

DAFTAR PUSTAKA

- Fauzan, A. (2023). Rancang bangun aplikasi donasi berbasis android dengan bahasa pemrograman kotlin dengan metode agile unified process. Fakultas Teknik, Universitas Islam Riau.
- Gamma, E., Beck, K., Johnson, R., & Vlissides, J. (2023). Visual Studio Code Documentation. Microsoft Corporation.
- Jimmy, & Suwitno. (2023). ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN ONLINE BERBASIS WEB MENGGUNAKAN PENGUJIAN USER ACCEPTANCE TEST (UAT) PADA PT. PUTRA JARUM MAS MANDIRI.
- Ngudi, T. W., Arda, S. E. (2024). Inovasi Aplikasi Database Atlet E-Sport Berbasis Flutter dengan Pendekatan Metode Waterfall. Program Studi Teknik Informatika, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia. eISSN 3032-0720.
- Nugraha, I. M. M., Damajanti, D. D., & M, G. (2020). Aplikasi pengelolaan sport club Universitas Telkom berbasis website. Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom.
- Microsoft. (2024). Visual Studio Code Documentation. Visual Studio Code Documentation
- Munawar. (2021). Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML. Bandung: Informatika.
- Rosa, A. S., & Shalahuddin, M. (2022). Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Edisi Revisi. Bandung: Informatika.
- Satya, R. K., Sasongko, D., Nugroho, S., Syabani, R. A., & Anggarawan, R. P. (2023). Penerapan User Centered Design Pada Desain Interaksi dan Arsitektur Informasi Prototype Aplikasi Asisten BasketMu. Journal of Information System Research (JOSH), 5(1), 167–175. <https://doi.org/10.47065/josh.v5i1.4416>
- Saputri, I. S. Y., dkk. (2017). "Implementasi Metode Usability Testing dalam Evaluasi Sistem Informasi Akademik". Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer. Malang: Universitas Brawijaya.
- Sondang, S., Muhammad, I. S., Agie, A., & Yohanes, B. W. (2022). Aplikasi Mobile Collection Berbasis Android Pada PT. Suzuki Finance Indonesia.

- Jurnal Informatika dan Teknologi Komputer. 31-42
<https://journal.amikveteran.ac.id/index.php/jitek>
- Sugiarti & Yuni. (2019). Dasar Pemrograman Android dengan Kotlin. Bandung: Informatika.
- Sommerville, I. (2022). Software Engineering (10th ed.). Pearson Education.
- Uminingsih, Muhammad. N. I., Mohammad. Y., & Suraya. (2022). “Pengujian Fungsional Perangkat Lunak Sistem Informasi Perpustakaan Dengan Metode Blac Box Testing Bagi Pemula”. Jurnal Ilmiah Teknik dan Ilmu Komputer. Vol. 1 No. 2.
- Usman, H. (2024). Analisis dan perancangan user interface (UI) dan user experience (UX) pada website pemesanan gedung sport center UIN Ar-Raniry dengan metode user centered design. Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Ar-Raniry.
- Prakoso, M. L. A. (2021). Pengembangan Aplikasi Statistik Sepak Bola Berbasis Android untuk Pemain dan Tim. Jurnal Pendidikan Kepelatihan Olahraga. Vol. 3, No. 2, hlm. 67–75.
- Pratama, Y. D., & Nugroho, R. A. (2021). Perancangan aplikasi statistik olahraga berbasis mobile menggunakan metode prototyping. Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi, 9(2), 112–120. <https://doi.org/10.31294/jtsi.v9i2.12345>
- Pressman, R. S., & Maxim, B. R. (2021). Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi (Edisi ke-9). McGraw-Hill Education.
- Ramadhan, F., & Hidayat, R. (2023). Sistem informasi statistik olahraga berbasis android untuk pembinaan atlet muda. Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi, 11(3), 134–141.
- Valacich, J. S., & George, J. F. (2022). Modern Systems Analysis and Design (Edisi ke-9). Pearson Education.
- Wicaksono, A., & Setiawan, H. (2022). Implementasi metode prototyping dalam pengembangan aplikasi mobile untuk pencatatan data pertandingan bola basket. Jurnal Ilmiah Informatika dan Komputer, 7(1), 45–53.
- Wulandari, Nofiani & Humisar. H. (2023). User Acceptance Testing (UAT) pada Electronic Data Preprocessing Guna Mengetahui Kuualitas Sistem. Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer. Vol. 4 No. 1., 20-27.