

PENGEMBANGAN MEDIA PROMOSI KAMPUS BERBASIS ANIMASI 3 DIMENSI (Studi Kasus : STMIK Palangkaraya)

Development of 3D Animation-Based Campus Promotional Media: A Case Study of STMIK Palangkaraya

Rosmiati¹⁾ Bayu Pratama Nugroho²⁾ Rudini³⁾ Frengklin Matatula⁴⁾ Suparno⁵⁾
Sistem Informasi^{1 & 2)} Teknik Informatika³⁾ Manajemen Informatika^{4 & 5)} - STMIK Palangkaraya
fayadhah@gmail.com¹⁾

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi menuntut adanya media komunikasi yang tidak hanya cepat, tetapi juga menarik dan mudah dipahami oleh masyarakat. Salah satu bentuk media yang potensial adalah animasi tiga dimensi (3D), yang mampu menghadirkan pesan secara visual, interaktif, dan atraktif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan animasi 3D sebagai media informasi sekaligus promosi bagi STMIK Palangka Raya. Metode penelitian meliputi observasi, studi kepustakaan, serta wawancara dengan kuisioner terhadap calon penerima informasi untuk mengukur efektivitas media yang dikembangkan. Tahapan produksi dilakukan dengan pendekatan standar animasi, yaitu pra-produksi (ide cerita, storyboard, desain karakter), produksi (modeling, texturing, rigging, animasi, rendering), dan pascaproduksi (compositing, editing, serta finalisasi video).

Animasi berdurasi sekitar tiga menit ini dibuat dengan memanfaatkan perangkat lunak animasi open source *Blender*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa animasi promosi ini dapat menampilkan informasi penting mengenai STMIK Palangka Raya, termasuk fasilitas, jurusan, kegiatan mahasiswa, serta keunggulan institusi. Evaluasi yang dilakukan terhadap 18 responden menghasilkan penilaian positif, dengan 50,6% menyatakan baik, 42,4% cukup, dan hanya 7% kurang. Secara khusus, aspek alur cerita memperoleh respon sangat baik (72,2%), sedangkan kesesuaian musik latar dan efek animasi dinilai baik oleh mayoritas responden.

Penelitian ini membuktikan bahwa animasi 3D dapat menjadi sarana promosi efektif bagi perguruan tinggi, mampu menarik minat calon mahasiswa, serta meningkatkan citra institusi. Selain itu, penggunaan software open source seperti *Blender* memberikan keuntungan berupa fleksibilitas, efisiensi biaya, dan peluang pengembangan lebih lanjut.

Kata kunci: Animasi 3D, Media Promosi, Informasi Pendidikan, Blender, STMIK Palangkaraya

ABSTRACT

The rapid development of information and communication technology has created a demand for communication media that are not only fast but also engaging and easy to understand. One potential medium is three-dimensional (3D) animation, which can deliver messages in a more visual, interactive, and attractive manner. This study aims to design and develop a 3D animation as both an informational and promotional medium for STMIK Palangka Raya. The research employed observation, literature review, and interviews using questionnaires with prospective audiences to evaluate the effectiveness of the developed media. The production process followed standard animation stages, namely pre-production (story idea, storyboard, and character design), production (modeling, texturing, rigging, animation, rendering), and post-production (compositing, editing, and finalization).

The resulting animation, with a duration of approximately three minutes, was created using Blender, an open-source software widely adopted in the animation industry. The final product highlights STMIK Palangka Raya's key features, including its facilities, academic programs, student activities, and institutional strengths. Evaluation involving 18 respondents revealed positive results: 50.6% rated the animation as good, 42.4% as fair, and only 7% as poor. Specifically, the storyline received highly positive feedback (72.2%), while the background music and visual effects were also considered appropriate by the majority of respondents.

These findings demonstrate that 3D animation can serve as an effective medium for higher education promotion, capable of attracting prospective students and enhancing institutional image. Moreover, the use of open-source software such as Blender provides advantages in terms of cost efficiency, flexibility, and further development opportunities.

