

Penguatan UMKM Kesenian melalui Digitalisasi Penyewaan Baju Adat Berbasis CodeIgniter di Sanggar Riak Renteng Tingang

Agung Prabowo¹, Diki Hidayat², Norhayati³, Ika Safitri Windiarti*⁴

^{1,2,3} Program Studi Sistem Informasi, STMIK Palangkaraya

⁴ Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Bisnis dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Palangkaraya

Abstrak

Penguatan UMKM kesenian tradisional melalui digitalisasi menjadi upaya strategis dalam meningkatkan efisiensi operasional dan daya saing. Sanggar Riak Renteng Tingang, yang bergerak dalam penyewaan baju adat di Kalimantan Tengah, menghadapi berbagai kendala akibat proses manual, seperti kesalahan pencatatan, kesulitan pelacakan stok, dan ketidakefektifan manajemen data pelanggan. Melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini, dikembangkan sebuah sistem informasi penyewaan berbasis web menggunakan framework CodeIgniter dengan metode pengembangan waterfall dan analisis PIECES. Tahapan pengembangan meliputi analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian, dan pelatihan penggunaan sistem. Hasilnya, sistem ini menyediakan fitur-fitur seperti manajemen stok, pemesanan online, dan pencatatan data pelanggan yang terintegrasi, sehingga meningkatkan akurasi, efisiensi, dan transparansi operasional. Digitalisasi ini mempermudah pengelolaan penyewaan, meningkatkan kepuasan pelanggan, dan mendukung keberlanjutan usaha Sanggar Riak Renteng Tingang. Sistem yang dikembangkan tidak hanya menjadi solusi bagi kendala operasional, tetapi juga menjadi model pemberdayaan UMKM kesenian lainnya dalam menghadapi era digital. Dengan implementasi ini, Sanggar Riak Renteng Tingang dapat lebih kompetitif dan berkontribusi pada pelestarian budaya lokal melalui optimalisasi teknologi.

Kata kunci: CodeIgniter, Digitalisasi, Framework, Penyewaan Baju Adat, UMKM Kesenian, Web

Abstract

Strengthening traditional art MSMEs through digitalization is a strategic effort to enhance operational efficiency and competitiveness. Sanggar Riak Renteng Tingang, engaged in traditional costume rental in Central Kalimantan, faces various challenges due to manual processes, such as recording errors, difficulties in stock tracking, and inefficiencies in customer data management. Through this community service initiative, a web-based rental information system was developed using the CodeIgniter framework with the waterfall development method and PIECES analysis. The development stages included needs analysis, system design, implementation, testing, and user training. As a result, the system provides features such as stock management, online booking, and integrated customer data recording, improving accuracy, efficiency, and operational transparency. This digitalization simplifies rental management, enhances customer satisfaction, and supports the sustainability of Sanggar Riak Renteng Tingang's business. The developed system not only addresses operational challenges but also serves as a model for empowering other art MSMEs to adapt to the digital era. With this implementation, Sanggar Riak Renteng Tingang can become more competitive and contribute to the preservation of local culture through technological optimization.

Keywords: Art MSMEs, CodeIgniter, Digitalization, Framework, Traditional Costume Rental, Web

1. PENDAHULUAN

Sanggar Riak Renteng Tingang adalah salah satu pelaku UMKM yang bergerak di bidang seni budaya, khususnya penyewaan baju adat di Kalimantan Tengah. Sebagai usaha yang telah memiliki reputasi baik, permintaan terhadap penyewaan baju adat terus meningkat, baik dari masyarakat lokal maupun dari luar daerah. Namun, pengelolaan penyewaan yang masih dilakukan secara manual menggunakan buku catatan seringkali menimbulkan kendala, seperti kesulitan dalam melacak stok, pengelolaan data penyewaan yang tidak efisien, serta lambannya proses pembuatan laporan keuangan. Hal ini tidak hanya menghambat operasional sanggar, tetapi juga berdampak pada kepuasan pelanggan dan keberlanjutan usaha di era digital.

