

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdan, S., Gumantan, A., & Sucipto, A. (2021). Program Latihan Kebugaran Jasman Dalam Menjaga Kesehatan Dimasa Pandemi SMK Kridawisata Bandar Lampung. *Journal of Technology and Social for Community Service (JTSCS)*, 2(2), 102-107.
- Aidah, M., & Supriati, R. (2018). Aplikasi Sistem Komputerisasi pada Perpustakaan SMA Negeri 10 Pandeglang Menggunakan Visual Basic Studi Kasus (SMA Negeri 10 Pandeglang. *Konferensi Nasional Sistem Informasi*.
- Anggraini, Y., Pasha, D., Damayanti, & Setiawan, A. (2020). SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEPEDA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER (STUDI KASUS : ORBIT STATION). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, 64-70.
- Anwar, K., Kurniawan, L. D., Rahman, M. I., & Ani, N. (2020). Aplikasi Marketplace Penyewaan Lapangan Olahraga Dari Berbagai Cabang Dengan Metode Agile Development. *Jurnal SISFOKOM (Sistem Informasi dan Komputer)*, 9(2), 264 - 274.
- Arsana, I., & Ramadhani, M. (2020). Sistem Reservasi Akomodasi Tour Menggunakan Payment Gateway Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, 302-310.
- Azzahra, D., & Ramadhani, S. (2020). PENGEMBANGAN APLIKASI ONLINE PUBLIC ACCESS CATALOG(OPAC) PERPUSTAKAAN BERBASIS WEBPADA STAI AULIAURRASYIDDINTEMBILAHAN. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis* .
- Badres, R., & Idris, I. (2022). Sistem Infomasi Stok Gudang TI Berbasis Aplikasi Desktop Pada Terminal Peti Kemas Belawan. *Jurnal Multimedia dan Teknologi Informasi*, 7-13.
- Bahri, A., Budiman , A., & Pamungkas, N. (2022). Sistem Informasi Manajemen Reservasi Restoran dan Penyewaan Ruangan Berbasis Mobile (Studi Kasus : Begadang Resto). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, 28-33.
- Dewi, G. L., Tjandra, S., Centauri, & Vetrani, A. (2022). SISTEM MARKETPLACE PENITIPAN HEWAN DENGAN MEMANFAATKAN

- TEKNOLOGI REACT NATIVE. *Scientific Journal Widya Teknik*, 21(2), pp. 41-50.
- Dwi Febriyanti, N. M., Oka Sukadana, A. K., & Piarsa, I. N. (2021). Implementasi Black Box Testing pada Sistem Informasi Manajemen Dosen. *JITTER-Jurnal Ilmiah Teknologi dan Komputer*.
- Karim, M. A., & Adriansyah, A. R. (2022). Analisis dan Perancangan Aplikasi Mobile untuk Donasi Menggunakan Metode Hybrid Berbasis React Native. *Jurnal Informatika Terpadu*, 26-34.
- Kinaswara, T., Hidayati, N., & Nugrahanti, F. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Inventaris Berbasis Website pada Kelurahan Bantengan. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2019*, 71-75.
- Mariyani, U. D., Setiyaningsih, W., & Agustina, R. (2022). Pengembangan Sistem Koreksi Jawaban Esai Otomatis Menggunakan Naive Bayes Dan Pengujian Menggunakan User Acceptance Test (UAT). *Jurnal Terapan Sains & Teknologi*, 61-73.
- Megawaty, D., & Putra, M. (2020). APLIKASI MONITORING AKTIVITAS AKADEMIK MAHASISWA PROGRAM STUDI INFORMATIKA UNIVERSITAS XYZ BERBASIS ANDROID. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 65-74.
- Meilantika, D., & Salamudin. (2020). MEMBANGUN APLIKASI RUMAH MAKAN ONLINE MENGGUNAKAN FREAMWORK CODEIGNITER. *JURNAL INFORMATIKA*, 28-35.
- Nistrina, K., & Sahidah, L. (2022). Unified Modelling Language (UML) untuk Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru di SMK Marga Insan Kamil. *Jurnal Sistem Informasi, 04 Nomor 01*.
- Nugraha, E., Padri, A., Nurdiawan, O., Faqih, A., & Anwar, S. (2021). Implementasi Aplikasi Pengaduan Masyarakat Berbasis Android Pada Gedung DPRD. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 360-366.
- Nugroho, I., Rachmatullah, R., & Simanjuntak, I. (2021). Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Bulu Tangkis di Gedung Olahraga AUB Surakarta Berbasis Android. *Go Infotech: Jurnal Ilmiah STMIK AUB*, 27(2), 138-149.

- Nur, H. (2019). Penggunaan Metode Waterfall Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan. *Generation Journal 3.1*, 1-10.
- Nursaidi, F. F., Brata, A. H., & Kharisma, A. P. (2020). Pengembangan Sistem Informasi Pengelolaan Persediaan Barang Dengan ReactJS dan React Native Menggunakan Prototype (Studi Kasus : Toko Uda Fajri). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 46-55.
- Puntadewa, I., Rustam, A., & Kurniawan, Y. I. (2022). Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal di Pusat Olahraga Orion Purwokerto Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia (JPTI)*, 2(7), 311-328.
- Puspitaningrum, A., Wihidayat, E., & Hatta, P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Routing Statis. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 31-38.
- Rama Febriansyah, Ike Pertiwi Windasari. (2021). PERANCANGAN APLIKASI ANDROIDRESERVASI LAPANGAN FUTSALMENGUNAKAN FRAMEWORK REACTNATIVE. *Jurnal Ilmu Teknik dan Komputer*, 1-12.
- S, R. A., & Shalahuddin, M. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung: INFORMATIKA.
- Sari, R., Alfarezy, R., Maulana, A., & Adrezo, M. (2021). Rancangan Design Ulang UI (User Interface) Aplikasi MySmash Berbasis Android Menggunakan Metode Design Thinking. *Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer dan Aplikasinya (SENAMIKA)*, 344-352.
- Siregar, H., Siregar, Y., & Melani. (2018). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi*, 114-121.
- Sitinjak, D. J., Maman, & Suwita, J. (2020). ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI KURSUS BAHASA INGGRIS PADA INTENSIVE ENGLISH COURSE DI CILEDUG TANGERANG. *JURNAL IPSIKOM*.
- Temu Ardiansah, & Dani Hidayatullah. (2023). Penerapan Metode Waterfall Pada Aplikasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Web. *Journal of Information Technology, Software Engineering, and Computer Science (ITSECS)*, 1-8.
- Wijaya, Y. D., & Astuti, M. W. (2021). Pengujian Blackbox Sistem Informasi Penilaian Kinerja Karyawan PT Inka (Persero) Berbasis Equivalence

Partitions. *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, 4(1, ISSN: 2714-9706), 22 - 26.

