

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, M. R., Anggara, N., & Amirudin, A. (2024). Analisis Tingkat Pemahaman Wasit Juri Kabupaten Hulu Sungai Tengah Terhadap Peraturan Terbaru Pertandingan Pencak Silat Dalam Kategori Tanding. *Jurnal Ilmiah Penjas (Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran)*, 10(2), 298–308. <https://doi.org/10.36728/jip.v10i2.3642>
- Adiwinata, K., Nugraha, B., & Ridwan, T. (2024). Penerapan Metode User Centered Design Dalam Perancangan Desain Ui/Ux Website Sman 5 Karawang. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(3). <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i3.4591>
- Ajis, A., Azizie, F., Dewi, W. A., Rifai, A., & Nurfalah, R. (2022). Penerapan Metode Rapid Application Development (RAD) Aplikasi Pelayanan Pasien Berbasis Web Pada Bidan Leni Karlina. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 1(4), 335–348. <https://doi.org/10.55927/fjas.v1i4.1160>
- Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pipsi (Jurnal Pendidikan Ips Indonesia)*, 8(1), 22. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v8i1.3976>
- Aprilia, G. N., & Dasaprawira, M. N. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi E-Rapor Pada TPQ Berbasis Android Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Indexia Infomatic and Computational Intelligent Journal*, 5(01), 48. <https://doi.org/10.30587/indexia.v5i01.5496>
- Ardiansyah, A., Rosanah, M., & Amaliyah, A. N. (2023). Sistem Informasi Penggajian Pegawai Pada SMK Berbasis Website Dengan Menggunakan Metode Rapid Application Development. *Jurnal Sistem Informasi Akuntansi (Jasika)*, 3(1), 25–30. <https://doi.org/10.31294/jasika.v3i01.2187>
- aulia, L., & Afri, L. D. (2023). Eksplorasi Etnomatematika Tedhak Siten Adat Jawa. *Euclid*, 10(3), 512. <https://doi.org/10.33603/e.v10i3.8642>
- Dany, R., Sriyadi, S., & Ginabila, G. (2024). Transformasi Sistem Electronic Assessment Management Menggunakan Metode RAD Pada Direktorat Peningkatan Mutu Tenaga Kesehatan. *Jurnal Insan Journal of Information System Management Innovation*, 4(1), 35–44. <https://doi.org/10.31294/jinsan.v4i1.3613>
- Darmawan, A. D., Adelliana, A., Cahyani, E. D., & Triana, A. N. (2023). Pencak Silat Dan Nilai Sosial Dalam Masyarakat. *Penjaga Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 4(1), 28–35. <https://doi.org/10.55933/pjga.v4i1.668>
- Exaudi, K., Sembiring, S., Prasetyo, A. P. P., & ... (2023). Implementasi Scoreboard Digital untuk Pertandingan Bulutangkis pada Gedung Olahraga Fasilkom Unsri Berbasis Teknologi Wireless. *ABDIKOM: Jurnal ...*, 2(1), 19–25. <https://ejournal.upnvj.ac.id/abdikom/article/view/5971>

- Fachrizal, M. R., Wibawa, J. C., Fauzan, R., & Radliya, N. R. (2023). Aplikasi Pendukung Pelayanan Publik Berbasis Mobile Dalam Mendukung Penerapan E-Government Pada Mal Pelayanan Publik Kota Cimahi. *Majalah Ilmiah Unikom*, 21(1), 21–28. <https://doi.org/10.34010/miu.v21i1.10686>
- Fadhlilah, A. A., Abdillah, M. I., Riyadi, F. Y., Suryani, M., Rivaldo, R., & Rizkyanfi, M. W. (2024). Peran Bahasa Indonesia Dalam Meningkatkan Olahraga Pencak Silat Di Masa Depan. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 4(2), 302–314. <https://doi.org/10.55081/jumper.v4i2.1642>