Untuk menjawab tantangan tersebut, tim pengabdian masyarakat dari STMIK Palangkaraya dan Universitas Muhammadiyah Palangkaraya mengadakan kunjungan ke Sanggar Riak Renteng Tingang untuk menawarkan solusi berupa digitalisasi sistem penyewaan dengan mengembangkan sistem informasi berbasis web. Dalam diskusi tersebut, tim pengabdian masyarakat memberikan pemahaman tentang manfaat digitalisasi, yang tidak hanya akan

mempermudah pengelolaan stok dan data penyewaan, tetapi juga meningkatkan efisiensi operasional dan pelayanan kepada pelanggan.

2. METODE

Sistem informasi ini dirancang menggunakan framework CodeIgniter, yang merupakan framework PHP populer yang menyediakan struktur kode yang rapi, mudah dipahami, serta mendukung pengembangan aplikasi web yang responsif dan efisien. Fitur-fitur utama dari sistem ini meliputi manajemen stok, pemesanan online, dan pelaporan keuangan yang terintegrasi. Selain itu, sistem berbasis web ini memungkinkan pelanggan untuk dengan mudah mengakses informasi mengenai ketersediaan baju adat tanpa harus datang langsung ke sanggar, sehingga meningkatkan kenyamanan dan efisiensi waktu.

Penelitian ini menggunakan metode waterfall dengan pendekatan analisis PIECES (Performance, Information, Economics, Control, Efficiency, Services) untuk mengidentifikasi kebutuhan sistem. Studi kasus dilakukan langsung di Sanggar Riak Renteng Tingang untuk memahami secara mendalam proses bisnis yang ada. Dengan implementasi sistem informasi ini, diharapkan sanggar mampu mengoptimalkan pengelolaan penyewaan, meningkatkan efisiensi operasional, dan memperkuat posisinya sebagai pelestari budaya lokal yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. IMPLEMENTASI PROGRAM

Implementasi program adalah tahap penerapan dari rencana yang telah disusun untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Pada tahap ini, berbagai langkah dan tindakan konkret dilakukan untuk mewujudkan program atau proyek yang diinginkan. Dalam konteks pengabdian masyarakat di Sanggar Riak Renteng Tingang, implementasi program digitalisasi sistem penyewaan baju adat menggunakan sistem informasi berbasis web bertujuan untuk meningkatkan efisiensi pengelolaan dan pelayanan.

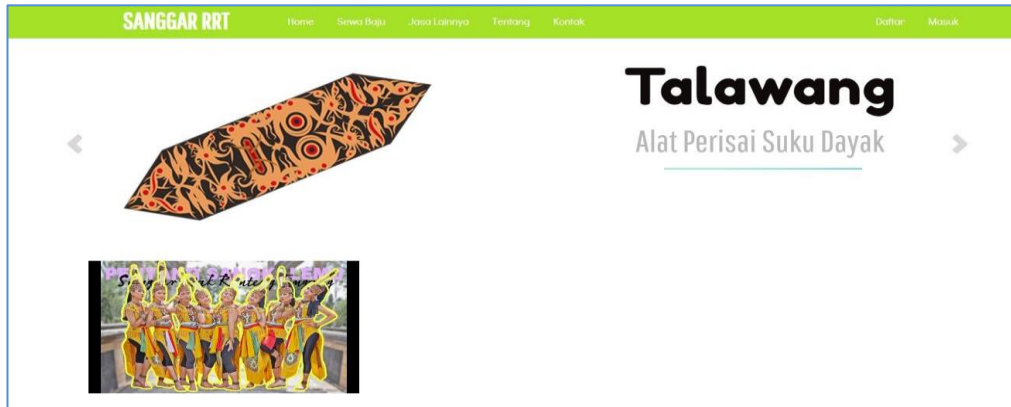
Untuk membangun sistem informasi penyewaan baju adat ini, penulis memilih menggunakan framework CodeIgniter berbasis PHP yang bekerja di lingkungan server web. Software yang digunakan untuk pengembangan aplikasi ini adalah Visual Studio Code (VS Code). VS Code dipilih karena merupakan salah satu editor teks yang sangat populer di kalangan pengembang web, menawarkan berbagai fitur yang mendukung pengembangan aplikasi dengan cepat dan mudah. VS Code mendukung berbagai bahasa pemrograman, termasuk PHP, serta memiliki ekstensi yang mempercepat pengembangan aplikasi web, seperti plugin untuk CodeIgniter, Git, dan database.

