

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

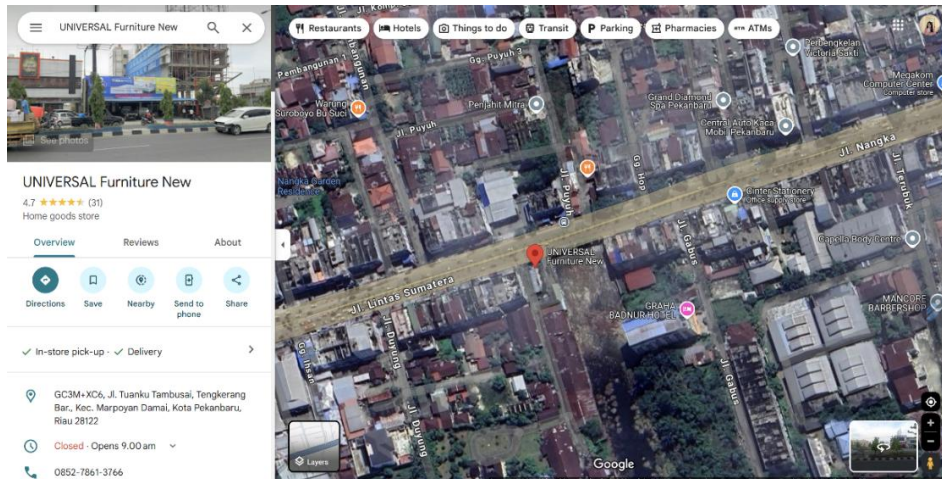
2.1 Landasan Teori

2.1.1 Toko Universal Furniture



Gambar 2. 1 Toko Universal Furniture

Pada Gambar 2. 1 terlihat toko Universal Furniture yang merupakan sebuah usaha mikro kecil menengah (UMKM) yang bergerak di bidang interior, terutama dalam penjualan berbagai jenis perabot rumah tangga. Toko ini berdiri pada tahun 2016, sejak itu Toko Universal Furniture berkomitmen untuk menyediakan produk-produk berkualitas premium untuk memenuhi kebutuhan rumah tangga masyarakat dalam hal perabot yang memperhatikan nilai fungsionalitas dan estetika. Toko ini terletak di Jalan Tuanku Tambusai yang dikelola oleh saudara Jonny selaku pemilik dan pengelola operasional toko sehari-hari. Produk yang ditawarkan oleh Toko Universal Furniture sangat beragam, mulai dari lemari penyimpanan hingga meja dan kursi makan dalam berbagai bentuk yang dirancang dengan mengedepankan kenyamanan pengguna.



Gambar 2. 2 Lokasi Universal Furniture

Lokasi Toko Universal Furniture dapat dilihat pada Gambar 2. 2. Toko Universal Furniture berlokasi di pusat kota Pekanbaru yang bisa diakses dengan mudah oleh semua orang dengan kendaraan.

2.1.2 Sistem Informasi Manajemen

Menurut Suri & Puspaningrum (2020), Sistem Informasi Manajemen merupakan suatu sistem yang menyediakan informasi untuk mendukung kegiatan operasional, proses manajemen, serta pengambilan keputusan dalam sebuah organisasi. SIM juga dapat dipahami sebagai sebuah sistem yang terstruktur untuk mengumpulkan, mengelola dan menyajikan data menjadi informasi yang berguna. Salah satu bagian dari implementasi SIM yang mendukung operasi dan pengambilan keputusan. adalah *Point of Sale* yang melacak penjualan dan inventaris dan *Procurement* yang mengelola proses pembelian barang dan jasa.

2.1.3 *Point of Sale*

Menurut Ahadi (2020), *Point of Sale* merupakan sistem yang digunakan untuk mendukung proses penjualan dan transaksi dalam suatu perusahaan. Sistem ini memungkinkan pelaksanaan transaksi secara terkomputerisasi serta mencakup penggunaan perangkat kasir untuk mencatat dan mengelola data penjualan. Pada setiap rangkaian, POS terdiri dari *software* dan juga *hardware* yang dimana keduanya sama-sama digunakan untuk tahap proses transaksi.