Keywords: 3D Animation, Promotional Media, Educational Information, Blender, STMIK Palangkaraya

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang semakin pesat telah membawa perubahan signifikan dalam cara penyampaian informasi di berbagai sektor kehidupan. Di era digital saat ini, kebutuhan akan media komunikasi yang inovatif, menarik, serta mudah dipahami

menjadi semakin penting, khususnya dalam bidang pendidikan tinggi. Perguruan tinggi sebagai lembaga penyelenggara pendidikan tidak hanya dituntut untuk memberikan layanan akademik yang berkualitas, tetapi juga harus mampu melakukan promosi secara efektif agar dapat menarik minat calon mahasiswa baru. Promosi yang

dilakukan secara konvensional melalui brosur atau media cetak sudah mulai ditinggalkan, karena dinilai kurang menarik dan tidak sesuai dengan kebiasaan generasi digital yang lebih terbiasa dengan media berbasis visual dan interaktif.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media animasi tiga dimensi (3D). Animasi 3D menawarkan kemampuan menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik, realistis, dan atraktif, sehingga pesan yang disampaikan lebih mudah diterima oleh audiens. Pemanfaatan animasi 3D sebagai media promosi perguruan tinggi dapat menghadirkan pengalaman visual yang lebih hidup, misalnya dengan menampilkan fasilitas kampus, kegiatan mahasiswa, hingga profil jurusan dalam bentuk yang dinamis. Dengan demikian, animasi 3D tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media komunikasi visual yang edukatif dan persuasif.

STMIK Palangka Raya sebagai salah satu institusi pendidikan tinggi di Kalimantan Tengah menghadapi tantangan dalam menyampaikan informasi promosi kepada masyarakat luas. Selama ini, sebagian besar media promosi masih mengandalkan cara konvensional, sehingga daya tariknya terbatas. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media promosi yang sesuai dengan perkembangan teknologi, sekaligus mampu memberikan kesan profesional dan modern bagi calon mahasiswa maupun masyarakat.

Dalam penelitian ini, dipilih perangkat lunak *Blender* sebagai alat utama dalam pembuatan animasi 3D. *Blender* merupakan aplikasi open source yang memiliki fitur lengkap untuk modeling, texturing, rigging, animasi, hingga rendering. Pemilihan software ini selain karena sifatnya gratis dan terbuka, juga karena kemampuannya yang kompetitif dibanding perangkat lunak berbayar. Penelitian ini secara khusus berfokus pada perancangan dan pengembangan animasi 3D promosi STMIK Palangka Raya, serta evaluasi efektivitasnya melalui uji coba kepada responden.

Tujuan utama penelitian ini adalah menghasilkan media promosi berbasis animasi 3D yang dapat meningkatkan efektivitas penyampaian informasi mengenai STMIK Palangka Raya. Dengan adanya media ini, diharapkan promosi kampus menjadi lebih menarik, informatif, serta mampu meningkatkan citra institusi di mata masyarakat.

Metodologi Penelitian

Fokus penelitian diarahkan pada perancangan, pembuatan, dan pengujian animasi tiga dimensi (3D) sebagai media informasi dan promosi STMIK Palangka Raya.

Untuk mendukung proses penelitian, digunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu:

1. Observasi. Pengamatan langsung dilakukan di lingkungan STMIK Palangka Raya untuk memperoleh

gambaran nyata mengenai kondisi kampus, fasilitas, dan aktivitas yang relevan untuk ditampilkan dalam animasi.

2. Studi Kepustakaan. Literatur mengenai animasi, media promosi, desain komunikasi visual, serta pemanfaatan *Blender* dianalisis untuk mendukung kerangka konseptual penelitian.
3. Wawancara dan Kuisioner. Wawancara dilakukan dengan pihak kampus untuk menggali informasi terkait kebutuhan media promosi. Selain itu, kuisioner disebarkan kepada 18 responden yang mewakili calon penerima informasi untuk menilai efektivitas animasi yang dihasilkan.

