PENGEMBANGAN APLIKASI PEMESANAN DAN RESERVASI MENU BERBASIS WEB MOBILE DI COFFEE TOFFEE PALANGKA RAYA

Development of a Web Mobile-Based Menu Ordering and Reservation Application at Coffee Toffee Palangka Raya

Sam'ani [1)] Moch. Ichsan [2)] Ferdiyani Haris [3)] M. Haris Qamaruzzaman [4)] Suparno [5)] Sutami [6)]
Teknik Informatika [1)] Manajemen Informatika [2 & 5)] Sistem Informasi [3)] - STMIK Palangkaraya
Sistem Informasi [4)] Ilmu Komputer [6)] - Universitas Muhammadiyah Palangkaraya
sam.stmikplk@gmail.com [1)]

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong sektor bisnis, termasuk industri kafe, untuk meningkatkan layanan melalui digitalisasi. Penelitian ini membahas pengembangan aplikasi pemesanan dan reservasi menu berbasis web mobile di Coffee Toffee Palangka Raya. Tujuan utama penelitian adalah memudahkan pelanggan dalam melakukan reservasi meja dan pemesanan menu secara online, serta membantu admin dalam pengelolaan data secara terpusat. Metode pengembangan yang digunakan adalah Waterfall, dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, hingga pengujian sistem. Aplikasi ini dibangun menggunakan PHP, HTML5, jQuery Mobile, dan MySQL, serta diuji menggunakan metode Black-Box Testing dan survei kepuasan pengguna. Hasil pengujian menunjukkan aplikasi berfungsi dengan baik, mudah digunakan, dan meningkatkan efisiensi layanan. Evaluasi dari 10 responden menunjukkan tingkat kepuasan pengguna sebesar 80%, menandakan aplikasi ini layak diimplementasikan dalam operasional kafe. Dengan aplikasi ini, proses reservasi dan pemesanan menjadi lebih cepat, akurat, serta dapat menarik minat pelanggan untuk berkunjung.
Kata kunci: Aplikasi Web Mobile, Pemesanan, Reservasi, Coffee Toffee

ABSTRACT

The development of information technology has driven the business sector, including the café industry, to improve services through digitalization. This research discusses the development of a mobile web-based menu ordering and reservation application at Coffee Toffee Palangka Raya. The main objective of the research is to facilitate customers in making table reservations and menu orders online, as well as to assist the admin in centralized data management. The development method used is Waterfall, starting from requirements analysis, design, implementation, to system testing. This application is built using PHP, HTML5, jQuery Mobile, and MySQL, and tested using the Black-Box Testing method and user satisfaction surveys. The test results show that the application functions well, is easy to use, and improves service efficiency. Evaluation from 10 respondents showed a user satisfaction rate of 80%, indicating that this application is suitable for implementation in the café's operations. With this application, the reservation and ordering process becomes faster, more accurate, and can attract customers to visit.
Keywords: *Web Mobile Application, Ordering, Reservation, Coffee Toffee*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi saat ini telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang bisnis dan pelayanan jasa (Sulistyowati et al., 2023). Salah satu perubahan yang paling nyata adalah adopsi teknologi digital oleh berbagai sektor industri guna meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan kualitas layanan (Oktareza et al., 2024). Industri makanan dan minuman (*food & beverage*) merupakan salah satu sektor yang sangat terdampak oleh transformasi digital, terutama dalam hal pelayanan pelanggan dan manajemen operasional. Di tengah persaingan yang semakin ketat, pelaku usaha di bidang ini dituntut untuk terus berinovasi agar dapat memenuhi kebutuhan dan ekspektasi konsumen yang semakin tinggi.

Coffee Toffee merupakan salah satu jaringan kafe yang berkembang di Indonesia dan dikenal dengan penyajian kopi serta menu makanan yang beragam. Coffee Toffee Palangka Raya sebagai salah satu cabang, menghadapi tantangan dalam memberikan pelayanan yang cepat, efektif, dan efisien kepada pelanggan, khususnya dalam proses reservasi tempat dan pemesanan menu (Sam'ani et al., 2023). Selama ini, proses reservasi dan pemesanan masih dilakukan secara konvensional, yaitu pelanggan harus datang langsung ke kafe atau menghubungi pihak kafe melalui telepon untuk melakukan reservasi meja maupun memesan makanan dan minuman (Dewi, 2023). Cara ini dinilai kurang praktis dan efisien, terutama ketika jumlah pelanggan meningkat, sehingga dapat menimbulkan antrean panjang, kesalahan dalam pencatatan, serta keterlambatan pelayanan (Nugroho et al., 2022).

