan agar data yang dihasilkan terstruktur serta dapat menganalisis permasalahan di toko hmks

b. Observasi

Observasi pada penelitian ini dilakukan secara langsung yaitu mendatangi lokasi objek yang diteliti, untuk mengamati secara langsung terhadap objek sasaran.

c. studi literatur

Dalam penelitian ini, langkah-langkah seperti pengumpulan data, penelitian literatur, analisis kebutuhan sistem, pemodelan sistem, dan perancangan prototype sistem digariskan sebagai dasar untuk menyusun sistem pengelolaan data barang

## Metode Design Thinking

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode design thinking Metode Design Thinking adalah sebuah pendekatan pemecahan masalah berbasis solusi yang hanya berfokus pada pengalaman pengguna, Design Thinking mempunyai kelebihan Antara lain menyelesaikan masalah yang kompleks, menggunakan strategi untuk menyelesaikan masalah, menggunakan nalar produktif dan abduktif, dan menggunakan alat pemodelan visual, spasial, atau non-verbal.

Adapun tahapan dari metode Design Thinking sebagai berikut :

1. Emphatize

Tahap emphatize ini merupakan proses kegiatan memahami kebutuhan pengguna dan harapan pengguna terkait rancangan. User Interview dilakukan dengan wawancara dan observasi terhadap pengguna terkait kebutuhan antarmuka yang akan dirancang. Dalam user interview mengolah data yang mencakup tanggapan, perasaan, pemikiran, dan tindakan dari pengguna

2. Define

Tahap ini melibatkan mengumpulkan dan menganalisis semua informasi yang diperoleh selama tahap emphatize. Tujuannya adalah untuk secara jelas mendefinisikan masalah yang akan diselesaikan, memastikan pemahaman yang sama di antara tim, dan menetapkan batasan desain yang jelas untuk langkah selanjutnya. Define menggambarkan ide atau pandangan pengguna menjadi dasar produk aplikasi yang akan dibuat. Kemudian, daftar kebutuhan pengguna akan di rangkum

3. Ideate

Ideate adalah tahap berbagai ide dan solusi yang dihasilkan berdasarkan pernyataan masalah yang sudah diketahui. Pada tahap ideate, dibuat dalam bentuk unified modeling language(UML) yang mencakup use case, class diagram, activity diagram, dan sequence diagram, fungsinya agar perancang dapat mengerti keperluan yang dibutuhkan pengguna.

4. Prototype

Setelah tahap ideate selesai, pada tahap ini peneliti membuat mockup dan prototype berdasarkan ide solusi berdasarkan kebutuhan dan permasalahan pengguna untuk mencapai tampilan yang menarik dan meminimalisir kendala yang dihadapi pengguna



5. Test

Metode pengujian yang dipakai pada tahapan test adalah usability testing sebagai penilaian dan evaluasi dari pengalaman pengguna (user experience) mengenai kemudahan dan pengoprasioan suatu sistem antarmuka yang akan digunakan oleh user pada saat sistem sudah berjalan. Tahap pengujian yang dilakukan ialah blackbox testing.

**Alat bantu perancangan sistem**

1. Unified Modeling Language

*Unified Modeling Language* (UML) adalah bahasa pemodelan yang digunakan untuk menggambarkan sistem berorientasi objek, termasuk fitur-fiturnya, struktur, dan perilaku sistem tersebut.

2. Figma

Figma adalah sebuah tools desain yang digunakan untuk membuat desain user interface, website, dan aplikasi mobile.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**1. Emphatize**

Tahapan pertama peneliti melakukan wawancara dan observasi ke lokasi untuk mendapatkan informasi atau untuk memahami permasalahan dan kebutuhan yang sedang di hadapi selama melakukan proses bisnis terutama pada penyimpanan produk atau inventory, yang nantinya data tersebut digunakan untuk merancang UI sistem informasi inventory berdasarkan kebutuhan pengguna

**2. Define**

Pada tahapan kedua yaitu define peneliti melakukan identifikasi terhadap permasalahan yang di hadapi berdasarkan data wawancara pengguna, kemudian setelah teridentifikasi masalah tersebut di rubah menjadi poin poin, fungsinya agar permasalahan tersebut dapat di mengerti sudut pandang pengguna.