Sebelum memulai proses pengembangan sistem, beberapa konfigurasi perangkat pendukung dilakukan, termasuk:

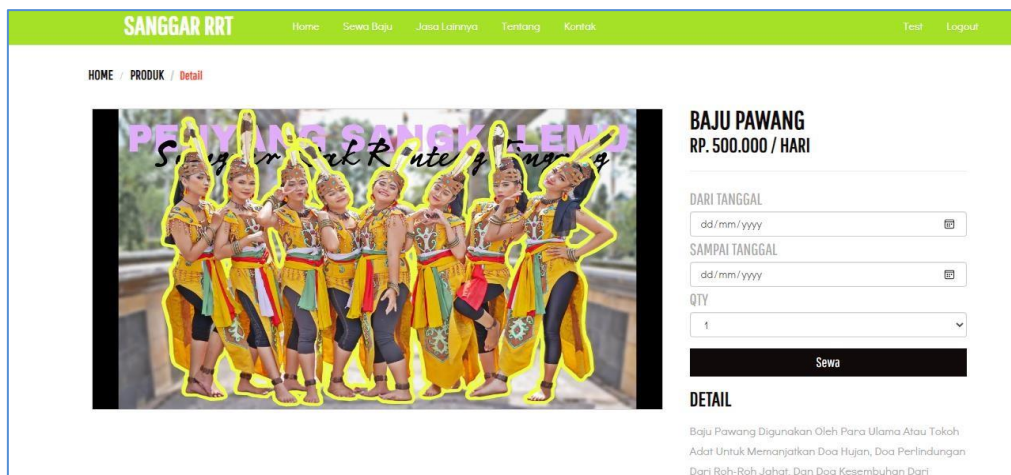
- **Instalasi dan konfigurasi server web:** Penulis menginstal dan mengonfigurasi XAMPP sebagai server lokal untuk pengujian dan pengembangan. XAMPP menyertakan Apache, MySQL, dan PHP yang dibutuhkan oleh CodeIgniter.
- **Pengaturan CodeIgniter:** Framework CodeIgniter diunduh dan diinstal pada server lokal untuk memulai pengembangan aplikasi web. CodeIgniter memungkinkan pengembangan aplikasi dengan struktur yang jelas dan modular, memudahkan dalam manajemen stok, pemesanan online, dan pelaporan keuangan yang terintegrasi.
- **Pembuatan basis data:** Database MySQL dibangun untuk mendukung penyimpanan data penyewaan, stok baju adat, dan transaksi pelanggan. Struktur tabel dan relasi antar data disusun dengan hati-hati agar sistem dapat beroperasi secara efisien.
- **Pengembangan Antarmuka Pengguna (UI):** Desain antarmuka pengguna sistem penyewaan disesuaikan dengan kebutuhan Sanggar Riak Renteng Tingang. UI ini dirancang

agar mudah digunakan oleh pengelola dan pelanggan untuk memeriksa ketersediaan baju adat dan melakukan pemesanan secara online.

Hasil dari pembangunan sistem informasi penyewaan baju adat ini dapat terlihat pada Gambar 1 yaitu Tampilan Menu Utama dan Gambar 2 Tampilan Menu Produk Sewa Baju.



Gambar 1. Tampilan Menu Utama



Gambar 2 Tampilan Menu Produk Sewa Baju

Pada umumnya terdapat dua macam teknik pengujian yaitu whitebox testing dan blackbox testing. Pengujian whitebox testing lebih menitik beratkan kepada struktur internal yaitu (source code) program, tetapi menitik beratkan kepada kesalahan program, penguji tidak perlu memiliki pengetahuan tentang bahasa pemrograman atau keahlian tertentu. Pada sistem informasi ini menggunakan pengujian blackbox testing dan pengujian beta.

a. Pengujian Alpha

Dalam pengujian sistem ini, penulis melakukan uji coba dengan teknik pengujian blackbox, dimana teknik ini akan tau bahwa aplikasi dapat berjalan dengan sesuai kebutuhan dan tujuan yang diharapkan. Metode pengujian perangkat lunak ini di mana penguji mengevaluasi fungsionalitas aplikasi dengan memberikan input dan memeriksa output yang dihasilkan, tanpa mengetahui atau mempertimbangkan struktur internal, desain, atau implementasi perangkat lunak. Tujuan dari metode blackbox testing ini adalah berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak.

