

## DAFTAR REFERENSI

- [1] Khairunnisa, “Aplikasi Media Pembelajaran Olahraga Bola Basket Menggunakan Adobe Flash,” *Query J. Sist. Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 78–85, 2019.
- [2] H. Rustanto, “Meningkatkan Pembelajaran Shooting Bola Basket Dengan Menggunakan Media Gambar,” *J. Pendidik. Olahraga*, vol. 6, no. 2, pp. 75–86, 2017.
- [3] A. Barikah, “PENILAIAN KETERAMPILAN BERMAIN BOLABASKET MELALUI PENGAMATAN PADA SISWA PUTRI KELAS X SMK N 1 JOGONALAN TAHUN AJARAN 2017-2018,” 2018.
- [4] P. W. A. G. A. Reynaldy, “Aplikasi Pembelajaran Latihan Dasar-Dasar Bola Basket 3 Dimensi Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle Berbasis Android,” *Ilm. SANTIKA*, vol. 9, no. 1, pp. 2–15, 2019.
- [5] T. Listyorini and A. Widodo, “PERANCANGAN MOBILE LEARNING MATA KULIAH SISTEM OPERASI BERBASIS ANDROID,” *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 1, p. 25, Jun. 2013.
- [6] Wikipedia, “Sistem operasi,” 2020. [Online]. Available: [https://id.wikipedia.org/wiki/Sistem\\_operasi](https://id.wikipedia.org/wiki/Sistem_operasi).
- [7] J. Andi, “Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System ( A-GPS ) Dengan Platform Android,” *J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–8, 2015.
- [8] Abdurrahmansaleh, “Google Rilis Android Studio 4.0, Bikin Aplikasi Android Jadi Mudah,” 2020. [Online]. Available: <https://teknologi.id/aplikasi/google-rilis-android-studio-4-0-bikin-aplikasi-android-jadi-mudah>.
- [9] F. I. Wicaksana, “TINGKAT KETERAMPILAN LAY UP SHOOT PESERTA EKSTRAKURIKULER BOLABASKET DI SMA N 1 IMOIRI BANTUL YOGYAKARTA,” 2015.

- [10] . B. H. A. P. I. G. A., . I. G. M. D. S. K. . M. ., and . U., “Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Markerless Pengenalan Dan Teknik Dasar Bola Basket,” *Kumpul. Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 6, no. 3, p. 247, 2017.
- [11] R. Resanto;, S. K.S.;, and S. Rahayu;, “PENGARUH METODE PEMBELAJARAN DAN KOORDINASI GERAK TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN BOLA BASKET,” vol. VOL 1 NO 2, no. NOVEMBER 2012.
- [12] S. Dharwiyanti and R. S. Wahono, “Pengantar Unified Modeling LAnguage (UML),” *IlmuKomputer.com*, pp. 1–13, 2003.