Catatan pelanggan yang telah dicatat hilang karena kesalahan pemiliknya	data yang di hasilkan terkadang tidak terlalu akurat karena kesalahan dalam pencatatan	catatan tertumpuk catatan lainnya yang menyebabkan waktu yang terbuang karena untuk mencari catatan yang diperlukan	harga produk tidak terlalu di ketahui oleh karyawan karena pemilik tidak mencatat harga perbarangnya yang dimana harga produk hanya di ingat oleh pemilik.
---	--	---	--

Gambar 2, tabel poin-poin permasalahan

Berdasarkan tabel di atas maka peneliti dapat merumuskan penyelesaian masalah dalam bentuk how-might we dirancang berdasarkan permasalahan, kemudian disusun menjadi poin kalimat yang mengarahkan pada solusi penyelesaian masalah.

How	Might We
Bagaimana solusi cara agar catatan yang hilang karena kesalahan pemiliknya?	Dengan melakukan manajemen catatan dengan sistem



Bagaimana solusi agar data yang di hasilkan akurat?	Dengan membuat sistem yang bisa menyimpan data dalam jangka lama dengan sistem keamanan yang ketat
Bagaimana cara agar catatan tidak tertumpuk satu sama lain?	Dengan melakukan manajemen data dengan sistem
Bagaimana cara agar data daftar harga barang tidak hanya di ingat oleh pemilik saja?	Dengan di buatkan sistem inventory agar data tidak hanya diingat oleh pemilik saja