Tabel 1 Pengujian Alpha atau Blackbox Testing Bagian User ✓

Aktivitas User	Relasi yang diharapkan	Kesimpulan
User memilih tombol masuk	Sistem menampilkan halaman login	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Memasukan data username dan password jika salah	Sistem kembali ke halaman login dan memberi pesan (Login Gagal username/nim atau password salah)	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Memasukan data username dan password jika Benar	Sistem masuk ke halaman landing page User	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Memilih menu Sewa Baju	Sistem menampilkan halaman Sewa Baju	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Memilih salah satu baju dan klik tombol detail	Sistem menampilkan pilihan konten informasi yang dipilih	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Memilih menu Jasa lainnya	Sistem menampilkan halaman Jasa Lainnya	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Memilih Salah satu jasa, memilih tanggal, dan klik tombol submit	Sistem menampilkan invoice	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
User memilih Nama akun mereka	Sistem menampilkan profil akun dan history penyewaan dll	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak

Dari hasil pengujian yang dilakukan oleh penulis, dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem ini sudah dapat digunakan untuk pengguna yaitu masyarakat luas, masyarakat dapat melihat informasi stok baju dan melakukan hal lain.

b. Pengujian Beta

Pengujian dalam bentuk kuisisioner ini terdiri dari 6 pernyataan yang disebarakan pada 21 responden. Kuisisioner diolah menggunakan skala likert dari 1 sampai 10. Skala likert digunakan untuk mengatur sikap, pendapatan, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang kejadian atau gejala sosial. Seperti terlihat pada Tabel 2, yaitu kuisisioner yang digunakan untuk menilai aplikasi ini yang nantinya akan diteruskan menggunakan skala likert.

Tabel 2. Pengujian Beta

No	Kegiatan testing	Status
1	Sangat membantu masyarakat terutama bagi yang jauh dari wilayah kota untuk keperluan acara besar dalam mendapatkan informasi	Ok
2	Masyarakat sangat terbantu dengan lengkapnya data baju, harga, tanggal sewa dengan jelas	Ok
3	Sistem sangat up to date karena bisa digunakan dan dikordinir oleh staff sanggar	Ok
4	Sistem dapat langsung digunakan dimana saja dan kapan saja	Ok
5	Sistem dibuat senyaman mungkin dibuat untuk masyarakat	Ok
6	Aplikasi sangat cocok digunakan untuk masyarakat dalam kebutuhan adat	Ok

Menurut (Viktor, 2019). Skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang atau kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial. Pada skala likert variabel yang diukur dijabarkan menjadi sub variabel. Berdasarkan data yang dihasilkan dari kuisisioner, dilakukan perhitungan menggunakan skala likert. Dalam memperoleh hasil penelitian tentang pembuatan sistem informasi penyewaan baju adat ini penulis menyebarkan form kuisisioner kepada beberapa masyarakat dan terisi sebanyak 21 orang

responden. Berdasarkan point-point yang diujikan, Gambar 3 adalah diagram hasil penilaian dari pernyataan yang diberikan, dengan sampel untuk pernyataan pertama.



Gambar 3. Diagram Hasil Responden Pernyataan Pertama

Berdasarkan diagram pada gambar 3 dengan 21 responden, 20 responden memilih sangat setuju, 1 (satu) responden memilih setuju bahwa tampilan aplikasi ini sangat membantu masyarakat terutama masyarakat diluar kota Palangkaraya.

$$\text{Indeks (\%)} = \frac{104}{105} \times 100 = 99,04\%$$

Berdasarkan perhitungan skala *likert* untuk pernyataan pertama didapatkan hasil 99,04% termasuk dalam *interval* sangat baik. Berdasarkan hasil penilaian responden, hasil responden inilah yang dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi Penyewaan Baju Adat Berbasis Web pada Sanggar Riak Renteng Tingang memiliki 6 pertanyaan dengan mendapatkan 6 predikat sangat baik. Dengan hasil predikat tersebut bisa disimpulkan jika aplikasi sistem informasi penyewaan baju adat ini bisa digunakan oleh masyarakat umum.

