

METODE AIR TERJUN PADA SISTEM INFORMASI STUDIO MUSIK (Studi Kasus : Watakham Studio Palangka Raya)

Rosmiati¹⁾ Sulistyowati²⁾ Susi Hendartie³⁾ Bayu Pratama Nugroho⁴⁾ Sam'ani⁵⁾ Rudini⁶⁾ Muhammad Nizar⁷⁾

Sistem Informasi^{1, 3 & 4)} Teknik Informatika^{2, 5, 6 & 7)} - STMIK Palangkraya

fayadhah@gmail.com¹⁾

ABSTRAK

Watakham Studio, sebuah studio musik yang beroperasi di Palangka Raya, saat ini masih mengelola data penyewaan secara manual, yang berpotensi menimbulkan kesalahan pencatatan, keterlambatan pelayanan, dan kesulitan dalam pengarsipan data. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sistem informasi penyewaan studio musik dengan menggunakan metode Air Terjun (Waterfall). Metode ini dipilih karena pendekatannya yang sistematis, terdiri dari tahapan: analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Sistem informasi yang dibangun difokuskan pada pengelolaan jadwal penyewaan, data pelanggan, dan laporan transaksi secara digital. Studi kasus dilakukan langsung di Watakham Studio untuk memastikan sistem sesuai dengan kebutuhan pengguna nyata. Hasil implementasi menunjukkan bahwa sistem ini mampu mempercepat proses operasional, mengurangi risiko kesalahan, dan meningkatkan efisiensi dalam pelayanan. Dengan penerapan metode Air Terjun, sistem informasi yang dikembangkan dapat berjalan sesuai dengan perancangan awal dan memberikan dampak positif bagi pengelolaan studio.

Kata kunci: *Sistem Informasi, Studio Musik, Metode Air Terjun, Manajemen Penyewaan*

ABSTRACT

Watakham Studio, a music studio operating in Palangka Raya, currently manages rental data manually, which can lead to recording errors, service delays, and difficulties in data archiving. This research aims to design and develop a music studio rental information system using the Waterfall method. This method is chosen due to its systematic approach, consisting of the following phases: requirements analysis, system design, implementation, testing, and maintenance. The developed information system focuses on the digital management of rental schedules, customer data, and transaction reports. A case study was conducted directly at Watakham Studio to ensure the system meets the real needs of users. The implementation results show that the system can accelerate operational processes, reduce the risk of errors, and improve service efficiency. By applying the Waterfall method, the developed information system operates according to the initial design and has a positive impact on studio management.

Keywords: *Information System, Music Studio, Waterfall Method, Rental Management*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam cara organisasi dan pelaku usaha menjalankan operasionalnya. Salah satu sektor yang terdampak adalah industri kreatif, termasuk layanan penyewaan studio musik. Sistem informasi yang terstruktur dan berbasis digital menjadi kebutuhan utama untuk meningkatkan efisiensi, akurasi, dan kualitas pelayanan. Namun, di lapangan masih banyak pelaku usaha kecil yang menjalankan proses administrasi secara manual, seperti yang terjadi di Watakham Studio, Palangka Raya.

Watakham Studio saat ini masih menggunakan sistem pencatatan manual untuk mengelola jadwal penyewaan, data pelanggan, serta transaksi pembayaran. Kondisi ini menimbulkan berbagai permasalahan, seperti

duplikasi jadwal, kesalahan pencatatan, hingga kesulitan dalam pencarian data historis. Permasalahan tersebut tentu berdampak pada kualitas layanan dan efektivitas pengelolaan studio.

Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan pengembangan sistem informasi yang sesuai dengan kebutuhan studio dan mudah dioperasikan oleh pemilik atau pengelola. Dalam penelitian ini, digunakan metode pengembangan perangkat lunak **Air Terjun (Waterfall)**, yang terdiri dari tahapan berurutan: analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Metode ini dipilih karena struktur alurnya yang jelas dan cocok untuk proyek dengan kebutuhan yang telah terdefinisi sejak awal.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi penyewaan studio musik berbasis web yang dapat membantu Watakham Studio dalam pengelolaan data penyewaan secara lebih efektif dan efisien. Melalui studi kasus ini, diharapkan sistem yang dikembangkan dapat menjadi solusi nyata yang meningkatkan kualitas operasional dan layanan bagi pelanggan studio.