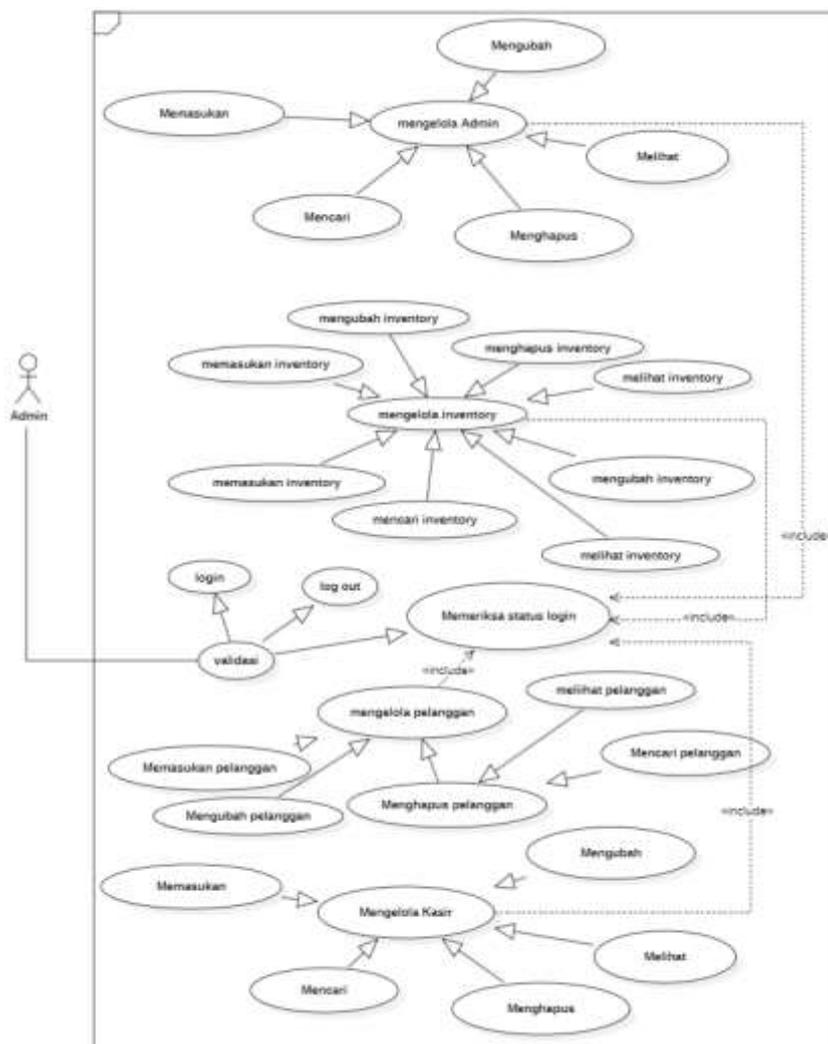
Gambar 3, tabel How-Might We

### 3. Ideate

Pada tahap ini, peneliti menghasilkan ide atau solusi berdasarkan rangkuman pada tahapan sebelumnya, ide-ide tersebut disusun dalam bentuk unified modeling language(UML) yang menunjukkan bagaimana nantinya sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan, pada tahapan ini juga menjadi tumpuan dalam pembuatan prototype karena pada tahapan ini adalah tahapan penyusunan kerangka pada sistem, berikut adalah penjelasan diagram diagram pada UML :

#### a. Use case diagram

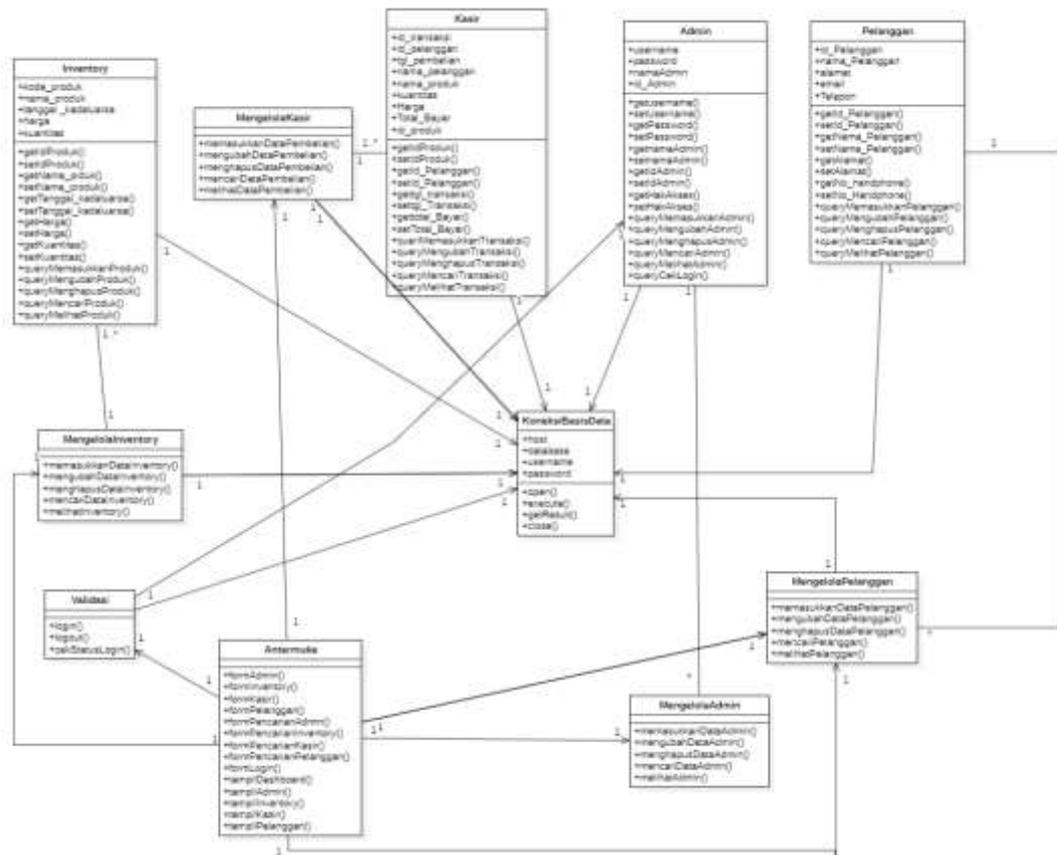
Diagram use case menggambarkan alur interaksi antara aktor utama, yaitu Admin, dengan berbagai fitur dalam sistem. Admin memiliki akses untuk melakukan manajemen data seperti input, edit, hapus, pencarian, dan melihat data pada beberapa kategori. Selain itu, admin juga dapat mencetak data dari setiap kategori untuk keperluan dokumentasi atau laporan. Diagram ini juga mencakup fitur autentikasi berupa login, yang memastikan bahwa hanya admin yang memiliki akses dan dapat menggunakan sistem.