Hasil dari penilaian *blackbox testing* dan juga *whitebox testing* menjelaskan bahwa aplikasi sistem informasi ini Pengguna sangat puas dengan layanan atau produk yang disediakan, menunjukkan bahwa penyedia layanan telah berhasil memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna dengan sangat baik. Dan pengguna merasakan kemudahan dan responsivitas yang sangat baik dalam menggunakan layanan atau produk, menunjukkan bahwa implementasi sistem dan interaksi dengan pengguna dilakukan dengan efektif.

B. PENGARUH IMPLEMENTASI TERHADAP MASYARAKAT

Pengaruh implementasi terhadap masyarakat adalah bahwa program ini memberikan perubahan signifikan, baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang. Secara jangka pendek adalah sanggar dapat segera mengelola data penyewaan dan stok secara lebih efisien. Pengelola sanggar tidak lagi mengandalkan pencatatan manual yang rawan kesalahan, sehingga mengurangi waktu dan tenaga yang diperlukan untuk proses administrasi. Sedangkan jangka panjang adalah bahwa digitalisasi ini memperkuat daya saing Sanggar Riak Renteng Tingang di era modern, meningkatkan potensi pendapatan, dan memperluas pasar pelanggan yang bisa mengakses layanan secara online tanpa batasan waktu dan tempat. Sistem informasi ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk pengembangan layanan lebih lanjut, seperti fitur pembayaran online atau promosi berbasis lokasi.

Indikator Keberhasilan dari program ini diukur dengan beberapa indikator, yaitu sebagai berikut:

1. Peningkatan Efisiensi Pengelolaan: Sistem yang diterapkan mampu mengurangi waktu yang dibutuhkan untuk proses penyewaan dan pelaporan keuangan. Hal ini dapat dilihat dari berkurangnya kesalahan pencatatan dan kecepatan dalam pembuatan laporan keuangan.

2. Peningkatan Kepuasan Pelanggan: Dengan adanya sistem pemesanan online, pelanggan dapat mengakses informasi ketersediaan baju adat kapan saja, yang meningkatkan kenyamanan dan kepuasan mereka.
3. Peningkatan Pendapatan: Dengan mempermudah akses pelanggan dan mempercepat proses pemesanan, pendapatan sanggar diharapkan meningkat. Hal ini dapat dilihat dari jumlah pemesanan yang meningkat setelah sistem mulai beroperasi.

C. KEUNGGULAN DAN KELEMAHAN

Keunggulan dari sistem yang dikembangkan adalah bahwa sistem ini lebih modern dan efisien dibandingkan metode manual. Selain itu, sistem dapat diakses oleh pelanggan secara online, yang meningkatkan jangkauan pasar. Dan tidak kalah pentingnya adalah mempermudah pengelolaan stok dan laporan keuangan.

Kelemahan yang ditemukan selama implementasi adalah diperlukan waktu adaptasi bagi pengelola sanggar untuk terbiasa dengan sistem baru, serta terkait dengan tantangan teknis terkait koneksi internet yang stabil di lokasi sanggar.

D. KESULITAN DAN PELUANG PENGEMBANGAN

Tingkat kesulitan yang dihadapi dalam pelaksanaan kegiatan ini lebih pada pengenalan teknologi kepada pengelola sanggar yang terbiasa dengan metode manual. Dibutuhkan waktu dan bimbingan agar mereka dapat mengoperasikan sistem dengan baik.

Peluang pengembangan ke depan sangat besar, seperti adanya integrasi sistem pembayaran online untuk memudahkan transaksi, pengembangan fitur pemesanan berbasis lokasi dengan menggunakan geolokasi untuk mempermudah pelanggan menemukan sanggar. Juga terkait penyediaan data analitik untuk membantu pengelola sanggar membuat keputusan berdasarkan tren permintaan baju adat.

Dengan implementasi sistem ini, diharapkan Sanggar Riak Renteng Tingang dapat berkembang lebih pesat, meningkatkan efisiensi operasional, dan lebih mudah dalam memenuhi kebutuhan pelanggan di era digital.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah bahwa digitalisasi sistem penyewaan baju adat di Sanggar Riak Renteng Tingang memberikan dampak positif yang signifikan terhadap efisiensi operasional dan pelayanan kepada pelanggan. Implementasi sistem informasi berbasis web menggunakan framework CodeIgniter berhasil menggantikan metode pencatatan manual yang sebelumnya digunakan, sehingga meminimalkan kesalahan dan meningkatkan kecepatan proses pengelolaan data.