Metodologi Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam proses perancangan dan pengembangan sistem informasi penyewaan studio musik pada Watakham Studio Palangka Raya. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi:

- Wawancara (Interview). Teknik ini dilakukan dengan mewawancarai langsung pemilik dan pengelola Watakham Studio guna menggali informasi terkait proses bisnis yang sedang berjalan, kebutuhan sistem, kendala yang dihadapi dalam pencatatan manual, serta harapan terhadap sistem informasi yang akan dikembangkan.
- Observasi dilakukan dengan mengamati langsung kegiatan operasional di Watakham Studio, seperti proses penyewaan studio, pencatatan jadwal, transaksi pembayaran, serta interaksi dengan pelanggan. Observasi ini bertujuan untuk memperoleh gambaran nyata mengenai alur kerja yang ada dan mengidentifikasi area yang membutuhkan digitalisasi.
- Studi Dokumentasi. Studi ini dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis dokumen-dokumen pendukung seperti formulir penyewaan, buku catatan transaksi, jadwal penggunaan studio, dan data pelanggan. Dokumentasi ini digunakan sebagai acuan dalam merancang fitur-fitur sistem informasi yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan.

2. Teknik Pengembangan Sistem

Dalam pengembangan sistem informasi penyewaan studio musik pada Watakham Studio Palangka Raya, metode yang digunakan adalah metode Air Terjun (*Waterfall*). Metode ini dianggap sesuai karena kebutuhan sistem telah dapat diidentifikasi secara jelas sejak awal, dan proses pengembangannya dapat dilakukan secara terstruktur. Tahapan-tahapan dalam

metode Air Terjun yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

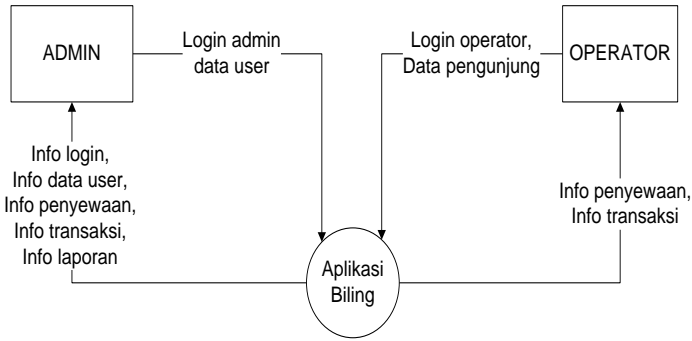
- Analisis Kebutuhan (Requirement Analysis). Tahap ini dilakukan proses pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Tujuannya adalah untuk memahami proses bisnis yang berjalan di Watakham Studio serta mengidentifikasi kebutuhan fungsional dan non-fungsional dari sistem yang akan dikembangkan.
- Desain Sistem. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dilakukan perancangan sistem yang mencakup desain antarmuka pengguna (user interface), perancangan basis data, serta alur sistem. Desain ini bertujuan untuk memberikan gambaran teknis sebelum sistem diimplementasikan.
- Implementasi. Proses implementasi dilakukan dengan mengembangkan sistem menggunakan bahasa pemrograman dan teknologi yang relevan. Pada tahap ini, seluruh fungsi sistem mulai dibangun sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.
- Pengujian. Sistem yang telah diimplementasikan kemudian diuji untuk memastikan bahwa seluruh fungsi berjalan sesuai dengan yang diharapkan.
- Pemeliharaan. Melakukan perbaikan apabila ditemukan bug serta penyesuaian sistem berdasarkan kebutuhan pengguna di masa mendatang. Sistem juga dapat dikembangkan lebih lanjut berdasarkan evaluasi hasil penggunaan awal