Gambar 4, use case diagram

b. Class diagram

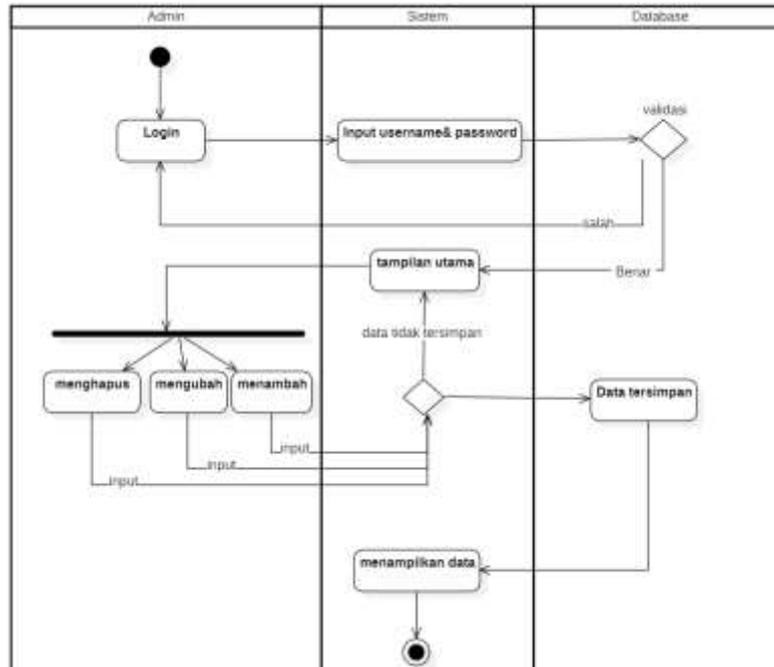
Class diagram memodelkan struktur data dalam sistem. Setiap entitas utama, seperti kategori Admin, Pelanggan, Kasir, dan inventory diwakili sebagai kelas dengan atribut dan metode. Diagram ini menunjukkan relasi antar kelas, seperti asosiasi atau generalisasi, yang mencerminkan hubungan dalam basis data atau logika bisnis.



Gambar 5, class diagram

c. Activity diagram

Activity diagram adalah alur proses sistem berjalan di mulai dari login kemudian melakukan validasi pada database kemudian masuk ke tampilan utama yang berisi tampilan inventory, admin, pelanggan, dan kasir pada tampilan tersebut semua alur proses hampir sama yaitu untuk mengubah, menambah dan menghapus setelah pengisian data selesai semua data yang dimasukan tersimpan di database.