Secara sederhana dapat diartikan sebagai *software* yang mencatat atau merekam transaksi penjualan. Sebelum adanya sistem POS seperti saat ini, banyak orang yang menggunakan mesin kasir atau bahkan metode manual untuk menjalankan bisnis. Namun, seiring berjalannya waktu, mesin kasir dan sistem manual sudah tidak lagi efektif sehingga sistem POS pun dikembangkan. Sistem ini berfokus pada penjualan dan manajemen stok yang didukung dengan penggunaan teknologi dalam setiap transaksi (Sugumonrong dkk, 2019).

2.1.4 *Procurement*

Menurut Putri dkk (2024), proses *procurement* atau pengadaan merupakan proses yang mengatur seluruh aktivitas pengadaan barang, mulai dari penentuan jenis produk yang dibutuhkan, melakukan pembelian hingga menerima dan menyimpan barang. Dalam proses *procurement*, toko harus dapat mengidentifikasi *supplier* yang sesuai. Proses ini bertujuan untuk memastikan pencatatan dan dokumentasi proses pengadaan barang lengkap dan benar.

2.1.5 *Reorder point*

Dalam operasional perusahaan, persediaan harus diperbarui secara berkala sebelum mengalami kehabisan persediaan. Titik atau tingkat yang di mana pemesanan harus kembali dilakukan untuk memastikan ketersediaan barang disebut dengan proses ROP. Dalam penentuan ROP terdapat rumus yang telah ditetapkan, tetapi kembali disesuaikan dengan kebijakan yang ditetapkan oleh perusahaan. (Nurfauzia dkk, 2022)

Rumus dalam perhitungan ROP adalah sebagai berikut.

$$ROP = (d \times L) + SS \quad (2 - 1)$$

Keterangan:

d: *demand* (jumlah rata-rata barang terjual per hari)

L: *lead time* (waktu yang diperlukan dari pemesanan barang hingga barang diterima)

SS: *safety stock* (persediaan cadangan dalam menghadapi ketidakpastian permintaan dan keterlambatan pengiriman)

Dalam perhitungan ROP, diperlukan *safety stock* untuk mendapatkan hasil dari titik minimum untuk pemesanan barang kembali. *Safety stock* atau persediaan pengaman yaitu jumlah persediaan barang minimum yang dimiliki oleh perusahaan untuk menjaga kemungkinan terjadinya keterlambatan pengiriman barang dari pemasok, sehingga tidak terjadi stagnasi. *Safety stock* berfungsi untuk mengantisipasi permintaan yang tinggi dan memudahkan untuk menjadwalkan produksi barang.

Rumus Perhitungan *Safety Stock*

$$SS = (\text{Jumlah Penjualan Max} - \text{rata Penjualan}) \times LT \quad (2 - 2)$$

Keterangan:

SS: *Safety Stock*

Jumlah penjualan maksimum (jumlah tertinggi)

rata-rata penjualan (nilai rata-rata penjualan satu tahun)

L: *lead time* (waktu yang diperlukan dari pemesanan barang hingga sampai)

2.1.6 Metode *Scrum*

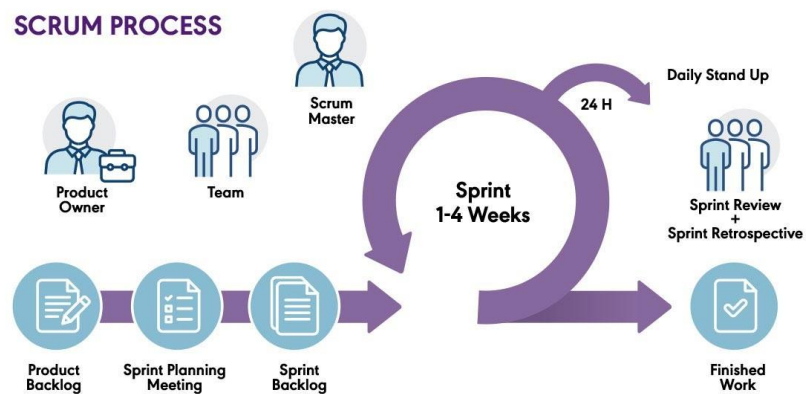
Menurut Sugiarti (2022), *Scrum* merupakan sebuah metode proses pengembangan produk atau layanan inovatif yang bersifat berulang. Metode ini dirancang untuk mudah beradaptasi dengan perubahan kebutuhan pelanggan ataupun pasar. *Scrum* berfungsi sebagai kerangka kerja metodologi yang bersifat fleksibel dalam pengembangan perangkat lunak.

