

## DAFTAR REFERENSI

- Ahmad, I., Borman, R. I., Fakhrurozi, J., & Caksana, G. G. (2020). Software development dengan Extreme Programming (XP) pada aplikasi deteksi kemiripan judul skripsi berbasis Android. *INOVTEK Polbeng-Seri Informatika*, 5(2), 297–307.
- Akbar, A. S. (2017). Rancangan Bangun Sistem Informasi Administrasi Hotel dengan Metode Extreme Programming. *Jurnal DISPROTEK*, 8(2), 26–41.
- Aljundi, M. I., & Akbar, M. A. (2018). *Kotlin Zero to Hero: Membuat Aplikasi Android dengan Kotlin cocok untuk Pemula - UDACODING*. UDACODING. <https://books.google.co.id/books?id=I-OsDwAAQBAJ>
- Android Developer Team. (2023). *Menjalankan Aplikasi pada Android Emulator / Developer Android / Android Developers*. <https://Developer.Android.Com/>. <https://developer.android.com/studio/run/emulator?hl=id>
- Ayiko. (2022). *Sejarah Perkembangan Smartphone Versi Android*. Mymovement.Id. <https://mymovement.id/articles/sejarah-perkembangan-smartphone>
- Biessek, A. (2019). *Flutter for Beginners: An introductory guide to building cross-platform mobile applications with Flutter and Dart 2*. Packt Publishing. <https://books.google.co.id/books?id=pF6vDwAAQBAJ>
- Faizal, I., Nanda, I., Ariestiandy, D., & Ernawati, T. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Bagi Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM). *Jurnal Sistem Komputer Dan Informatika (JSON)*, 3(2), 81–86.
- Feradhita NKD. (2020). *5 Alasan Mengapa Sistem Booking Online Dibutuhkan Perusahaan Travel*. Logique.Co.Id. <https://www.logique.co.id/blog/2020/11/20/sistem-booking-online/>
- Firman Suwarya. (2021). *Kolaborasi Aplikasi dan Pemanfaatan Internet*. GUEPEDIA. <https://books.google.co.id/books?id=gqpMEAAAQBAJ>
- Gunadi, R. J., Tanone, R., & Beeh, Y. R. (2020). Penerapan Firebase Cloud Storage pada Aplikasi Mobile Android untuk Melakukan Penyimpanan Image Lahan Pertanian. *Jurnal Teknologi Informasi*, 4(2), 282–291. <https://doi.org/10.36294/jurti.v4i2.1668>
- Gunawan, G., Damanik, M., Larasati, F. B., Zuhri, A. F., Solikhun, S., Watrianthos, R., & Simarmata, J. (2021). *Dasar-Dasar Pemrograman Android*. Yayasan Kita Menulis. <https://books.google.co.id/books?id=W2oiEAAAQBAJ>
- I Gusti Ngurah Suryantara, S. K. M. K. (2017). *Merancang Aplikasi dengan Metodologi Extreme Programming*. Elex Media Komputindo. <https://books.google.co.id/books?id=FDBIDwAAQBAJ>

- Indonesia, F. D. P. F., & Andri Irawan, M. P. (2021). *Indonesia Futsal Coaching Manual*. Deepublish.  
[https://books.google.co.id/books?id=X\\_5VEAAAQBAJ](https://books.google.co.id/books?id=X_5VEAAAQBAJ)
- Lewi, E. B., Sunarya, U., & Ramadan, D. N. (2017). Sistem Monitoring Ketinggian Air Berbasis Internet of Things Menggunakan Google Firebase. *Universitas Telkom, D3 Teknik Telekomunikasi*, 1(1), 1–8.
- Lubis, M. R., Susanti, E., Wirapraja, A., Siregar, M. N. H., Simarmata, J., Fadhillah, Y., Giap, Y. C., Abdillah, L. A., Purba, R. A., & Muttaqin, M. (2020). *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yayasan Kita Menulis.  
[https://books.google.co.id/books?id=opb\\_DwAAQBAJ](https://books.google.co.id/books?id=opb_DwAAQBAJ)
- Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 4(1), 54–65.  
<https://doi.org/10.22216/jsi.v4i1.3409>
- Mobile Operating System Market Share Indonesia | Statcounter Global Stats*. (n.d.). 2022. Retrieved November 10, 2022, from <https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia>
- Muhardian, A. (2018). *Tutorial Flutter #1: Pengenalan dan Persiapan Pemrograman Mobile dengan Flutter*. <https://www.petanikode.com/flutter-linux/>
- Mukherjea, S. (2016). Mobile application development, usability, and security. *Mobile Application Development, Usability, and Security*, i, 1–319.  
<https://doi.org/10.4018/978-1-5225-0945-5>
- Muslihudin, M., Pramesta, A., & OFFSET, C. V. A. (2016). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML*. Penerbit Andi. <https://books.google.co.id/books?id=2SU3DgAAQBAJ>
- Napoli, M. L. (2019). *Beginning Flutter: A Hands On Guide to App Development*. Wiley. <https://books.google.co.id/books?id=ex-tDwAAQBAJ>
- Ngabdilah, S. (2017). Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Futsal Berbasis Android. *FT-UN PGRI Kediri*, 3(1), 87.
- Nugroho, A. (2021). *RANCANG BANGUN APLIKASI INVENTORY BERBASIS WEB DENGAN MENGGUNAKAN MODEL MVC*. GUEPEDIA.  
<https://books.google.co.id/books?id=gCddEAAAQBAJ>
- Nugroho, W. D. (2022). *Permainan Futsal: Pengertian, Teknik Dasar dan Peraturan*. Sportstars.Id. <https://www.sportstars.id/read/permainan-futsal-pengertian-teknik-dasar-dan-peraturan-35Ob5M>
- Oktriwina, A. S. (2021). *Emulator : Definisi, Cara Kerja, dan Rekomendasi Aplikasinya*. Gliints.Com. <https://gliints.com/id/lowongan/emulator-adalah/#.Y9xsF3ZBxhE>
- Pandu Pratama, A. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis