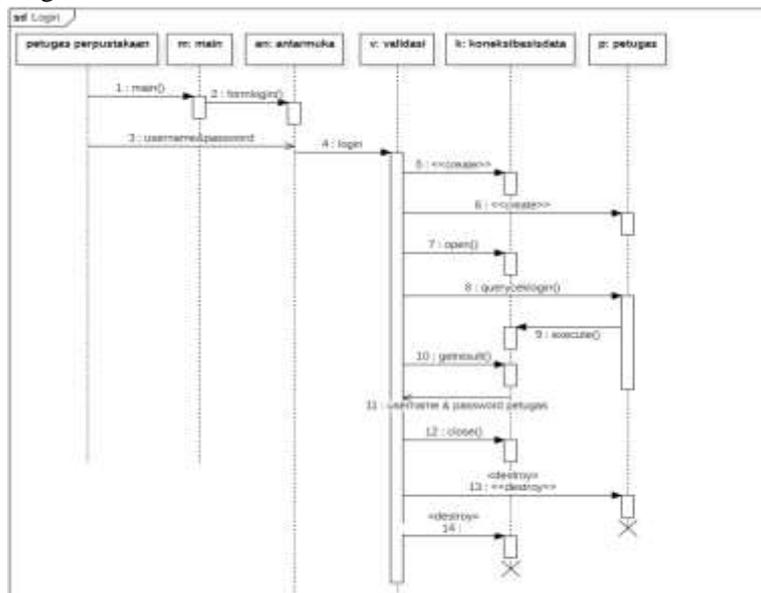


Gambar 6, activity diagram

d. sequence diagram

Sequence diagram menjelaskan proses sistem admin dalam mengelola data. Ketika admin mengklik salah satu fungsi maka alur sequence diagram dapat menjelaskan alurnya dalam bentuk diagram, diagram ini berfungsi memahami alur dari setiap proses pada fitur, pada penelitian ini dibuat salah satu contoh alur proses pada fitur inventory, karena alur pada fitur admin, pelanggan, dan kasir sama nantinya.