- Falah, I. A., Arribe, E., & Nugroho, J. (2023). Perancangan Sistem Informasi Perawatan Kendaraan Pada Pt Petro Artha Indo. *Jurnal Informatika Teknologi Dan Sains*, 5(4), 544–551. <https://doi.org/10.51401/jinteks.v5i4.3441>
- Febrianto, W., & Nita, S. (2024). Rancang Bangun Sistem Informasi E-Learning Berbasis Website Pada SDN Metesih 03 Madiun. *Jrsit*, 1(3), 175–189. <https://doi.org/10.59407/jrsit.v1i3.516>
- Guntara, R. G. (2023). Aplikasi Deteksi Phising Berbasis Android Menggunakan Metode Pengembangan Perangkat Lunak DSRM. *Jurnal Minfo Polgan*, 12(1), 303–310. <https://doi.org/10.33395/jmp.v12i1.12379>
- Harahap, R., Fadiga, M., Pane, F. R. H., & Hasibuan, M. S. (2024). Model Rapid Application Development Dalam Pengembangan Sistem Informasi Pengarsipan Surat. *Jurnal Coscitech (Computer Science and Information Technology)*, 4(3), 696–705. <https://doi.org/10.37859/coscitech.v4i3.6267>
- Hardiyanto, M. F., & Andarwati, M. (2024). Perancangan Aplikasi Multi Layanan Berbasis Super App. *Jurnal Eltek*, 22(1). <https://doi.org/10.33795/eltek.v22i1.5053>
- Hartono, R., & Ramadhan, T. I. (2022). Implementasi Metode User Centered Design (UCD) Dengan Framework Kanban Dalam Membangun Desain Interaksi. *Jurnal Algoritma*, 19(2), 823–831. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.19-2.1203>
- Haryanti, T., Handayani, R. I., Kristiana, T., & Frieyadie, F. (2023). Memanfaatkan Figma Dalam Pelatihan Desain UI/UX Untuk GP Anshor PAC Ciledug. *Armi*, 1(2), 69–74. <https://doi.org/10.61398/armi.v1i2.33>
- Hermawan, A. B., Anggara, H. H., Fadhlilla, N. C., & Permatasari, R. (2023). Analisis Perancangan Aplikasi Penjualan Hp Bekas Berbasis Web Menggunakan Metodologi Scrum. *Sitasi*, 3(1), 126–135. <https://doi.org/10.33005/sitasi.v3i1.450>
- Huda, R. M. N., Rahayuni, K., & Hanief, Y. N. (2023). Analisis Statistik Waktu Penampilan Jurus Tunggal Ikatan Pencak Silat Indonesia Golongan Dewasa. *Sriwijaya Journal of Sport*, 2(2), 45–59. <https://doi.org/10.55379/sjs.v2i2.581>
- Ihsan, M. N., Yudhana, A., & Umar, R. (2022). Implementasi Perangkat Lunak

- Penjaminan Mutu Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD). *Techno (Jurnal Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Purwokerto)*, 23(2), 69. <https://doi.org/10.30595/techno.v23i2.10427>
- Ilham, W., Musa, N. M., & Amin, R. M. (2023). Pencak Silat Sebagai Warisan Budaya: Identitas Lokal Seni Silat Ulu Ambek Di Pariaman, Sumatera Barat. *Al Mabhats*, 8(1), 37–54. <https://doi.org/10.47766/almabhats.v8i1.1046>
- Islami, S. N., & Firmansyah, M. D. (2023). Evaluasi Ui/Ux Dari Aplikasi Ikmas Dengan Menggunakan Metode Design Thinking Dan Pengujian Pengguna. *Rabit Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 9(1), 29–38. <https://doi.org/10.36341/rabit.v9i1.4116>
- Jardiyagustin, V., & Sofya, N. D. (2023). Penerapan Rapid Application Development Pada Aplikasi Akademik SMP Negeri 3 Moyo Hulu. *Teknimedia Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 4(2), 160–167. <https://doi.org/10.46764/teknimedia.v4i2.120>
- Kurniadi, D. (2024). Pengembangan Aplikasi Prediksi Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Perkuliahan Rekayasa Perangkat Lunak. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 12(1), 117. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v12i1.127511>