Seiring dengan meningkatnya penggunaan perangkat mobile dan internet di masyarakat, pemanfaatan aplikasi berbasis web mobile menjadi solusi yang strategis untuk mengatasi permasalahan tersebut (Amrullah et al., 2021). Aplikasi berbasis web mobile memiliki keunggulan dalam hal fleksibilitas, aksesibilitas, dan kemudahan penggunaan tanpa batasan sistem operasi perangkat (Darwati, 2024).

Penelitian tentang membuat website penjualan produk -produk makanan dan minuman di kedai Kopi –In dengan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai database server telah menghasilkan sistem web yang belum berbasis mobile (Rosemalatriasari & Pitriyani, 2022).

Melalui aplikasi ini, pelanggan dapat melakukan reservasi meja atau area, serta memesan makanan dan minuman secara online kapan saja dan di mana saja (M. Haris Qamaruzzaman et al., 2021). Di sisi lain, pihak admin atau pengelola kafe dapat dengan mudah memantau, mengelola, dan memproses data reservasi serta pesanan pelanggan secara terpusat dan real-time (Setiawan et al., 2024).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi yang mampu mempermudah proses reservasi dan pemesanan bagi pelanggan, serta meningkatkan efisiensi kerja admin dalam pengelolaan data reservasi dan pemesanan. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui tingkat penerimaan dan kepuasan pengguna terhadap aplikasi yang dikembangkan.

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Waterfall, yang meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian, serta pemeliharaan aplikasi (Pristiandi et al., 2023). Aplikasi dirancang menggunakan teknologi PHP, HTML5, jQuery Mobile, dan MySQL sebagai basis data. Pengujian dilakukan dengan pendekatan Black-Box Testing dan survei kepuasan pengguna untuk memastikan aplikasi dapat berjalan sesuai kebutuhan dan harapan semua pihak (Sam'ani, Mochammad Ichsan, et al., 2025).

Hasil dari penelitian ini adalah tersedianya sebuah aplikasi pemesanan dan reservasi menu yang berbasis web mobile dan terintegrasi dengan sistem administrasi kafe, sehingga proses layanan pelanggan menjadi lebih cepat, akurat, dan efisien. Selain itu, aplikasi ini dapat meningkatkan daya saing Coffee Toffee Palangka Raya di tengah era digitalisasi.

Metodologi Penelitian

Jenis penelitian menerapkan metode penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan ini digunakan penulis karena metode penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta menguji efektivitas produk tersebut (Rosmiati et al., 2025). Langkah-langkah dari metode penelitian dan pengembangan terdiri dari potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk, revisi produk, ujicoba pemakaian, revisi produk, dan produksi massal.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu :

a. Metode observasi adalah metode dengan cara peninjauan langsung kelapangan untuk mengamati proses sistem reservasi tempat dan pemesanan menu pada *Coffee Toffee*.
b. Metode wawancara adalah pengumpulan data melalui tatap muka dan tanya jawab langsung dengan sumber data atau pihak-pihak yang berkepentingan yang berhubungan dengan penelitian (Sam'ani, Mochammad Ichsan, et al., 2026).
c. Metode literatur yaitu melakukan pengumpulan data dengan membaca literatur atau buku-buku yang berkaitan dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini.

Model Pengembangan Sistem

Model pengembangan sistem penelitian yang dilakukan adalah model *waterfall* yaitu sebagai berikut :

a. Analisis dan definisi persyaratan
   Pelayanan, batasan dan tujuan sistem ditentukan melalui konsultasi dengan *user* sistem. Persyaratan ini kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

b. Perancangan (*Design*)
   Proses perancangan sistem membagi persyaratan dalam sistem perangkat keras atau perangkat lunak (Sam'ani, Ichsan, et al., 2026).
c. Implementasi dan pengujian unit
   Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program.
d. Integrasi dan pengujian sistem
   Unit program atau program individual diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah dipenuhi.