Sistem yang dirancang mencakup fitur manajemen stok, pemesanan online, dan pelaporan keuangan yang terintegrasi, memberikan kemudahan bagi pengelola dalam memantau dan mengelola penyewaan secara real-time. Selain itu, pelanggan kini dapat mengakses layanan sanggar secara online, meningkatkan kenyamanan dan efisiensi waktu.

Dalam jangka pendek, implementasi ini meningkatkan efisiensi administrasi dan kepuasan pelanggan. Sementara itu, dalam jangka panjang, sistem ini mendukung daya saing Sanggar Riak Renteng Tingang di era digital, memperluas jangkauan pasar, dan membuka peluang pengembangan layanan lebih lanjut.

Keberhasilan program ini menunjukkan pentingnya penerapan teknologi untuk mendukung pelaku UMKM, khususnya dalam pelestarian budaya lokal. Namun, adaptasi teknologi dan pelatihan lebih lanjut diperlukan untuk memastikan pengelola sanggar dapat memaksimalkan manfaat sistem ini secara berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Terima kasih kepada Sanggar Riak Renteng Tingang atas kerjasamanya dan kepercayaannya untuk menjadi mitra dalam program digitalisasi ini. Dukungan dan keterbukaan pengelola sanggar sangat membantu dalam proses implementasi dan pengembangan sistem.

Kami juga menyampaikan penghargaan kepada STMIK Palangkaraya dan Universitas Muhammadiyah Palangkaraya atas dukungan penuh dalam pelaksanaan kegiatan ini. Terima kasih kepada tim pengabdian masyarakat yang telah bekerja keras untuk mewujudkan solusi berbasis teknologi yang relevan dan aplikatif.

Tidak lupa, kami menghargai masukan dan partisipasi masyarakat lokal yang turut membantu kami memahami kebutuhan dan tantangan di lapangan. Kami berharap hasil dari kegiatan ini dapat memberikan manfaat jangka panjang bagi Sanggar Riak Renteng Tingang dan menjadi inspirasi bagi pelaku UMKM lainnya dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung keberlanjutan usaha.

Semoga kerjasamanya yang telah terjalin ini terus berkembang dan memberikan dampak positif bagi semua pihak. Terima kasih

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Susanto, A. A., 2018. Sistem Informasi "Bantara" Untuk Pengenalan Baju Adat Nusantara Dengan Metode Incremental. *IJNS*, pp. 1-11.
- Anwar, H., Windiarti, I. S., & Haryadi, H. (2023). Pengembangan Aplikasi Tuntunan Shalat Fardhu Dan Shalat Sunnah Berbasis Mobile: Application Development Of Fardhu Prayer Guide And Sunnah Prayer Mobile Based. *Jurnal Sains Komputer Dan Teknologi Informasi*, 5(2), 1-6. <https://doi.org/10.33084/jsakti.v5i2.5092>
- A. Prabowo, Rosmiati and I. S. Windiarti, "Cross-cultural training as part of policy and business strategies to prepare Indonesian IT engineers in global job market competition," 2017 4th International Conference on Computer Applications and Information Processing Technology (CAIPT), Kuta Bali, Indonesia, 2017, pp. 1-5, doi: 10.1109/CAIPT.2017.8320673.
- I. Septavia, E. G. d. R. K., 2015. Sistem Informasi Penyewaan Mobil Berbasis Web Di Jasa Karunia Tour And Travel. *Jurnal Algoritma*, pp. hlm. 534-540.
- Felisa Jenisa. (2020) 'Penerapan Actionsript Pada Adobe Photoshop), *Media Informatika*, Vol 19. No 2
- Mandasari dan Kaban. (2020) 'Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Dengan Metode Rapid Application Development (RAD) dan Framework CSS Bootstrap'. *Jurnal Poliprosesi*.
- Muhammad Asep Budiana, D. S. D. I., 2023. Analisis Penerapan Metode Waterfall Pada Sistem Penyewaan Alat Outdoor & Booking Online Trip Pendakian Berbasis Website. *Jurnal Teknik*, pp. hlm 144-155.
- Miftahurrisqi, M., Windiarti, I. S., & Haryanto, D. (2021). Edukasi Dan Peningkatan Kompetensi It-Security Dan E-Commerce Bagi Mahasiswa Ma'had Asy-Syafi'i Palangkaraya. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 963-969.
- Naufal Raihan, A. E., 2022. Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Mobil Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter. *ZONAsi*, pp. pp 31- 41.
- Prabowo, A., Kaestria, R., & Windiarti, I. S. (2020). Students' Engagement In Cyber Security Knowledgeability. *International Journal of Advanced Science and Technology (IJAST)*, 29(4), 9969-9979.
- Pratama, A., 2017. Pengenalan MySQL. *IlmuKomputer.com*, pp. 1-3. Prihandoyo. (2018) 'Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web', *Jurnal Informatika*, Vol 3. No 1