Scrum merupakan salah satu model dari *Agile* yang merupakan respon terhadap kegagalan dari manajemen proyek bersifat *waterfall*. *Scrum* dapat digunakan untuk pengembangan sistem secara keseluruhan, pengembangan sistem sebagian maupun proyek internal. Tujuan utama dari metode *Scrum* adalah untuk inspeksi dan adaptasi yang artinya bahwa melihat permasalahan yang ada dan kemudian melakukan adaptasi terhadap masalah tersebut (Apriani dkk, 2020).

Scrum mencakup empat acara formal yang dirancang untuk melakukan inspeksi dan adaptasi dalam konteks Sprint. Setiap acara ini efektif karena mengedepankan pilar-pilar empiris dari metode yaitu, transparansi, inspeksi dan adaptasi.

1. Transparansi, progres dan hasil pekerjaan harus bisa diakses oleh semua anggota yang terlibat, baik yang melaksanakan pekerjaan maupun yang menerima hasilnya
2. Inspeksi, artefak *Scrum* dan progres menuju tujuan telah disepakati harus diperiksa secara rutin untuk mendeteksi masalah yang tidak diinginkan lebih dini.
3. Adaptasi, jika terdapat proses yang menyimpang sehingga produk yang dihasilkan tidak memenuhi standar yang ditetapkan, maka proses atau hasil yang dihasilkan perlu disesuaikan secepat mungkin untuk mengurangi penyimpangan lebih lanjut.

Dalam penerapan *Scrum*, metode ini memiliki beberapa tahapan seperti yang ditampilkan pada Gambar 2. 3.



Gambar 2. 3 Tahapan Scrum

Menurut Warkim dkk (2020) berikut penjelasan mengenai tahapan metode Scrum.

1. *Product Backlog*: tahapan menyusun prioritas pekerjaan dalam *sprint*.
2. *Sprint Planning Meeting*: seluruh anggota tim berkumpul untuk menentukan tugas masing-masing, proses ini merupakan proses yang sangat penting sebelum melakukan *sprint*.
3. *Daily Stand-up Meeting*: melakukan evaluasi mengenai tugas dan kendala yang dihadapi, proses ini dilaksanakan setiap hari selama *sprint* berlangsung dengan waktu sekitar 15 menit.

4. *Sprint Review*: seluruh anggota tim mempresentasikan dan mendemonstrasikan tugas yang telah dikerjakan dalam periode satu *sprint*, proses ini dilakukan setiap satu *sprint* selesai.
5. *Sprint Retrospective*: seluruh anggota tim dapat menyampaikan pendapat dan evaluasi mengenai kinerja yang telah dilakukan, proses ini dilakukan setiap *sprint* berakhir.

2.1.7 Website

Website merupakan sekumpulan halaman yang saling terhubung dan dapat diakses melalui jaringan internet untuk menyampaikan informasi kepada pengguna. Informasi tersebut dapat berupa teks, Gambar, animasi, suara, video, atau kombinasi dari berbagai media. Halaman *website* dibangun menggunakan HTML yang diproses oleh *web browser* sehingga dapat ditampilkan dalam bentuk yang mudah dipahami. Secara umum, *website* terdiri atas tiga jenis, yaitu statis, dinamis, dan interaktif (Sari, 2020).

2.1.8 REST API

Menurut Hasanuddin (2022), *Application Programming Interface* (API) merupakan antarmuka yang digunakan untuk mengakses ke aplikasi atau layanan lain. Hal ini memungkinkan pengembang menggunakan fungsi yang sudah ada tanpa perlu membuat ulang dari awal. Dalam konteks *website*, API memfasilitasi pemanggilan fungsi melalui *Hyper Text Transfer Protocol* (HTTP) dan mendapatkan respon berupa *Extensible Markup Language* (XML) atau *JavaScript Object Notation* (JSON). Penggunaan API bertujuan untuk saling membagi data antar aplikasi lainnya dan mempercepat proses pengembangan dengan menyediakan fungsi secara terpisah sehingga pengembang tidak perlu membuat fitur yang serupa dan sudah ada sebelumnya.