Pengembangan animasi dilakukan melalui tahapan produksi standar, yang meliputi:

1. **Pra-Produksi**

Penyusunan ide cerita dan penentuan konsep animasi. Pembuatan storyline, storyboard, dan desain karakter utama (misalnya Wahyu sebagai siswa SMA dan Pak Isar sebagai dosen). Desain latar yang menampilkan fasilitas kampus.

2. **Produksi**

Modeling: pembuatan model tiga dimensi untuk karakter, objek, dan lingkungan.

Texturing: pemberian warna dan material pada model.

Rigging: pembuatan rangka virtual untuk menggerakkan karakter.

Animation: pengaturan pergerakan karakter dan objek sesuai storyboard.

Rendering: menghasilkan output gambar bergerak dari scene animasi.

3. **Pascaproduksi**

Compositing untuk menggabungkan hasil rendering dengan efek tambahan.

Penyuntingan audio-visual, termasuk penambahan musik latar dan narasi.

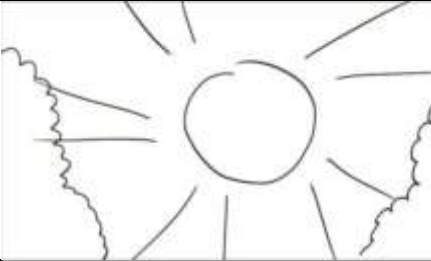
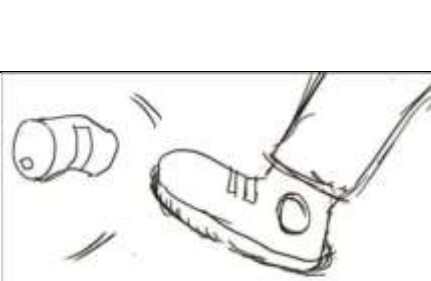
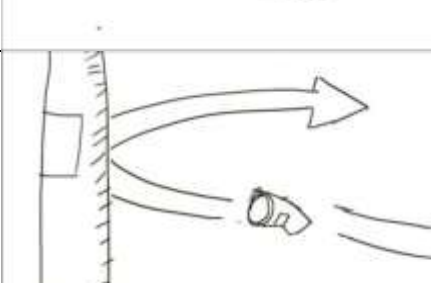
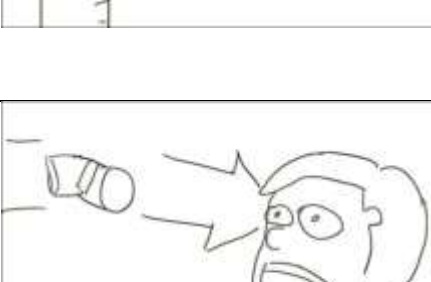
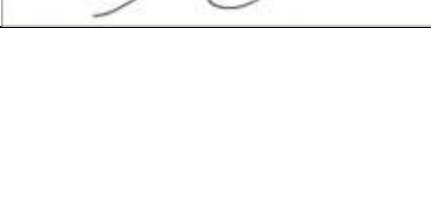
Mastering menjadi file video berformat MP4 dengan durasi sekitar 3 menit.

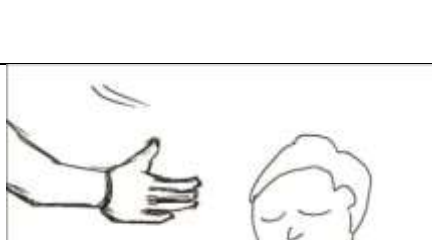
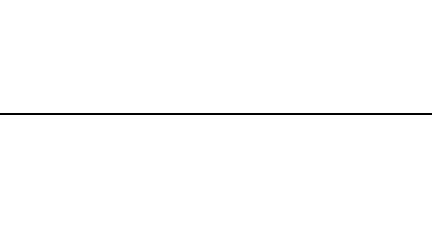
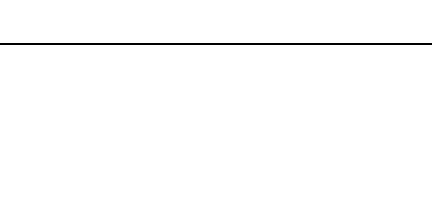
Hasil dan Pembahasan