Hasil Dan Pembahasan

Perancangan sistem menggunakan Data Flow Diagram (DFD) atau Diagram Alir Data merupakan alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur. Adapun diagram yang digunakan berupa :

1. Diagram konteks

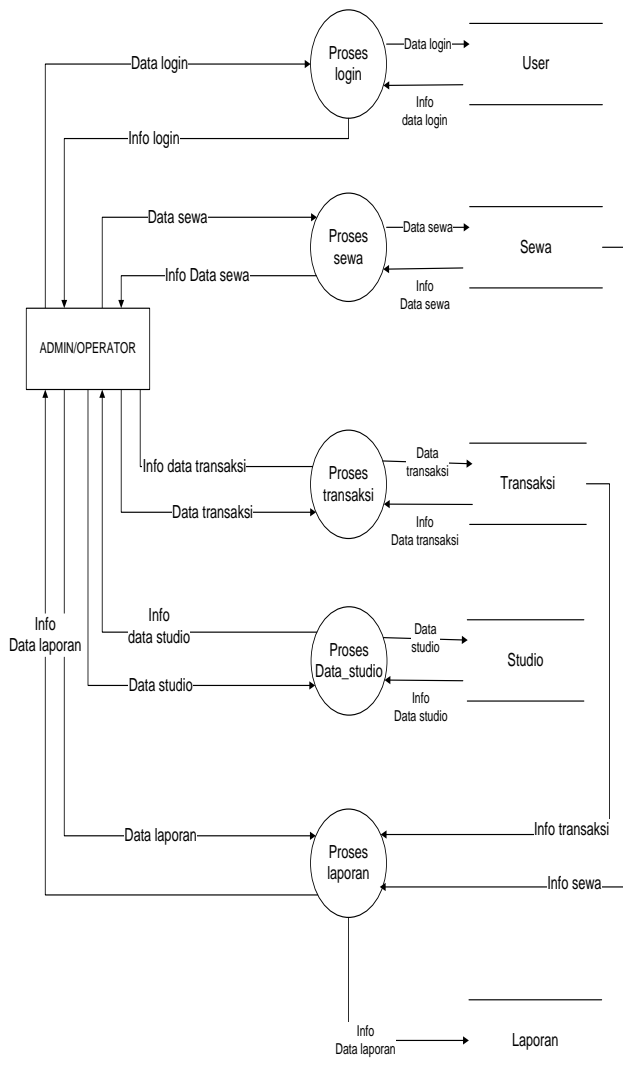
Terdiri dari dua buah entitas yaitu admin dan operator, diasumsikan bahwa admin adalah pengelola data master, sedangkan operator adalah pengelola data pembayaran. Gambar 1 merupakan Diagram konteks sistem :



Gambar 1. Diagram konteks Sistem

2. Diagram Alir data level 0

Diagram Level 0 menggambarkan alur sistem yang akan dirancang dengan mengacu pada diagram konteks atau merupakan pengembangan dari diagram konteks atau bisa juga disebut sebagai turunan dari diagram konteks terlihat pada Gambar 2 berikut :



Gambar 2. Diagram Alir Data Level 0 Sistem

3. Pembahasan Aplikasi

Berikut ni adalah tampilan antar muka program (interface) yang ada didalam sistem :

a. Tampilan *Form Login*

Menampilkan masukan *username* dan *password*, jika *login* sebagai admin akan masuk ke *menu* admin dan *login* sebagai operator akan masuk ke *menu* operator seperti pada gambar 3 dibawah :



Gambar 3. Halaman *Login*

b. Tampilan Menu Admin

Setelah *login* sebagai admin akan tampil *form* tampilan menu utama yang terdiri dari sub menu *form* user, *form* sewa, *form* transaksi, *form* studio, dan *form* laporan. Berikut gambar 4 menu admin