Menurut Indrawan & Adil (2017), REST merupakan salah satu jenis layanan *web service* yang menerapkan konsep perpindahan antar *state*, *state* dapat dipahami sebagai situasi di mana *browser* meminta suatu halaman *web*, kemudian server mengirimkan *state* halaman tersebut ke *browser*. Pada arsitektur REST, REST *server* menyediakan *resources* dan REST *client* mengakses dan menampilkan

resource tersebut untuk penggunaan selanjutnya. Setiap *resource* diidentifikasi oleh *Universal Resource Identifiers* (URI) atau ID global, *resource* tersebut kemudian direpresentasikan dalam format teks, JSON, atau XML.

2.1.9 *BackEnd*

Backend adalah tempat dimana proses suatu aplikasi atau sistem berjalan di *backend*. Data proses ditambahkan, diubah atau dihapus. *Backend* menjalankan segala sesuatu yang biasanya tidak dapat dilihat atau berinteraksi langsung dengan *user*, seperti, *database* dan *server* (Supraharyadi & Prihantoro, 2023).

Dalam pengembangan *website*, data akan diolah dan diproses terlebih dahulu di *backend* sebelum ditampilkan oleh *frontend*. Proses dasar dari *backend* terdiri dari CRUD, yaitu *create*, *read*, *update* dan *delete* data. *Backend* berfokus pada pembuatan instruksi untuk menangani proses dari belakang layar seperti arsitektur pembangunan sistem, *server-side client API* dan *database* (Yudha & Cahyono, 2022).

2.1.10 *My Structured Query Language*

Menurut Esti dkk (2024) MySQL adalah salah satu perangkat lunak *database SQL* yang termasuk jenis RDBMS (*Relational Database Manajement System*) yang dikembangkan oleh perusahaan *Microsoft*. MySQL berbeda dengan basis data konvensional seperti *.dat*, *.mdb* maupun *.dbf*, MySQL memiliki kelebihan yaitu, bersifat *multithread* dan *multi-user* serta mendukung sistem jaringan. MySQL bersifat *open-source* yang didistribusikan di bawah lisensi *GNU General Public License*, namun juga terdapat versi komersial bagi kalangan tertentu yang membutuhkannya.

MySQL dapat menjadi basis data sepopuler seperti sekarang dikarenakan mempunyai kelebihan terhadap fitur-fiturnya, salah satu fitur yang paling terkenal adalah mengenai masalah kecepatan. Berdasarkan perbandingan yang dilakukan oleh *E-Week* terhadap sejumlah *database*, diketahui bahwa MySQL memiliki kemampuan terbaik dalam hal *performance* dan *scalability*. MySQL menawarkan berbagai *storage machine* yang masing-masing memiliki keunggulannya masing-masing. Salah satunya adalah mesin penyimpanan yang memungkinkan

pengembalian data ke kondisi sebelumnya (*rollback*) yang dinamakan *transaction-safe* dan masih banyak keunggulan lain yang dimiliki oleh MySQL (Fathulloh & Adauwiyah, 2021).

2.1.11 Laravel

Laravel adalah sebuah *framework web* berbasis PHP yang bersifat *open-source*. Laravel pertama kali diciptakan oleh Taylor Otwell yang dirancang untuk pengembangan aplikasi *web* menggunakan pola *Model, View, dan Controller* (MVC). Terdapat perbedaan pada struktur MVC pada Laravel dengan pola MVC pada umumnya yaitu, ada sebuah *routing* yang khusus menghubungkan permintaan dari *user* dengan *controller* sehingga permintaan dari *user* tidak langsung diterima oleh *Controller* melainkan melalui *routing* tersebut (Sari dkk, 2019).

2.1.12 Trello

Menurut Ardytia Febrian Amarta & Gita Anugrah (2021), Trello merupakan sebuah *platform* yang berfungsi sebagai alat kolaborasi tim dalam pengembangan proyek. Fitur yang tersedia pada trello seperti *boards, lists* dan *cards* dapat membantu memetakan tahapan pekerjaan sehingga mempermudah manajemen tugas dalam tim. Trello sangat mendukung aktivitas manajemen proyek, seperti pencatatan *product backlog* hingga pelacakan progres *sprint*. Trello juga memungkinkan kolaborasi *real-time* antar anggota tim sehingga setiap perubahan dapat dipantau.