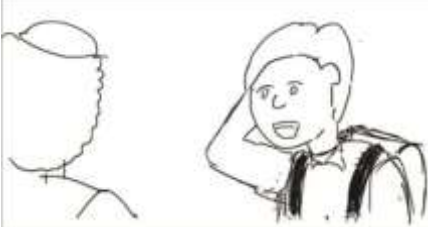
Pra-Produksi

Tahap pra-produksi merupakan fondasi awal sebelum animasi dibuat. Pada tahap ini dilakukan penyusunan ide cerita, storyboard, serta desain karakter. Cerita dirancang sederhana agar pesan promosi mudah dipahami, yaitu tentang seorang siswa SMA bernama Wahyu yang mencari informasi perguruan tinggi dan diperkenalkan STMIK Palangka Raya oleh seorang dosen bernama Pak Isar.

Storyboard digunakan untuk menggambarkan alur cerita secara visual sebelum diproduksi. Dengan storyboard ini, peneliti dapat memastikan bahwa alur promosi tersusun logis, menarik, dan sesuai dengan tujuan komunikasi. Terlihat pada gambar 1.

	Dialog : -
	Aksi : Kamera dari atas kebawah
	Dialog : -
	Aksi : Wahyu anak kelas 3 SMA terlihat sedang berjalan lesu sepulang sekolah
	Dialog : -
	Aksi : Wahyu menendang kaleng
	Dialog : -
	Aksi : Wahyu terpental ketiang listrik dan kembali memantul kearah Wahyu
	Wahyu : Waaa....
	Aksi : Kaleng mengenai kepala Wahyu dan...
	Dialog : -
	Aksi : Wahyu jatuh!!!

	Dialog : -
	Aksi : Wahyu terjatuh dan pusing karena kaleng menghantamnya
	Dialog : -
	Aksi : Tiba-tiba Pak Isar menyodorkan tangannya untuk membantu Wahyu.
	Pak Isar : Ayo, pak Isar bantu berdiri, nama kamu siapa?
	Aksi : -
	Wahyu : Terimakasih pak, nama saya Wahyu
	Pak Isar : Oh iya, kamu terlihat sedang memikirkan sesuatu ya?
	Aksi : -
	Wahyu : Begini pak, saya sedang bingung setelah lulus SMA, mau kuliah dimana
	Pak Isar : Kalau boleh tahu, cita-cita kamu ingin menjadi apa?
	Aksi : -
	Wahyu : Saya ingin menjadi ahli komputer yang profesional pak

	Pak Isar : Hmmm....
	Aksi : -
	Pak Isar : Nah, kebetulan sekali, Wahyu kuliah di STMIK Palangka Raya saja
	Aksi : -
	Wahyu : Kalau saya boleh tahu, apa keunggulan kampus tersebut pak?
	Aksi : -
	Pak Isar : (Menjelaskan mengenai kampus STMIK Palangka Raya)
	Aksi : -
	Pak Isar : Semua ruang kuliah permanen, berlantai dua, strategis dan mudah dijagkau
	Aksi : Visualisasi gedung kampus
	Pak Isar : STMIK Palangka Raya memiliki 5 laboratorium komputer, 1 laboratorium digital, dan 1 laboratorium mikrokontrol er
	Aksi : Visualisasi laboratorium