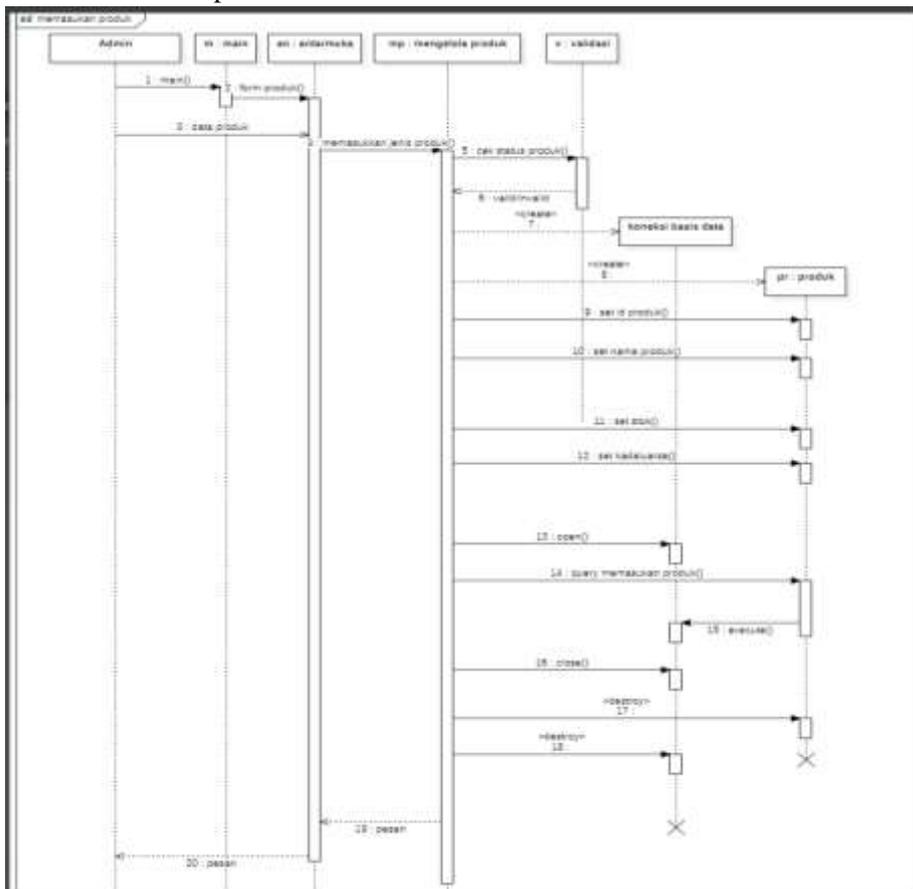
- Login



Gambar 7, sequence diagram login

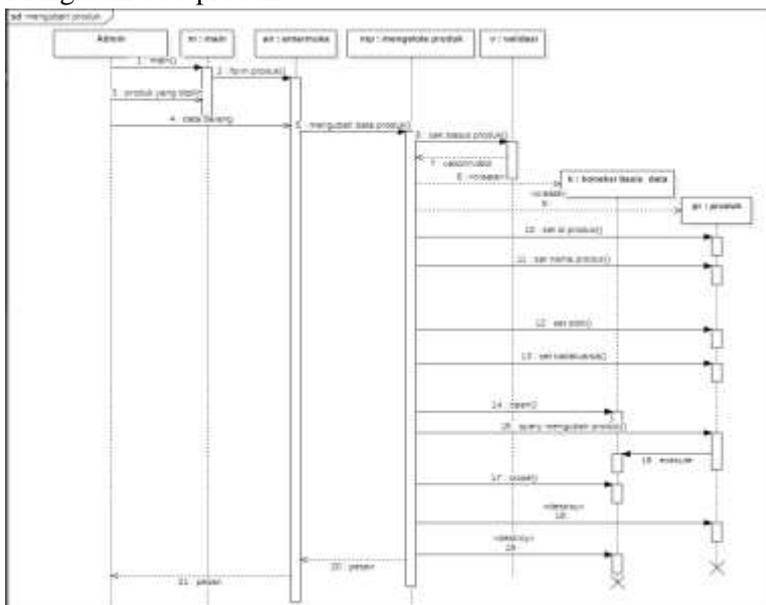


- Memasukan data produk



Gambar 8, sequence diagram data produk

- Mengubah data produk

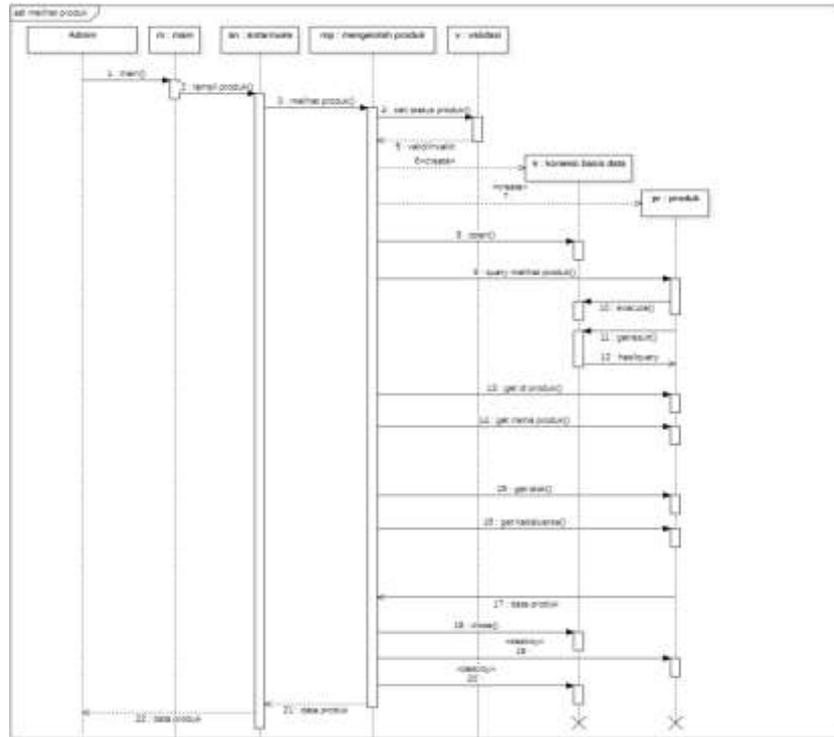


Gambar 9, sequence diagram mengubah data produk





- Melihat data produk



Gambar 12, sequence diagram melihat data produk

#### 4. Prototype

Tahap berikut dalam perancangan ini adalah tahapan prototype, setelah tahapan (Unified Modeling Language)UML dibuat prototype berdasarkan analisis dengan kerangka dari diagram yang telah dibuat agar sistem sesuai dengan yang diinginkan maka tampilan visualisasinya sebagai berikut :

- a. Visual form login

Prototype login merupakan tampilan awal dimana admin akan memasukan data seperti username dan password yang telah dibuat untuk membuka sistem



Gambar 13, tampilan login



b. Visual form dashboard

Pada tampilan ini dashboard adalah tampilan yang memberi informasi singkat dari hasil laporan keseluruhan pada sistem



Gambar 14, tampilan dashboard

c. Visual form inventory

Pada visual ini merupakan tampilan yang berisi data produk, sekaligus input dari sistem inventory

The inventory management interface features a table with the following columns: 'Nama Produk', 'Kategori', 'Stok Awal', 'Stok Akhir', and 'Tanggal'. The table contains several rows of product data. A sidebar on the left provides navigation options, and a 'Tambah Produk' button is visible in the top right corner of the table area.

