

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Putra, R. Kartika Dewi, and L. Fanani, "Pengembangan Aplikasi Perangkat Bergerak Rekomendasi Tempat Latihan Beladiri di Malang dengan GDSS dan LBS Berbasis Android," vol. 4, no. 2, pp. 533–540, 2020, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [2] R. Afwani, S. E. Anjarwani, and B. A. Tauhida, "Rancang Bangun Aplikasi Hybrid Pengolahan Data Anggota dan Event Pada Cabang Olahraga (Cabor) Taekwondo Kota Mataram," *J. Teknol. Informasi, Komputer, dan Apl. (JTika)*, vol. 1, no. 1, pp. 111–120, 2019, doi: 10.29303/jtika.v1i1.12.
- [3] Fatmariyani and M. R. Alfasyah, "Sistem Pendataan Atlit Karate Sumatera Selatan Berbasis Web," *Escap*, no. 1, pp. 1366–1342, 2022, [Online]. Available: <https://semnas.univbinainsan.ac.id/index.php/escap/article/view/177>
- [4] M. Irfan, M. Noerdiana, and A. A. Rismayadi, "Aplikasi Pendaftaran Online Ujian Di Kota Bandung," *eProsiding Tek. ...*, vol. 2, no. 1, pp. 13–20, 2021, [Online]. Available: <http://eprosiding.ars.ac.id/index.php/pti/article/view/227>
- [5] V. M. Dewi, A. Sulistyanto, and A. Z. Sianipar, "Perancangan sistem informasi manajemen keanggotaan perguruan silat berbasis web (studi kasus keluarga Pencak Silat Nusantara Ranting GOR Rawamangun)," *J. Manajemen Inform. Jayakarta*, vol. 1, no. 4, p. 258, 2021, doi: 10.52362/jmijayakarta.v1i4.500.
- [6] T. Pricillia and Zulfachmi, "Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak (Waterfall, Prototype, RAD)," *J. Bangkit Indones.*, vol. 10, no. 1, pp. 6–12, 2021, doi: 10.52771/bangkitindonesia.v10i1.153.
- [7] R. Aditya, V. H. Pranatawijaya, and P. B. A. A. Putra, "Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Kegiatan Menggunakan Metode Prototype," *J. Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 1, no. 1, pp. 47–57, 2021.
- [8] W. Alexandra, "Penerapan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Untuk Pembelajaran Rantai Makanan Pada Hewan," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 3, no. 1, pp. 107–116, 2022, doi: 10.33365/jatika.v3i1.1864.
- [9] S. Santoso, D. J. Surjawan, and E. D. Handoyo, "Pengembangan Sistem Informasi Tukar Barang Untuk Pemanfaatan Barang Tidak Terpakai dengan Flutter Framework," *J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 6, no. 3, pp. 589–598, 2020, doi: 10.28932/jutisi.v6i3.3071.