	Pak Isar : Tersedapat perpustakaan, kantin, hotspot dan tempat parkir
	Aksi : Visualisasi rak buku
	Pak Isar : Tersedia beasiswa bagi mahasiswa berprestasi
	Aksi : Visualisasi kegiatan- kegiatan mahasiswa
	Pak Isar : Terdapat 3 jurusan yaitu : Teknik Informatika, Sistem Informasi, dan Manajemen Informatika
	Aksi : Visualisasi upacara mahasiswa
	Pak Isar : (Menjelaskan prospek karir setelah berkuliah di STMIK Palangka Raya)
	Aksi : -
	Pak Isar : Ayo, Wahyu buruan daftar!!!
	Aksi : -
	Wahyu : Wah... Saya sangat tertarik ingin kuliah di STMIK Palangka Raya pak
	Aksi : -
	Wahyu : Ayo, kuliah di.... STMIK Palangka Raya



Gambar 1. Storyboard animasi promosi

Produksi

Tahap produksi merupakan proses inti dari pembuatan animasi. Seluruh elemen visual dan audio yang sudah direncanakan diwujudkan secara digital menggunakan perangkat lunak *Blender*.

- Modeling dilakukan untuk membuat objek 3D, termasuk karakter, gedung kampus, laboratorium komputer, dan perpustakaan.
- Texturing digunakan untuk memberikan warna, pola, dan detail material pada objek sehingga tampil lebih realistis.
- Rigging dilakukan untuk memberikan kerangka pada karakter sehingga dapat digerakkan.
- Animation mengatur pergerakan karakter dan objek sesuai storyboard.
- Rendering menghasilkan adegan akhir berupa frame video.

Visualisasi kampus STMIK Palangka Raya menjadi salah satu bagian penting dalam animasi. Lingkungan kampus digambarkan dengan menampilkan gedung perkuliahan (gambar 2), ruang laboratorium (gambar 3), dan suasana perpustakaan (gambar 4).



Gambar 2. Gedung Perkuliahan

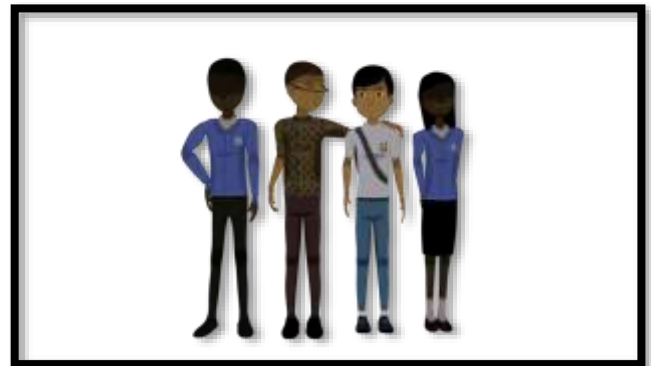


Gambar 3. Ruang Laboratorium



Gambar 4. Perpustakaan

Selama proses produksi juga dibuat berbagai adegan interaksi antara Wahyu dan Pak Isar. Adegan percakapan menjadi inti promosi, di mana informasi tentang STMIK Palangka Raya disampaikan secara natural melalui dialog. Gambar 5 berikut salah satu interaksi yang dibuat.



Gambar 5. Interaksi Ajakan Kuliah di STMIK

Pasca-Produksi

Tahap pascaproduksi meliputi proses *compositing*, penyuntingan, dan finalisasi. Pada tahap ini dilakukan penggabungan hasil render dengan efek tambahan, penyesuaian warna, serta penyatuan audio berupa musik latar dan narasi. Musik latar dipilih yang sesuai dengan suasana kampus agar memperkuat kesan profesional dan modern. Hasil akhir animasi berdurasi sekitar tiga menit dalam format MP4. Video ini kemudian diuji coba dengan mengunggahnya ke platform digital agar dapat diakses audiens secara luas.