Gambar 4. Halaman Menu Admin

c. Tampilan Menu operator

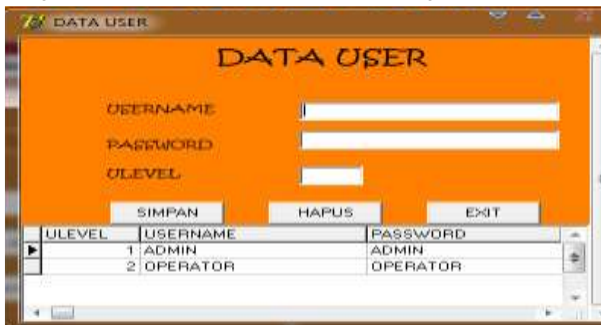
Setelah *login* sebagai operator akan tampil *form* tampilan menu utama yang terdiri dari sub menu *form* sewa, *form* transaksi dan *form* studio. Berikut gambar 5 menu operator :



Gambar 5. Halaman Menu operator

d. Tampilan Menu Pengguna

Pada menu ini admin menginputkan *username*, *password* dan *uLevel*, kemudian klik tombol simpan untuk menyimpan, klik tombol hapus untuk menghapus dan klik keluar untuk keluar dari *from* atau ke menu sebelumnya. Berikut gambar menu *user* dapat dilihat pada gambar 6 :



Gambar 6. Halaman menu Pengguna

e. Tampilan Menu Sewa

Untuk proses data sewa, operator ke menu sewa dengan menginputkan *id_nama*, nama, alamat, studio, jam, dan durasi. Klik tombol tambah untuk menambah data pengunjung, tombol simpan untuk menyimpan data, *edit* untuk mengedit data, hapus untuk menghapus data, dan keluar untuk membatalkan atau kembali ke menu sebelumnya. Berikut gambar menu sewa dapat dilihat pada gambar 7 :



Gambar 7. Halaman Menu Sewa

f. Tampilan Menu Transaksi

Pada menu transaksi ini operator menginputkan *id_nama* kemudian nama, alamat, jam, durasi, studio, tanggal dan *total_biaya* sudah terisi otomatis. Kemudian mengklik proses untuk memproses hasil transaksi dan mengklik keluar untuk membatalkan atau kembali ke menu sebelumnya. Berikut gambar 8 menu transaksi :



Gambar 8. Halaman Menu Transaksi

g. Tampilan Menu Laporan

Untuk proses mencetak laporan berdasarkan data sewa dan data transaksi. Admin harus ke menu laporan, klik salah satu pilihan laporan. Dan mengklik tombol tampil untuk menampilkan laporan, tombol cetak untuk mencetak laporan dan tombol *exit* untuk kembali ke menu sebelumnya, seperti terlihat pada gambar 9 :



Gambar 9. Halaman Menu Laporan

4. Pengujian Sistem

Pengujian dilakukan dengan *black box testing*. Tabel 1 berikut merupakan hasil pengujian yang telah dilaksanakan :

Tabel 1. Hasil *Black Box*

Data masukan	Harapan & Hasil Pengamatan	Kesimpulan
Username dan <i>password</i> benar	Masuk ke <i>menu</i> admin	Sesuai
Username dan <i>password</i> salah	Mengulangi pengetikkan <i>username</i> dan <i>password</i>	Sesuai
Tombol user, sewa, transaksi, studio, dan laporan	Menampilkan menu user, sewa, transaksi, studio, dan laporan.	Sesuai
Data Studio 1 dan studio 2	Menampilkan data masukkan dari database	Sesuai
Tombol sewa, transaksi, dan studio	Menampilkan menu sewa, transaksi, dan studio	Sesuai
Data Studio 1 dan studio 2	Menampilkan data masukkan dari database	Sesuai
Halaman user tampil saat dipilih menu user	Masuk ke from user	Sesuai
Tombol simpan, hapus, dan exit	Tombol simpan, hapus, dan exit berfungsi sesuai dengan keinginan	Sesuai
Halaman sewa tampil saat dipilih menu sewa	Masuk ke from sewa	Sesuai
Tombol tambah, simpan, edit, hapus, dan keluar	Tombol tambah, simpan, edit, hapus, dan keluar berfungsi sesuai keinginan	Sesuai
Halaman transaksi tampil saat dipilih menu transaksi	Masuk ke from transaksi	Sesuai
Tombol proses, preview, dan exit	Tombol proses, preview, dan exit berfungsi sesuai keinginan	Sesuai
Halaman laporan tampil saat dipilih <i>menu</i> laporan	Masuk ke <i>from</i> laporan	Sesuai