Gambar 15, visual tampilan inventory

The 'isi data produk' form includes several input fields: 'Nama Produk', 'Kategori Produk', 'Tanggal Distribusi', 'Harga', and 'Kuantitas'. Each field has a placeholder text indicating the expected input format. A 'Tambah Produk' button is located at the bottom right of the form.

Gambar 16, tampilan isi inventory





e. Visual form kelola pelanggan

Merupakan visualisasi dari sistem yang memang diperlukan user untuk menjadi laporan terhadap pelanggan yang melakukan pembayaran tempo sehingga tampilan ini memberi informasi terkait pelanggan.

No	Nama Pelanggan	Alamat	No. HP	Status	Tgl. Bayar	Jumlah Bayar	Saldo
1	Andi Pratomo	Jl. Merdeka No. 10	08123456789	aktif	2024-12-01	100000	100000
2	Budi Santiaji	Jl. Sudirman No. 5	08198765432	aktif	2024-11-15	50000	50000
3	Citra Dewi	Jl. Diponegoro No. 3	08155555555	aktif	2024-12-10	200000	200000

Gambar 20, tampilan data pelanggan

isi data pelanggan

Nama Pelanggan:

Kode Pelanggan:

pilih produk:

nomor hp:

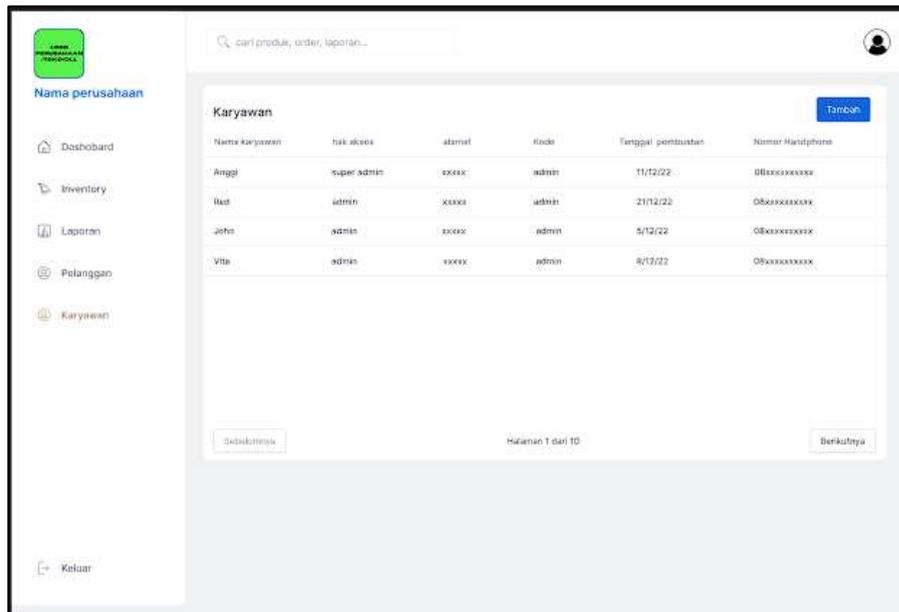
kuantitas:

total:

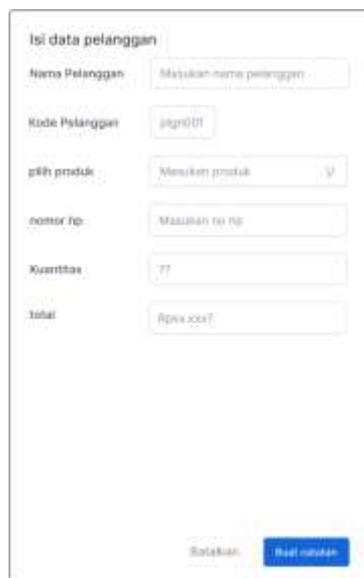
Gambar 21, tampilan isi data pelanggan



- f. Visual form kelola karyawan(super admin)  
Tampilan yang berisi data admin yang bisa masuk ke sistem dan menjadi kontrol sistem bagi pemilik(Super admin)



Gambar 22, tampilan data karyawan atau admin



Gambar 23, tampilan isi data karyawan atau admin

### 5. Test

Metode pengujian yang dipakai pada tahapan test adalah blackbox testing sebagai penilaian dan evaluasi dari pengalaman pengguna (user experience) mengenai kemudahan dan pengoprasioan suatu sistem antarmuka yang akan digunakan oleh user pada saat sistem sudah berjalan.