Evaluasi Responden

Setelah animasi selesai, dilakukan evaluasi terhadap 18 responden menggunakan kuisioner berbasis skala Likert lima poin. Aspek yang dinilai meliputi alur cerita, kejelasan informasi, kesesuaian musik latar dan efek animasi, serta kualitas keseluruhan animasi.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Animasi Promosi STMIK Palangka Raya

Aspek Penilaian	Sangat Baik (%)	Baik (%)	Cukup (%)	Kurang (%)
Alur Cerita	72,2	16,7	11,1	0
Kejelasan Informasi	27,8	55,6	16,6	0
Musik Latar & Efek	22,2	61,1	16,7	0
Kualitas Keseluruhan	16,7	50,6	42,4	7

Hasil evaluasi menunjukkan mayoritas responden memberikan penilaian positif. Alur cerita mendapat apresiasi tertinggi dengan kategori “sangat baik” (72,2%), menandakan narasi yang sederhana namun komunikatif berhasil menyampaikan pesan promosi. Kejelasan informasi dan musik latar juga mendapat penilaian “baik” lebih dari 55% responden. Meski demikian, kualitas keseluruhan masih dinilai “cukup” oleh 42,4% responden, yang menunjukkan perlunya peningkatan pada aspek teknis seperti keluwesan gerakan karakter dan detail visual.

Simpulan Dan Saran

Penelitian ini berhasil merancang dan membangun animasi 3D yang dikembangkan dengan menggunakan perangkat lunak open source *Blender* berhasil menampilkan informasi mengenai STMIK Palangka Raya dalam bentuk yang menarik, komunikatif, dan sesuai dengan tujuan promosi. Proses produksi animasi melalui tiga tahapan utama — pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi — mampu menghasilkan video berdurasi ±3 menit yang menampilkan fasilitas kampus, kegiatan mahasiswa, dan keunggulan institusi secara visual. Hasil evaluasi terhadap 18 responden menunjukkan bahwa mayoritas penonton memberikan penilaian positif: 72,2% menilai alur cerita sangat baik, 55,6% menilai kejelasan informasi baik, dan 61,1% menilai musik latar dan efek visual baik.

Saran untuk pengembangan selanjutnya perlu peningkatan teknis animasi, pengembangan alur cerita serta animasi dapat dikembangkan ke arah interaktif, misalnya dalam bentuk aplikasi promosi berbasis AR/VR.

Pustaka Acuan

- Ariyanti, D., Kaestria, R., Sam’ani, & Suratno. (2023). Analisis Pengelolaan Surat Perintah Tugas (SPT) Dan Surat Perintah Perjalanan Dinas (SPPD) Menggunakan Metode Naratif (Studi Kasus Dinas Perumahan, Kawasan Permukiman Dan Pertanahan (DISPERKIMTAN) Provinsi Kalimantan Tengah). *J-SIMTEK - Jurnal Sistem Informasi, Manajemen Dan Teknologi Informasi*, 1(2), 187–202. <https://doi.org/10.33020/jsimtek.v1i2.500>
- M. Haris Qamaruzzaman, & Sam’ani. (2023). Penerapan Model Air Terjun pada Perancangan Panduan Wisata Kalimantan Tengah dengan Berbasis Android. *Jurnal Informatika*, 2(1), 17–21. <https://doi.org/10.57094/ji.v2i1.824>
- Mochammad Ichsan, Sam’ani, Haris, F., & Qamaruzzaman, M. H. (2021). Rancang Bangun Digital Signage Sebagai Papan Informasi Digital Masjid Di Kota Palangka Raya Berbasis Web Responsive. *Jurnal Sains Komputer Dan Teknologi Informasi*, 4(1), 50–55. <https://doi.org/10.33084/jsakti.v4i1.2591>
- Muhammad Haris Qamaruzzaman, & Sam’ani. (2023). Perancangan Panduan Wisata Kalimantan Tengah dengan Permodelan Air Terjun Berbasis Android. *J-SIMTEK - Jurnal Sistem Informasi, Manajemen Dan Teknologi Informasi*, 1(1), 81–88. <https://doi.org/10.33020/jsimtek.v1i1.411>
- Muhammad Haris Qamaruzzaman, Sutami, & Sam’ani. (2021). Rancang bangun informasi obat tradisional kalimantan dengan permodelan air terjun berbasis android. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 10(1), 80–89. <https://journal.upgripnk.ac.id/index.php/saintek/article/view/2567>
- Muhammad Haris Qamaruzzaman, Sutami, Sam’ani, & Budiman, I. (2022). Penerapan Metode Harris Benedict Pada Media Informasi Kebutuhan Gizi Harian Berbasis Android. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 9(5), 1346–1355. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v9i5.4867>
- Nugroho, B. P., Norhayati, Rosmiati, Hendartie, S., Haris, F., Sam’ani, & Ichsan, M. (2022). Penerapan Media Belajar Interaktif Berbasis Android Bagi Anak Desa Petuk Ketimpun Binaan Yayasan Ransel Buku. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (PIMAS)*, 1(2), 54–59. <https://doi.org/10.35960/pimas.v1i2.765>
- Pristiandi, L., Sam’ani, & Rosmiati. (2023). Analisis dan Desain Jaringan Wireless pada SMAN 1 Tanah Siang Selatan Menggunakan Wireshark dan Cisco Packet Tracer. *J-SIMTEK - Jurnal Sistem Informasi, Manajemen Dan Teknologi Informasi*, 1(1), 72–80. <https://doi.org/10.33020/jsimtek.v1i1.410>