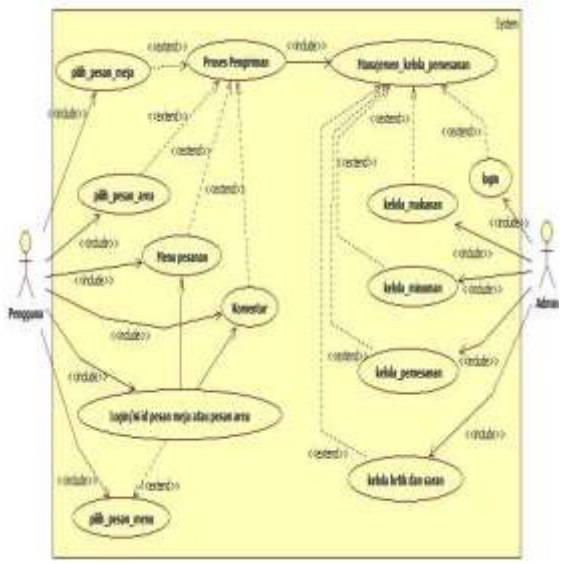
Hasil dan Pembahasan

Terdiri dari 2 bagian yaitu: Desain Sistem dan Pembahasan tentang Aplikasi

Desain Sistem

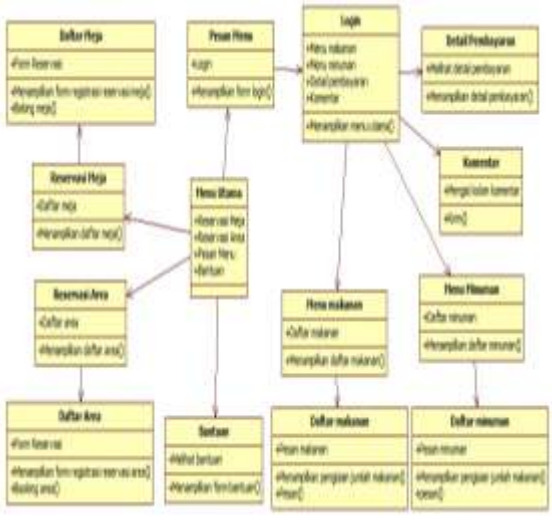
Desain sistem penelitian ini menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) (Setiawan et al., 2024) atau pemodelan sistem yang berorientasi pada objek yang terdiri dari :

a. *Use Case Diagram*
   Diagram *use case* diperuntukan untuk menggambarkan fungsionalitas sebuah sistem. Sebuah diagram usecase mengidentifikasi aktor yang terlibat dalam kegiatan yang dapat dilakukan terhadap aplikasi. Dalam hal ini meliputi interaksi user dan admin terlihat pada gambar 1.



Gambar 1. *Use Case Diagram* Aplikasi

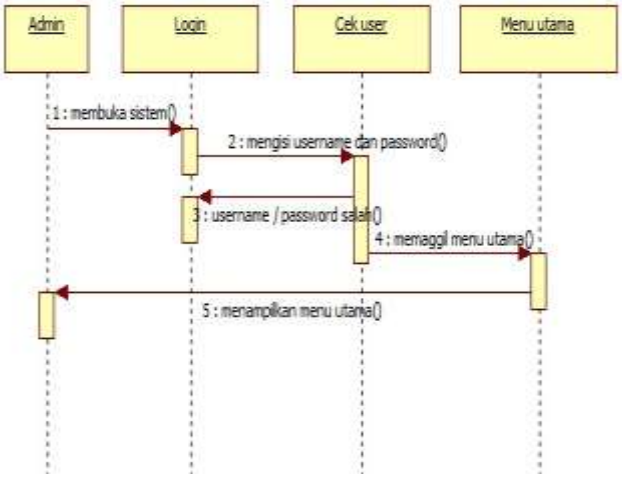
b. *Class Diagram*
   Class Diagram menggambarkan struktur dan deskripsi *class* dan obyek berserta hubungan satu sama lain (Sam'ani, Rosmiati, et al., 2026) ditampilkan pada gambar 2.



Gambar 2. *Class Diagram* Aplikasi

c. *Sequence Diagram*

Sequence Diagram merupakan gambaran secara grafis sebuah *scenario* yang menunjukkan interaksi antar obyek dalam sebuah urutan waktu ditampilkan (Sam'ani, Sutami, et al., 2025) pada gambar 3.