No	Data masukan	Hasil yang diharapkan	Hasil yang di capai	Keterangan	
				sesuai	Tidak sesuai
1	Login	Admin dapat login dengan memasukan username dan password, apabila salah maka muncul kesalahan	Admin dapat login bila data benar dan muncul ke kesalahan apabila salah	√	
2	Dashboard	Dashboard dapat memunculkan beberapa data penting	Dashboard memunculkan data sementara yang akurat	√	
3	Inventory	Admin dapat melihat isi inventory	Admin dapat mengetahui semua data barang	√	
4	kasir	Admin dapat menginput catatan transaksi selama proses bisnis	Admin dapat menginput data dari inventory ke kasir sebagai output sistem	√	
5	Pelanggan	Admin dapat mencatat data informasi pelanggan	Admin dapat mencatat data informasi pelanggan dan data di simpan dengan aman	√	
6	Karyawan	Super admin dapat memberi hak akses ke admin atau karyawan	Super admin dapat mengelola karyawan sekaligus admin	√	

## KESIMPULAN

Hasil dari sistem informasi inventory pada toko hmks sesuai dengan kebutuhan dan menjawab masalah yang sedang di hadapi sehingga toko bisa mengontrol inventory dengan terstruktur dan terorganisir, selain itu data yang dihasilkan dapat di cetak secara real time, membuat proses bisnis berjalan dengan lebih lancar.

## Saran

Karena pada penelitian ini peranangannya hanya sampai pada prototype di diharapkan pada penelitian lebih lanjut dapat dibuatkan sistem produk yang dapat digunakan umkm atau bahkan oleh bisnis lainnya, oleh karena itu perancangan ini belum sepenuhnya sempurna sehingga perlu tahap lebih lanjut lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, D., & Hamdani, D. (2024). Implementasi Metode Design Thinking Dalam Perancangan Prototype Sistem Pengelolaan Data Barang. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis-JTEKSIS*, 6(3), 597. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v6i3.1469>



- Arribe, E., Hafsari, R., Anggi Subekti, A., & Haris Aragati, A. (2023). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN INVENTORY PADA RETAIL PT. STARS INTERNASIONAL*. 10(2).
- Hasanudin, M. (2018). *RANCANG DAN BANGUN SISTEM INFORMASI INVENTORI BARANG BERBASIS WEB (STUDI KASUS PT. NUSANTARA SEJAHTERA RAYA)*.
- Kosasih, A., Putri Nur, A. K., & Reza Ghifari, M. (n.d.). *Perancangan Sistem Informasi Inventori Barang Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall*. <https://jurnalmahasiswa.com/index.php/teknobis>
- Kurniawan, S. (2020). *RANCANG BANGUN SISTEM INVENTORY PADA PT. MARUHIDE INDONESIA BERBASIS DEKSTOP*.
- Samudra, Y. (2024). *Penerapan Design System Dengan Figma Pada Proses UX Design Dalam Pengembangan Aplikasi Krealogi*. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>
- Saraswati, E., Rizqiyah, R., Randikaparsa, I., Studi, P. S., Ilmu Sosial, F., & Harapan Bangsa, U. (2021). *“RUMAH KREATIF BUMN” PURBALINGGA*.
- Titania Pricillia, Z. (2021). *sitasi 153-Article Text-461-1-10-20210506*.
- Widjaja, S., Wicaksono, A. P., Widayati, Y. T., Nugroho, M. F., & Sandeas, D. (2024). *Pengembangan UI/UX Sistem Pengelolaan Inventori Menggunakan Metode Design Thinking*. *JOINS (Journal of Information System)*, 9(1), 56–66. <https://doi.org/10.33633/joins.v9i1.10311>