- Rosmiati, Hendartie, S., Nugroho, B. P., Sam'ani, Rudini, & Badriansyah. (2023). Permodelan Air Terjun Pada Rancang Bangun Panduan Lalu Lintas Berbasis Android. *Jurnal Sains Komputer Dan Teknologi Informasi*, 6(1), 1–8. <https://doi.org/10.33084/jsakti.v6i1.5881>
- Rosmiati, Sulistyowati, Hendartie, S., Nugroho, B. P., Sam'ani, Rudini, & Nizar, M. (2025). Metode Air Terjun pada Sistem Informasi Studio Musik (Studi Kasus: Watakham Studio Palangka Raya). *Jurnal Sains Komputer Dan Teknologi Informasi*, 7(2), 36–42. <https://journal.umpr.ac.id/index.php/jsakti/article/view/9789>
- Sam'ani, Haris, F., Ichsan, M., & Qamaruzzaman, M. H. (2023). Sosialisasi Media Informasi Kebutuhan Gizi Harian Pada Unit Pelaksana Teknis (UPT) Puskesmas Mandomai. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (Jupemas)*, 4(1), 49–55. <https://doi.org/10.36465/jupemas.v4i1.1021>
- Sam'ani, Haris, F., Ichsan, M., Qamaruzzaman, M. H., & Ari, M. (2024). Sistem Pengamanan Kunci Elektrik Dengan Mikrokontroler ATmega 328P-PU Berbasis Android (Studi Kasus Kunci Sepeda Motor). *Jurnal Sains Komputer Dan Teknologi Informasi*, 6(2), 8–13. <https://doi.org/10.33084/jsakti.v6i2.6994>
- Sam'ani, Haris, F., Ichsan, M., Sulistyowati, & Fikry, M. I. (2022). Rancang Bangun Kendali Lampu Dengan Bluetooth Berbasis Android. *Jurnal Sains Komputer Dan Teknologi Informasi*, 5(1), 14–20. <https://doi.org/10.33084/jsakti.v5i1.4223>
- Sam'ani, Haris, F., Rosmiati, Ichsan, M., Qamaruzzaman, M. H., & Rudini. (2024). Pelatihan Pengembangan Materi Pembelajaran Multimedia Interaktif Bagi Guru Sekolah Menengah Pertama (SMP) Palangka Raya. *Jurnal Abdimas Gorontalo*, 7(1), 14–20. <https://doi.org/10.30869/jag.v7i1.1310>
- Sam'ani, Haris, F., Suparno, Ichsan, M., Qamaruzzaman, M. H., & Yana, P. (2023). Rancang Bangun E-Learning Pelajaran Pilihan Pada SMAN 3 Palangkaraya Berbasis Web (Studi Kasus Pelajaran Bahasa Jerman). *Jurnal Sains Komputer Dan Teknologi Informasi*, 6(1), 9–17. <https://doi.org/10.33084/jsakti.v6i1.5880>
- Sam'ani, Ichsan, M., Haris, F., Qamaruzzaman, M. H., & Sutami. (2025). Implementasi Aplikasi Media Belajar Alat Musik Tradisional khas Kalimantan Tengah berbasis Android pada Yayasan Ransel Buku Palangka Raya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat IPTEK*, 5(1), 125–130. <https://doi.org/10.53513/abdi.v5i1.10636>
- Sam'ani, & Qamaruzzaman, M. H. (2019a). Rancang Bangun Aplikasi Kamus Dayak Kahayan-Indonesia-Ma'ayan Berbasis Web. *Jurnal SISTEMASI - Sistem Informasi*, 8(1), 55–61. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v8i1.417>