Gambar 3. *Sequence Diagram Login* Aplikasi

Pembahasan Aplikasi

Berikut ini akan ditampilkan implementasi dari komponen-komponen utama antarmuka pemakai (*user interface*) (Sam'ani, Sitohang, et al., 2025), beserta penjelasan dari menu aplikasi yang dibangun :

a. *Form* Menu Utama Admin

Form menu utama digunakan sebagai penghubung untuk membuka *form* yang berfungsi sebagai pengelola dari kelola makanan yang berisikan tambah makanan dan *list* makanan. Kelola minuman berisikan tambah minuman dan *list* minuman. Dan kelola pemesanan berisikan tambah meja, tambah area, reservasi meja, reservasi area, menu pesanan, pembayaran dan hapus reservasi. Seta Tambah kelola kritik dan saran yang berisikan komentar terlihat pada gambar 4.



Gambar 4. *Form* Menu Utama Admin

b. *Form* Menu Pelanggan.
Form menu pelanggan terdapat beberapa pilihan menu yang akan menuju kepada *form* yang ingin digunakan oleh pelanggan dalam penggunaannya (Mochammad Ichsan et al., 2021), pelanggan hanya tinggal mengklik *Yes, I drink Indonesian Coffee* maka akan tempil menu yang diinginkan yang terdiri dari pesan menu, reservasi meja, reservasi area dan bantuan terihat pada gambar 5.



Gambar 5. *Form* Menu Pelanggan

Pengujian Hasil *Response* Pengguna

Pengujian hasil *response* pengguna (Hasil Kuestioner) bertujuan untuk mengetahui tanggapan dari pengguna yang menguji langsung kualitas (Muhammad Haris Qamaruzzaman & Sam'ani, 2023) dari Aplikasi Pemesanan Menu pada *Coffee Toffee* Berbasis *Web Mobile*. Hasilnya dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Ujicoba responden

No	Pernyataan	Jumlah Responden	Total Skor	Indeks (%)
1	Apakah tampilan aplikasi sudah baik/ bersifat *user friendly*?	10	34	85%
2	Apakah tata letak menu aplikasi sudah baik?	10	32	80%
3	Apakah tampilan aplikasi sudah baik dari segi warna?	10	31	77,5%
4	Apakah aplikasi sudah berjalan dengan baik?	10	31	77,5%
5	Apakah data yang disajikan sudah baik dan benar?	10	32	80%
6	Apakah cara mengoperasikan aplikasi sangat mudah?	10	31	77,5%
7	Bagaimana menurut anda aplikasi ini apakah dapat membantu anda?	10	31	77,5%
8	Bagaimana menurut anda aplikasi secara keseluruhan?	10	33	82,5%
	JUMLAH		**255**	**80%**

Hasil dari kuisioner adalah 80% dari data kriteria yang ditetapkan termasuk dalam *interval* sangat baik

Simpulan Dan Saran

Telah berhasil dibangun sebuah aplikasi reservasi dan pemesanan menu yang bertujuan memudahkan pelanggan untuk reservasi meja, reservasi area, pemesanan makanan dan pemesanan minuman, dengan hanya menggunakan *web mobile* maka pelanggan dapat melihat meja/area yang kosong dan meja/area yang sudah ter-*booking,* juga dapat melihat harga meja/area dan melihat menu-menu minuman/makanan.

Untuk pengembangan selanjutnya dapat dikembangkan dengan menambahkan sistem laporan keuangan rugi laba yang dihasilkan.

Pustaka Acuan

Amrullah, A., Salim, Y., & Manga, A. R. (2021). Implementasi progressive web app terhadap aplikasi e-commerce sebagai solusi untuk meningkatkan kinerja aplikasi berbasis web. *Buletin Sistem Informasi Dan Teknologi Islam (BUSITI)*, *2*(3), 213–221. https://doi.org/10.33096/busiti.v2i3.912

Analiansyah, A., Widyanto, A., & Sam'ani, S. A. (2024). Child Guardianship in Indonesian Legislation Regulations. *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, *24*(2), 533-560. https://doi.org/10.22373/jiif.v24i2.22786

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

Darwati, D. S. (2024). Perancangan sistem informasi reservasi berbasis web menggunakan framework CodeIgniter di SEI Hotel Banda Aceh. *Journal Innovations Computer Science*, *3*(2), 59–82. https://doi.org/10.56347/jics.v3i2.249

Dewi, A. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Caffe Bersinggah Batang Berbasis Android. *Deleted Journal*.

