

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. Siska, B. Bafirman, S. Syahara, dkk., "Hubungan antara latihan olahraga, kebugaran fisik, dan kesehatan serta faktor-faktor yang memengaruhinya: Tinjauan literatur sistematis," *Jurnal Sport Rokania*, 2024.
- [2] Mardeni, D. Retina, dan A. Muhaimin, "Rancang bangun aplikasi olahraga rumahan berbasis Android," *Jurnal Ilmu Komputer*, vol. 11, no. 1, pp. 35–38, Apr. 2022. doi: 10.33060/JIK/2022/Vol11.Iss1.236.
- [3] K. Koloay, S. R. U. A. Sompie, dan S. D. E. Paturusi, "Rancang bangun aplikasi fitness berbasis Android (Studi Kasus: Popeye Gym Suwaan)," *E-Journal Teknik Informatika Universitas Sam Ratulangi*, vol. 15, no. 4, 2020.
- [4] S. Deterding, D. Dixon, R. Khaled, and L. Nacke, "From game design elements to gamefulness: defining gamification," in *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 2011, pp. 9–15.
- [5] K. Charles dan S. A. Aklani, "Analisa pengaruh gamifikasi terhadap peningkatan motivasi dalam berolahraga," *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis (JTeksis)*, vol. 5, no. 4, pp. 613–622, Okt. 2023. doi: 10.47233/jteksis.v5i4.1083.
- [6] A. R. Hernafahreza, L. Fanani, dan F. A. Huda, "Pengembangan aplikasi mobile self-care untuk mahasiswa berbasis Android dengan pendekatan gamifikasi," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 1, no. 1, hlm. 1–10, Jan. 2017.
- [7] F. Danelid and E. Fältman, "Increasing physical activity with gamification: Exploring competitiveness for leaderboard effectiveness," Bachelor thesis, Dept. Informatics, Umeå University, Sweden, 2021.
- [8] R. Hasan dan R. Azizah, "Sistem absensi digital menggunakan QR Code berbasis Android," *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, vol. 9, no. 2, pp. 103–110, 2021. doi: 10.14710/jtsiskom.2021.103-110.
- [9] N. Sururi, I. Thoib, D. S. Nugraha, F. Bayu F, dan M. S. Shah P, "Perancangan aplikasi membership gym berbasis web untuk optimalisasi layanan pelanggan," *JUKTISI*, vol. 4, no. 2, pp. 1121–1132, Sep. 2025. doi: 10.62712/juktisi.v4i2.605.
- [10] A. A. Wahid, "Analisis metode Waterfall pada pengembangan sistem informasi," *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, vol. 1, no. 1, pp. 1–5, 2020.
- [11] H.M. Jogiyanto, *Analisis dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: Andi, 2005.

- [12] B. D. Setiawan, R. Avrizal, dan S. Suaedah, "Perancangan sistem aplikasi gym member berbasis Android," *Jurnal Rekayasa Komputasi Terapan (JRKT)*, vol. 3, no. 2, pp. 88–95, 2023.
- [13] M. Muhammad, S. Maria, dan M. Mukhtar, "Metode Waterfall untuk implementasi sistem informasi pengajuan uji SNI produk dan kalibrasi," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Bisnis*, vol. 8, no. 1, Jan. 2026. doi: 10.47233/jteksis.v8i1.2381.
- [14] A. Herdiansah, D. Nurnaningsih, dan H. Rusdianto, "Pemanfaatan Flutter pada pengembangan aplikasi mobile ebisnis penyediaan bahan baku bisnis catering," *Jurnal Teknoinfo*, vol. 16, no. 2, pp. 291–303, 2022. doi: 10.33365/jti.v16i2.1937.
- [15] A. Kadir, *Dasar Perancangan dan Implementasi Database Relasional (Edisi Revisi)*. Yogyakarta: Andi, 2020.
- [16] R. K. Safitri dan H. P. Putro, "Implementasi REST API untuk Komunikasi Antara ReactJS dan NodeJS (Studi Kasus: Modul Manajemen User Solusi247)," *Automata*, vol. 2, no. 1, 2021.
- [17] M. Rakha, M. Hermawati, dan N. Dwitianti, "Sistem absensi menggunakan QR Code scanner berbasis Android," dalam *Semnas Ristek*, 2022. [Online]. Tersedia: <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/semnasristek/article/view/5855>.
- [18] M. H. Fajry, L. Fanani, dan H. M. Az-Zahra, "Perancangan user experience aplikasi pembelajaran Iqro menggunakan pendekatan gamifikasi," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (J-PTIIK)*, vol. 7, no. 3, pp. 1345–1352, Mar. 2023.
- [19] M. Khaufillah, H. M. Az-Zahra, dan B. T. Hanggara, "Perancangan pengalaman pengguna sistem pembelajaran etika komunikasi mahasiswa dengan konsep gamifikasi menggunakan pendekatan player centered design," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (J-PTIIK)*, vol. 3, no. 10, pp. 10008–10017, 2020.
- [20] C. A. Binangkit, A. Voutama, dan N. Heryana, "Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) dalam perencanaan sistem pengelolaan sewa alat musik berbasis website," *JATI: Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, vol. 7, no. 2, pp. 733–740, Apr. 2023.
- [21] P. Saman dan C. I. Ratnasari, "Pengujian Black Box pada aplikasi pembelajaran Bahasa Mandarin berbasis Android," *Jurnal Ilmiah Intech: Information Technology Journal of UMUS*, vol. 4, no. 01, pp. 10–22, 2022. doi: 10.46772/intech.v4i01.637.
- [22] N. Huda, F. Habrizons, A. Satriawan, M. Iranda, dan T. Pramuda, "Analisis usability testing menggunakan metode SUS (System Usability Scale) terhadap kepuasan pengguna aplikasi Shopee," *Jurnal Sistem Informasi dan Sistem Komputer*, vol. 8, no. 2, pp. 208–220, Jul. 2023. doi: 10.51717/simkom.v8i2.158.

- [23] M. Sailer, J. U. Hense, S. K. Mayr, and H. Mandl, "How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction," *Computers in Human Behavior*, vol. 69, pp. 371–380, 2017.