- Sam'ani, & Qamaruzzaman, M. H. (2019b). Rancang Bangun Visualisasi Pembelajaran Berbasis Android Untuk Anak. *Jurnal SISTEMASI - Jurnal Sistem Informasi*, 8(3), 386–396. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v8i3.518>
- Sam'ani, Qamaruzzaman, M. H., & Sutami. (2020a). Implementasi Sistem Pengawasan Dan Pengendalian Serta Penggunaan Komputer Pada Laboratorium Komputer SMK Isen Mulang Palangkaraya. *MARTABE : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 303–307. <https://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/martabe/article/view/1775/0>
- Sam'ani, Qamaruzzaman, M. H., & Sutami. (2020b). Rancang Bangun Biografi Pahlawan Nasional Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Informatika*, 5(2), 133–143. <https://doi.org/10.35316/jimi.v5i2.892>
- Sam'ani, Rosiani, Putra, R. N. P. P., Utama, K., & Siska. (2023). Pelayanan Pembuatan Kartu Tanda Penduduk Elektronik (E-KTP) pada Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil (DUKCAPIL) Kota Palangka Raya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (PIMAS)*, 2(4), 212–217. <https://doi.org/10.35960/pimas.v2i4.1270>
- Sam'ani, Rosiani, Putra, R. N. P., Putra, K. U., Siska, Ichsan, M., & Haris, F. (2023). Bimbingan Bagi Masyarakat Dalam Proses Pengisian Data E-KTP Pada Dinas Kependudukan Dan Pencatatan Sipil (Dukcapil) Kota Palangka Raya. *Jurnal Abdimas Gorontalo*, 6(2), 114–120. <https://doi.org/10.30869/jag.v6i2.1261>
- Sam'ani, Rosmiati, & Haris, F. (2021). Rancang Bangun Sistem Penjualan Berbasis Web (Studi Kasus Toko Fauzi Palangka Raya). *Jurnal Sains Komputer Dan Teknologi Informasi*, 3(2), 51–55. <https://doi.org/10.33084/jsakti.v3i2.2197>
- Sam'ani, Sitohang, H., Toberson, Haris, F., & Qamaruzzaman, M. H. (2025). Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Kalimantan Tengah Berbasis Android. *J-SIMTEK - Jurnal Sistem Informasi, Manajemen Dan Teknologi Informasi*, 3(1), 73–83. <https://doi.org/10.33020/jsimtek.v3i1.781>
- Sam'ani, Sutami, Qamaruzzaman, M. H., Haris, F., Ichsan, M., Suparno, & Ridzky, M. (2025). Rancang Bangun Sistem Pengamanan Data Media Flash Drive dengan Algoritma Rijndael dan Hash SHA-1. *Jurnal Sains Komputer Dan Teknologi Informasi*, 7(2), 29–35. <https://journal.umpr.ac.id/index.php/jsakti/article/view/9788>
- Sam'ani, & Windiarti, I. S. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Budaya Dayak Ngaju Kalimantan Tengah Berbasis Web Mobile. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 6(2), 134–139. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejournal/index.php/khatulistiwa/article/view/5730>