- Rahma, A. N., 2015. Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis WEB dan SMS Gateway. *Science*, pp. hlm 663-370.
- Robetson, R., Windiarti, I. S., Miftahurrizqi, M., & Prabowo, A. (2024). Aplikasi Sistem Akta Kelahiran Online Berbasis Android Menggunakan React Native Studi Kasus DISDUKCAPIL Kota Palangka Raya : Development of an Online Birth Certificate System Application Based on Android Using React Native: A Case Study of DISDUKCAPIL in Palangka Raya City. *Jurnal Sains Komputer Dan Teknologi Informasi*, 6(2), 53–59. <https://doi.org/10.33084/jsakti.v6i2.7010>
- Ronaldo, M. And Pasha, D. (2021) 'Sistem Informasi Pengelolaan Data Santri Pondok Pesantren An-Ahl Berbasis Website', 2(1).
- Suasapha, A.H. (2020) 'Skala Likert Untuk Penelitian Pariwisata; Beberapa Catatan Untuk Menyusunnya Dengan Baik', *Jurnal Kepariwisata*, 19(1), Pp. 26–37. Available At: <https://doi.org/10.52352/jpar.V19i1.407>.
- Syarif, M. And Nugraha, W. (2020) 'Pemodelan Diagram Uml Sistem Pembayaran Tunai Pada Transaksi E-Commerce', 4(1)
- Sallaby, A. & K. I., 2020. Perancangan Sistem Informasi Jadwal Dokter Menggunakan Framework Codeigniter. *JURNAL MEDIA INFOTAMA*, p. 16(1).
- Sholehah, F. A., Windiarti, I. S., & Qamaruzzaman, M. H. (2023). Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Menggunakan Construct 2. *Jurnal Sains Komputer Dan Teknologi Informasi*, 6(1), 78–82. <https://doi.org/10.33084/jsakti.v6i1.4639>
- Suryadi, S., 2019. Kondisi Psiko-Sosial Lansia; Studi Kasus Pada Panti Wreda (PW) Siti Khadijah Di Kota Cirebon. *Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam*, pp. pp. 17-28.
- Viorentina, L. Z. M. & K. C., 2023. Rancangan Pengembangan Desain Kontemporer Baju Adat Suku Dayak Ngaju Dengan Teknik Laser Cut. *Folio*, p. Vol. 4 No. 2.
- W. Apriliah, N. S. a. T. H., 2019. Penerapan Model Waterfall Dalam Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Simpan Pinjam Pada Koperasi PT. CHIYODA INTEGRAL INDONESIA KARAWANG. *interkom*, p. pp. 81–89.
- Viktor Handrianus Pranatawijaya, W. P. "Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert Dan Guttman." *Jurnal Sains Dan Informatika* (2019): 1-2.
- Windiarti, I. S. (2021). Kajian Literatur Trend Penelitian Di Bidang Informatika Dan Komputer Untuk Dosen Dan Mahasiswa: Literature Study Of Research Trends In The Field Of Informatics And Computers For University Lecturers and Students. *Jurnal Sains Komputer Dan Teknologi Informasi*, 3(2), 114–118.
- Windiarti, I. S., & Haryanto, D. (2022). Peningkatan Literasi Digital Melalui Pelatihan Pengelolaan Website Di Pondok Pesantren Salafiyah Iqro Palangkaraya. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 6(2), 123–130.
- Windiarti, I. S., Miftahurrizqi, M., & Prabowo, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Sosial pada Penggunaan Pembelajaran berbasis Mobile SI-BAJAKAH. *MATRIK: Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, 21(2), 307–316.
- Windiarti IS, Bahri S, Prabowo A. Melangkah Maju dengan Teknologi Generative AI: Peningkatan Kompetensi