2.1.13 Performance Testing

Menurut Barus (2021), *performance testing* adalah jenis pengujian yang bertujuan untuk memastikan bahwa perangkat lunak berfungsi dengan baik di bawah beban kerja yang diharapkan. Pengujian ini memastikan kelayakan fungsional dan non-fungsional, sehingga perangkat lunak dapat dipastikan siap digunakan. Pengujian ini berfokus pada beberapa bagian, yaitu:

1. Kecepatan (*speed*), mengukur kecepatan respons aplikasi atau sistem saat menerima tindakan atau permintaan.

2. Skalabilitas (*scalability*), menentukan jumlah maksimum pengguna yang dapat ditangani oleh aplikasi atau sistem.
3. Stabilitas (*stability*), menilai kestabilan aplikasi atau sistem pada berbagai kondisi dan beban tertentu.

Performance testing juga dapat diartikan sebagai pengujian performa yang bertujuan untuk memverifikasi performa sistem secara spesifik seperti, waktu, respon, ketersediaan layanan dan jumlah halaman yang diakses. *Performance testing* dilakukan dengan disimulasikan oleh banyak pengguna dengan serentak dalam rentang waktu yang telah ditetapkan. (Andriansyah, 2019)

2.1.14 *Integration Testing*

Integration testing merupakan sebuah jenis pengujian perangkat lunak yang dimana menguji interaksi antara modul-modul yang berdiri sendiri. Pengujian ini membangun arsitektur sebuah perangkat lunak dan pada saat yang sama mencari kesalahan program yang berhubungan dengan antarmuka. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan komponen-komponen unit sistem yang telah diuji tersebut bekerja dengan baik saat digabungkan menjadi sebuah sistem yang lebih besar. (Sajiatmoko, 2018).

2.1.15 *Security Testing*

Security testing merupakan sebuah jenis pengujian perangkat lunak yang bertujuan untuk mengidentifikasi kerentanan, kelemahan dan risiko keamanan pada sebuah sistem. Tujuan utama *security testing* adalah memastikan bahwa sistem tidak hanya memenuhi persyaratan keamanan secara teori, tetapi juga memenuhi persyaratan keamanan dari eksploitasi nyata. Menurut Eniola (2025), *security testing* merupakan proses sistematis untuk mengevaluasi pertahanan aplikasi guna mengidentifikasi kelemahan seperti *SQL Injection*, *Cross-Site Scripting* (XSS) dan cacat autentikasi sebelum aplikasi dipublikasikan.

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai Sistem Informasi Manajemen sudah pernah dan banyak dilakukan sebelumnya sehingga diperlukan studi literatur agar tidak terjadi

tumpang tindih pada penelitian. Penelitian terdahulu yang ditinjau terkait penelitian proyek akhir ini diantara lain yaitu, pertama-tama adalah penelitian oleh Murod (2024) yang membahas mengenai PT Jazeera Inti Sukses yang menghadapi masalah dalam manajemen pergudangan karena masih menggunakan sistem manual yang melibatkan kartu stok dan *Excel*, serta kurangnya pengawasan terhadap stok barang masuk dan keluar yang menyebabkan informasi tidak akurat. Penelitian ini mengusulkan pengembangan Sistem Informasi Manajemen Persediaan Barang berbasis web yang lebih efisien menggunakan metode prototipe untuk mengatasi masalah atau kendala yang ada. Sistem tersebut memiliki fungsi-fungsi utama yaitu manajemen stok barang, manajemen barang masuk, manajemen barang keluar, manajemen pemesanan, laporan inventaris dan pengelolaan pengguna (hak akses). Teknologi yang digunakan dalam pengembangan sistemnya melibatkan *framework* Laravel, PHP dan penerapan metode *Min-Max* untuk mengelola persediaan barang dengan lebih optimal. Proses pengujian pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pengujian *webuse* yang bertujuan untuk mengevaluasi usabilitas dan pengujian *blackbox* untuk memastikan bahwa sistem berfungsi sesuai dengan kebutuhan. Hasil pengujian yang dilakukan menunjukkan bahwa sistem yang dikembangkan mendapatkan skor 0,89 pada *usability testing*, yang termasuk dalam kategori baik. Kesimpulannya, sistem yang dikembangkan berhasil mengatasi masalah manajemen pergudangan dan disarankan untuk pengembangan yang lebih lanjut menggunakan teknologi yang lebih canggih.