Haris, F., Ichsan, M., & Qamaruzzaman, M. H. (2025). Implementasi Aplikasi Android Pada Antrian Pelayanan Dinas Kependudukan Dan Pencatatan Sipil (Dukcapil) Kota Palangka Raya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat-PIMAS*, *4*(4), 428–434. https://doi.org/10.35960/pimas.v4i4.2049

M. Haris Qamaruzzaman, Sutami, Candra Kurniawan, M. Ziaurrahman & Sam'ani. (2021). Implementasi Sistem Pengolahan Data Pasien (SIPEDAS) Pada UPT Puskesmas Mandomai. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa, 2(1)*, 211-219. https://doi.org/10.46306/jabb.v2i1.111

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

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

Oktareza, D., Noor, A., Saputra, E., & Yulianingrum, A. V. (2024). Transformasi digital 4.0: Inovasi yang menggerakkan perubahan global. *Cendekia: Jurnal Hukum, Sosial Dan Humaniora*, *2*(3), 661–672. https://doi.org/10.58192/wawasan.v2i3.2239

Rosemalatriasari, A., & Pitriyani, I. S. (2022). Sistem informasi pemesanan pada kedai kopi berbasis website. *JSI (Jurnal Sistem Informasi) Universitas Suryadarma*, *9*(2), 129–136. https://doi.org/10.35968/jsi.v9i2.926

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

Rosari, J. A. V., Sam'ani, S., Ichsan, Y., Candra, C. A., Ichsan, D., Riansyah, M. Y., & Wedasmara, I. K. D. (2025). Tata Kelola Kearsipan Mobile Dengan Sistem Pencatatan Surat Perintah Tugas dan Surat Perjalanan Dinas Berbasis Web (Studi Kasus Dinas Ketahanan Pangan Provinsi Kalimantan Tengah): Mobile Archival Governance with a Web-Based Recording System for Assignment and Business Travel Orders (Case Study at the Food Security Office of Central Kalimantan Province. *Jurnal Sains Komputer Dan Teknologi Informasi*, *8*(1), 7–12. https://doi.org/10.33084/jsakti.v8i1.10901

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., & 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. (2026). A Review on Long Range Wide Area Network (LoRaWAN) for Internet of Things (IoT)-Based Smart Home Applications. *Jordan Journal of Electrical Engineering, 12*(1). 32-53. https://doi.org/10.5455/jjee.204-1758157202

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, Ichsan, M., Haris, F., & Qamaruzzaman, M. H. (2026). Augmented Reality and Information Design: Visualizing historical knowledge for classroom learning. *InfoDesign*. https://doi.org/10.51358/id.v23i1.1278

Sam'ani, Mochammad Ichsan, Qamaruzzaman, M. H., Haris, F., & Sulistyowati. (2025). Implementasi Sistem Deteksi dan Peringatan Dini Kebakaran Menggunakan Sensor LM35, Flame V2, dan Mikrokontroler AVR: AVR Microcontroller-Based Early Fire Detection Using LM35 and Flame V2 Sensors. *Jurnal Sains Komputer Dan Teknologi Informasi*, *8*(1), 1–6. https://doi.org/10.33084/jsakti.v8i1.10995

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., Ichsan, M., & Sutami, S. (2026). Media Pembelajaran Penurunan Sifat Melalui Persilangan Gen Berbasis Android: Android-Based Learning Media For Heritage Transmission Through Gene Crossing. *Jurnal Sains Komputer Dan Teknologi Informasi*, *8*(2), 1–7. https://doi.org/10.33084/jsakti.v8i2.12579

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, 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/ejurnal/index.php/khatulistiwa/article/view/5730

Setiawan, A. F., Sam'ani, Suratno, & Maryamah, S. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Badan Eksekutif Mahasiswa STMIK Palangkaraya Berbasis Framework Codeigniter. *J-SIMTEK - Jurnal Sistem Informasi, Manajemen Dan Teknologi Informasi*, *2*(1), 36–44.
https://doi.org/10.33020/jsimtek.v2i1.501

Sulistyowati, Suparno, Rosmiati, Sam'ani, Nugroho, B. P., & Irawan, A. (2023). Media Pembelajaran Multimedia Bahasa Isyarat Dayak Ngaju Untuk Anak Tuna Rungu. *Jurnal Sains Komputer Dan Teknologi Informasi*, *5*(2), 25–30. https://doi.org/10.33084/jsakti.v5i2.5000

Sam'ani, Rosmiati, R., Haris, F., Ichsan, M., Maryamah, S., Suparno, S., & Qamaruzzaman, M. H. (2026). Implementasi Aplikasi Surat Perintah Tugas dan Perjalanan Dinas pada Dinas Ketahanan Pangan Kalimantan Tengah. *Jurnal Medika: Medika*, 1376–1381. https://doi.org/10.31004/8d6fqe18