- Mobile Menggunakan Flutter Di Universitas Narotama Surabaya Mobile-Based Academic Information System Development Using Flutter At Narotama University Surabaya. *Jurnal Ilmiah NERO*, 6(2), 2021.
- Puntadewa, I., Rustam, A., & Kurniawan, Y. I. (2022). Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal di Pusat Olahraga Orion Purwokerto Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(7), 311–328. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.195>
- Purnomo, R. F., Purbo, O. W., & Aziz, R. Z. A. (2021). *Firestore: Membangun Aplikasi Berbasis Android*. Penerbit Andi. <https://books.google.co.id/books?id=iosaEAAAQBAJ>
- Putra, G. Z., Mahendra, N. B., Kusuma, M. B. I., & Satriawan, G. A. (2019). Aplikasi Deteksi Gempa Secara Realtime Berbasis Mobile di Indonesia. *J-Intech*, 7(02), 135–139. <https://doi.org/10.32664/j-intech.v7i02.440>
- Rahman, A. F., Kharisma, A. P., & Dewi, R. K. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Geofence Marketing Cafe Berbasis Android Studi Kasus : Ice Ah ! *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(3), 978–987.
- Rainer, R. K., & Prince, B. (2021). *Introduction to information systems*. John Wiley & Sons.
- Ramdhani, R. (2020). Sistem Informasi Jadwal Pemesanan Lapangan Futsal Di Kota Bogor Berbasis Web. *Inova-Tif*, 3(2), 103. <https://doi.org/10.32832/inova-tif.v3i2.4126>
- Ridwan, B. (2022). *Konsep dan Perancangan Aplikasi: Membangun Aplikasi Mobile Menggunakan Flutter*. Syiah Kuala University Press. <https://books.google.co.id/books?id=qBFhEAAAQBAJ>
- Santi, I. H. (2020). *ANALISA PERANCANGAN SISTEM*. Penerbit NEM. <https://books.google.co.id/books?id=PHYJEAAAQBAJ>
- Septiani, N. A., & Habibie, F. Y. (2022). Penggunaan Metode Extreme Programming Pada Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Publik. *Jurnal Sistem Komputer Dan Informatika (JSON)*, 3(3), 341. <https://doi.org/10.30865/json.v3i3.3931>
- Setiawan, R. (2022). *Apa itu Emulator Android?* Dicoding.Com. <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-emulator/>
- Suryana, T. (2021). *Belajar Bahasa Pemrograman Dart*.
- Suryantara, I. G. N., & Andry, J. F. (2018). Development of Medical Record With Extreme Programming SDLC. *IJNMT (International Journal of New Media Technology)*, 5(1), 47–53.
- Susanti, A., Prabowo, D. W., & Wahyu Prabowo, D. (2017). E-Commerce Pada Toko My Digital. *Jurnal Penelitian Dosen FIKOM (UNDA)*, 4(1), 1–7. <http://jurnal.unda.ac.id/index.php/Jpdf/article/view/29/29>

- Suyuti, R. N. M. A. (2018). *Perancangan Mesin-Mesin Industri*. Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=SJ1LDwAAQBAJ>
- Syamsul, H. R., & Fikri, K. A. (2022). Penerapan Firebase Pada Aplikasi E-Wisata Berbasis Android. *Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 1, 247–256.
- Tjandra, S., & Chandra, G. S. (2020). Pemanfaatan Flutter dan Electron Framework pada Aplikasi Inventori dan Pengaturan Pengiriman Barang. *Journal of Information System, Graphics, Hospitality and Technology*, 2(02), 76–81. <https://doi.org/10.37823/insight.v2i02.109>
- Velariza Alvioletta, M. Y. H. S. M. H. K. S. (2020). *Penerapan Metode Analytical Hierarchy Process (AHP) Pada Penilaian Kepuasan Pelanggan Berdasarkan Pelayanan Divisi (Studi Kasus: CV Tirta Kencana)*. CV. Kreatif Industri Nusantara. <https://books.google.co.id/books?id=ur9DwAAQBAJ>
- Weni Lestari Putri, S. K. M. K. N. J. S. K. M. K. (2022). *Rancang Bangun Manajemen Akuntansi Berbasis Web Mobile*. CV BATAM PUBLISHER. <https://books.google.co.id/books?id=e9aTEAAAQBAJ>
- Weske, M. (2020). *Business Process Management: Concepts, Languages, Architectures*. Springer Berlin Heidelberg. <https://books.google.co.id/books?id=5B-szQEACAAJ>