Penelitian kedua yang ditinjau yaitu penelitian oleh Asra (2023) membahas mengenai Warunk Upnormal, sebuah restoran yang menghadapi masalah atau tantangan operasional terkait pemesanan manual dan pencatatan laporan yang membutuhkan waktu lama serta rentan terjadi *human-error*. Sebagai solusi untuk mengatasi masalah-masalah operasional tersebut, penelitian ini mengusulkan pengembangan Sistem Manajemen Restoran Berbasis Web yang memungkinkan pelanggan untuk memesan makanan secara *online* yang terintegrasi dengan sistem dapur dan kasir. Sistem ini dibangun menggunakan teknologi PHP, MySQL dan XAMPP untuk server pengembangan. Proses pengujian pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode pengujian *blackbox*. Hasil pengujian yang

dilakukan menunjukkan bahwa sistem ini mampu meningkatkan efisiensi operasional, mengurangi *human error* dan meningkatkan layanan pada pelanggan.

Penelitian ketiga yang ditinjau yaitu penelitian oleh Aryani (2021) yang membahas mengenai permasalahan dan kendala yang dihadapi oleh Avin Laundry Sumbawa yang proses pengelolaan datanya masih menggunakan sistem manual sehingga rentan kesalahan saat pencatatan transaksi. Sebagai solusi untuk mengatasi masalah tersebut, penelitian ini mengusulkan pengembangan Sistem Informasi Manajemen berbasis Web untuk mempermudah pengelolaan data transaksi, laporan dan informasi terkait *laundry*. Teknologi yang digunakan dalam pembangunan sistem ini adalah PHP dan MySQL. Proses pengujian pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *blackbox testing*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem yang dikembangkan dapat berfungsi dengan baik sesuai dengan fungsionalitas yang dibutuhkan. Evaluasi sistem menunjukkan bahwa penerapan sistem informasi berbasis web ini dapat meningkatkan efisiensi pengelolaan data dan profesionalisme operasional Avin Laundry.

Penelitian keempat yang ditinjau yaitu penelitian oleh Budiman (2023) yang membahas mengenai perbaikan ketidakefisienan dan ketidakefektifan sistem yang dimiliki oleh PT. ABC sebagai perusahaan yang bergerak di bidang jasa penyediaan sistem informasi khususnya manajemen proyek. Untuk mengatasi kekurangan tersebut, penelitian ini mengusulkan solusi melakukan pengembangan pada sistem informasi manajemen menggunakan metode pengembangan *Waterfall* dan *Framework CodeIgniter4*. Teknologi yang digunakan dalam pengembangan ini antara lain, bahasa pemrograman PHP, Java, HTML, CSS dan MySQL yang di-*hosting* pada Laragon. Pada tahap pengujian, diterapkan penggunaan metode *blackbox* untuk memastikan fungsionalitas sistem sesuai dengan harapan pengguna. Hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa pengembangan sistem yang diusulkan berhasil meningkatkan efisiensi manajemen proyek dan mengatasi kelemahan dari sistem sebelumnya. Dapat disimpulkan bahwa sistem baru yang dikembangkan mampu mendukung tugas manajemen proyek secara efektif, namun tetap memiliki beberapa area untuk perbaikan lebih lanjut, seperti potensi pengembangan versi berbasis *mobile* agar lebih fleksibel.