Data masukan	Harapan & Hasil Pengamatan	Kesimpulan
Tombol tampil, cetak, dan <i>exit</i>	Tombol tampil, cetak, dan <i>exit</i> berfungsi sesuai keinginan	Sesuai
Menampilkan <i>preview</i> laporan berdasarkan waktu yang diinginkan	Dapat melihat laporan berdasarkan waktu yang diinginkan	Sesuai

Simpulan Dan Saran

Telah dihasilkan sistem informasi untuk Watakham Studio yang dikembangkan dengan menggunakan metode Air Terjun yang mampu mempermudah proses pengelolaan penyewaan studio musik, mulai dari pencatatan jadwal, data pelanggan, hingga transaksi pembayaran

Aplikasi dapat mengurangi kesalahan pencatatan manual, mempercepat proses administrasi, serta meningkatkan efisiensi dan kualitas pelayanan kepada pelanggan..

Untuk pengembangan selanjutnya sistem dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan fitur notifikasi otomatis untuk pengingat jadwal penyewaan baik kepada pelanggan maupun pengelola.

Pengembangan sistem berbasis mobile dapat menjadi alternatif di masa mendatang agar pemilik studio maupun pelanggan dapat mengakses sistem secara lebih fleksibel.

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). *Jurnal Sistem Informasi, Manajemen Dan Teknologi Informasi*, 1(2), 187–202. <https://doi.org/https://doi.org/10.33020/jsimtek.v1i2.500>
- Ichsan, M., Sam'ani, Haris, F., & M. Haris Qamaruzzaman. (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, 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/http://dx.doi.org/10.30865/jurikom.v>

[9i5.4867](https://doi.org/10.33084/jsakti.v5i1.4223)

- 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. *PIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 54–59. <https://ejournal.uhb.ac.id/index.php/PIMAS/article/view/765>
- Pristiandi, L., Sam'ani, & Rosmiati. (2023). Analisis dan Desain Jaringan Wireless pada SMAN 1 Tanah Siang Selatan Menggunakan Wireshark dan Cisco Packet Tracer. *Jurnal Sistem Informasi, Manajemen Dan Teknologi Informasi (J-SIMTEK)*, 1(1), 72–80. <https://doi.org/https://doi.org/10.33020/jsimtek.v1i1.410>
- Qamaruzzaman, M. H., & 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/https://doi.org/10.57094/ji.v2i1.824>
- Qamaruzzaman, M. H., & Sam'ani. (2023). Perancangan Panduan Wisata Kalimantan Tengah dengan Permodelan Air Terjun Berbasis Android. *Jurnal Sistem Informasi, Manajemen Dan Teknologi Informasi (J-SIMTEK)*, 1(1), 81–88. <https://doi.org/https://doi.org/10.33020/jsimtek.v1i1.411>
- Qamaruzzaman, M. H., 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://doi.org/10.31571/saintek.v10i1.2567>
- 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/https://journal.umpr.ac.id/index.php/jsakti/article/view/5881>
- 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/http://dx.doi.org/10.36465/jupemas.v4i1.1021>
- 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., Mochammad Ichsan, M. H. Q., & 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://journal.umpr.ac.id/index.php/jsakti/article/view/6994>
- 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/https://journal.poligon.ac.id/index.php/jag/article/view/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/https://journal.umpr.ac.id/index.php/jsakti/article/view/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/https://doi.org/10.53513/abdi.v5i1.10636>
- Sam'ani, & Qamaruzzaman, M. H. (2018). Sistem Pakar Pendeteksi Kerusakan Notebook Menggunakan Metode Certainty Factor. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 10(1), 90–94.
- Sam'ani, & Qamaruzzaman, M. H. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Kamus Kahayan – Indonesia – Ma'ayan Berbasis Web. *Sistemasi*, 8(1), 55–61. <https://doi.org/https://doi.org/10.32520/stmsi.v8i1.417>
- Sam'ani, & Qamaruzzaman, M. H. (2019). Rancang Bangun Visualisasi Pembelajaran Berbasis Android Untuk Anak. *Jurnal SISTEMASI*, 8(3), 386–396. <https://doi.org/https://doi.org/10.32520/stmsi.v8i3.518>
- Sam'ani, Qamaruzzaman, M. H., & Sutami. (2020). Implementasi Sistem Pengawasan Dan Pengendalian Serta Penggunaan Komputer Pada Laboratorium Komputer SMK Isen Mulang Palangkaraya. *MARTABE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 303–307. <https://doi.org/10.31604/jpm.v3i2.303-307>