Terakhir, penelitian yang ditinjau yaitu penelitian oleh Adhi (2024) yang membahas mengenai sebuah perusahaan rental kendaraan yaitu PT Bali Tresna Cemerlang di Bali yang menghadapi berbagai tantangan dan kendala dalam pengelolaan data di perusahaan. Pengelolaan data di perusahaan tersebut masih manual sehingga kerap terjadi ketidaksesuaian informasi antar staf dan kesalahan input yang berulang sehingga efisiensi operasional dan kepuasan pelanggan yang menurun. Untuk mengatasi tantangan dan kendala tersebut, penelitian ini mengusulkan solusi berupa pengembangan sistem informasi manajemen berbasis web dengan pendekatan *prototype* yang memungkinkan keterlibatan *user* pada setiap tahap pengembangan. Teknologi yang digunakan dalam pengembangan ini adalah pemodelan sistem dengan ERD, perancangan *paper* dan *high fidelity prototype* dan implementasi fitur-fitur utama dari sistem ini. Pengujian sistem ini dilakukan dengan metode *blackbox testing* untuk memastikan semua fungsionalitas sistem berjalan sesuai dengan fungsinya. Hasil evaluasi dari pengujian menunjukkan bahwa sistem yang dikembangkan mampu meningkatkan efisiensi operasional dan meningkatkan kecepatan proses administrasi perusahaan, serta meningkatkan kepuasan pengguna melalui akses data yang lebih cepat dan akurat. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pendekatan *prototype* merupakan pendekatan yang efektif dalam membangun sistem informasi yang responsif sesuai dengan kebutuhan aktual pengguna sehingga perusahaan disarankan untuk terus mengembangkan fitur sistem berbasis masukan pengguna secara berkala untuk mendukung pertumbuhan bisnis ke depan. Rangkuman perbandingan penelitian-penelitian terdahulu ditampilkan pada Tabel 2. 1.

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Penulis	Judul	Studi Kasus	Teknologi	Hasil Penelitian
1.	Murod dkk (2024)	Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Persediaan Barang Menggunakan <i>Framework Laravel</i> (Studi Kasus: PT.	PT. Jazeera Inti Sukses	PHP, Laravel, dan <i>blackbox testing</i>	Sistem Informasi Manajemen Persediaan Barang yang diuji memperoleh skor 0,89 (Baik), diharapkan mampu

No	Penulis	Judul	Studi Kasus	Teknologi	Hasil Penelitian
		Jazeera Inti Sukses)			mempermutah pengelolaan pergudangan.
2.	Asra dkk (2023)	Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Restoran Berbasis Web pada Warunk Upnormal	Warunk Upnormal	PHP dan Adobe Dreamweaver CS6	Sistem Manajemen Restoran Berbasis Web yang meningkatkan efisiensi pemesanan, kecepatan layanan dan pencatatan serta laporan transaksi.
3.	Aryani dkk (2021)	Rancang Bangun Sistem Informasi Avin Laundry Sumbawa Berbasis Web	Avin Laundry Sumbawa	PHP, MySQL, pendekatan Laundry Sumbawa Berbasis Web	Sistem Informasi Manajemen Laundry yang dihasilkan dapat meningkatkan efisiensi pengelolaan data dan profesionalisme operasional Avin Laundry.
4.	Lukman dkk (2023)	Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Proyek Pada PT ABC	PT ABC	PHP, CodeIgniter4 dan MySQL.	Sistem Informasi Manajemen Proyek dihasilkan efektif dan efisien dalam mengatasi kelemahan sistem sebelumnya serta membantu manajer dalam pengelolaan data dan

No	Penulis	Judul	Studi Kasus	Teknologi	Hasil Penelitian
					proses pengerjaan proyek.
5.	Utama dkk (2023)	Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Berbasis <i>Website</i> di PT Bali Tresna Cemerlang dengan Metode <i>Prototype</i>	PT Bali Tresna Cemerlang	PHP, <i>Framework</i> , <i>CodeIgniter4</i> , dan pendekatan <i>prototype</i>	Sistem Informasi Manajemen Berbasis <i>Web</i> yang dibangun berhasil meningkatkan efisiensi dan produktivitas bagian operasional perusahaan yang memiliki kendala dalam pengelolaan data.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dijelaskan dalam Tabel 2. 1, muncul ide usulan untuk penelitian dengan judul Rancang Bangun *Backend* Sistem Informasi Manajemen Toko Berbasis *Website* Menggunakan Metode *Scrum* (Studi Kasus: Universal Furniture). Penelitian menggunakan metode *Scrum* untuk mengembangkan *backend* sistem informasi manajemen sebagai solusi permasalahan yang dialami oleh Toko Universal Furniture. Dengan metode *Scrum*, proses pengembangan sistem akan dilakukan secara iteratif yang memungkinkan tim untuk beradaptasi dengan perubahan kebutuhan dan berkomunikasi dengan baik. Sistem Informasi Manajemen diharapkan dapat mempermudah pengelolaan data inventaris, data transaksi dan proses pengadaan barang.