- 307
- Sam'ani, Qamaruzzaman, M. H., & Sutami. (2020). 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., Putra, K. U., & 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/https://ejournal.uhb.ac.id/index.php/PIMAS/article/view/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/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. *Jurnal Sistem Informasi, Manajemen Dan Teknologi Informasi*, 3(1), 73–83. <https://doi.org/https://doi.org/10.33020/jsimtek.v3i1.781>
- Sam'ani, S., & Windiarti, I. S. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Budaya Dayak Ngaju Kalimantan Tengah Berbasis Web Mobile. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 6(2), 134–139. <https://doi.org/10.31294/khatulistiwa.v6i2.156>
- Setiawan, A. F., Sam'ani, Suratno, & Maryamah, S. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Badan Eksekutif Mahasiswa STMIK Palangkaraya Berbasis Framework Codeigniter. *Jurnal Sistem Informasi, Manajemen Dan Teknologi Informasi*, 2(1), 36–44. <https://ojs.stmikplk.ac.id/index.php/simtek/article/view/501>
- Sulistiyowati, Haris, F., Norhayati, Rosmiati, Sam'ani, Nugroho, B. P., & Hendartie, S. (2023). Edukasi Literasi Digital Aplikasi Perkantoran bagi Anak pada Lembaga Pembinaan Khusus Anak (LPKA) Kelas II Palangka Raya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat - PIMAS*, 2(2), 148–153. <https://doi.org/10.35960/pimas.v2i2.1065>
- Sulistiyowati, Norhayati, Haris, F., Rosmiati, Sam'ani, Jayanti, S., Pakpahan, H. S., Suparno, & Ichsan, M. (2024). Workshop Peningkatan Kompetensi Guru-Guru Bahasa Inggris Sekolah Menengah Pertama (SMP) dikota Palangka Raya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (PIMAS)*, 3(2), 98–104. <https://ejournal.uhb.ac.id/index.php/PIMAS/article/view/1377>
- Sulistiyowati, Rosmiati, Sam'ani, Nugroho, B. P., Rudini, Suparno, & Alfarabhi, F. (2024). Permodelan Prototype Pada Sistem Panduan Wisata, Kuliner Dan Belanja Berbasis Client-Server. *Jurnal Sains Komputer Dan Teknologi Informasi*, 6(2), 14–19. <https://doi.org/https://doi.org/10.33084/jsakti.v6i2.6995>
- Sutami, Sam'ani, Qamaruzzaman, M. H., & Faradila, A. (2022). Peningkatan Literasi Digital Multimedia Video Editing Bagi Siswa-Siswi SMAN 1 Kahayan Tengah. *Jurnal Abdimas Gorontalo*, 5(2), 1–5. <https://doi.org/https://doi.org/10.30869/jag.v5i2.936>