- Kurniyanti, V. A., & Murdiani, D. (2022). Perbandingan Model Waterfall Dengan Prototype Pada Pengembangan System Informasi Berbasis Website. *Jurnal Syntax Fusion*, 2(08), 669–675. <https://doi.org/10.54543/fusion.v2i08.210>
- Ma'ruf, M. A., Pajariantanto, H., & Jalil, R. (2022). Character Building of the Young Generation Through Pencak Silat Tapak Suci Putera Muhammadiyah. *Juara Jurnal Olahraga*, 7(3), 853–864. <https://doi.org/10.33222/juara.v7i3.2451>
- Mahyudin, M., & Sanjaya, M. R. (2023). Pemanfaatan Metode User Centered Design Pada Aplikasi E-Rapor Berbasis Website Di SDN 11 Rantau Bayur. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 5(2), 113–119. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v5i2.788>
- Margareta, D., Haryani, C. A., Widjaja, A. E., & Hery, H. (2022). Pengembangan Sistem Manajemen Dan Perhitungan Harga Pokok Produksi Menggunakan Metode Full Costing Berbasis Web Pada Usaha Kue Grandy. *Journal Information System Development (Isd)*, 7(2), 1. <https://doi.org/10.19166/isd.v7i2.546>
- Musvina, F., Rahmawati, S., & Andrianof, H. (2022). Implementasi Metode Rapid Application Development (Rad) Dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Pada SMPN 22 Padang. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(2), 74–90. <https://doi.org/10.55606/juisik.v2i2.226>
- Nia, N. Z. (2024). Aplikasi Absensi Pegawai Kantor BAPPEDA Kota Binjai Berbasis Website. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Teknik Informatika*

- (Jisti), 7(1), 14–23. <https://doi.org/10.57093/jisti.v7i1.179>
- Niesa, C. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Distribusi Guru Berbasis Web Menggunakan Model Rapid Application Development. *Jurnal Tika*, 7(2), 111–120. <https://doi.org/10.51179/tika.v7i2.1262>
- Nugraha, J., Sudarna, M. D. A., & Moeis, D. (2024). Sistem Informasi Profil Perusahaan Berbasis Website Menggunakan Laravel 8. *Jrsit*, 2(1), 554–567. <https://doi.org/10.70248/jrsit.v2i1.852>
- Oktadini, N. R., Sevtiyuni, P. E., & Bardadi, A. (2022). Pelatihan Aplikasi Pengolah Nilai Rapor Berbasis Komputer Pada Guru Di SMP Negeri 58 Palembang. *Bulletin of Community Service in Information System (Beceris)*, 1(1), 7–13. <https://doi.org/10.36706/beceris.v1i1.2>
- Oktafamer, Y., Alifansa, D. M., & Najaf, A. R. E. (2023). Rancang Bangun E-Katalog Buku Terintegrasi Website Dan Desktop Berbasis Rest Api. *Sitasi*, 3(1), 60–67. <https://doi.org/10.33005/sitasi.v3i1.442>
- Ourelia, B. J., & Sihotang, F. P. (2022). Penentuan Karyawan Terbaik Dengan Menggunakan Metode Simple Additive Weighting Pada Perusahaan Kontraktor. *Jatisti (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 9(3), 2533–2546. <https://doi.org/10.35957/jatisti.v9i3.3037>
- Prambodo, N. I. (2023). *Rancang Bangun Aplikasi Pendaftaran Anggota IKSPI Kera Sakti Berbasis Website*. 745–754.
- Prasetya, R. E. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Geografis Persebaran Perguruan Pencak Silat Berbasis Website. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 321–328.
- Pratama, Y. (2022). Penerapan Metode Rapid Application Development (RAD) Pada Digital Scoring Pertandingan Pencak Silat. *Jurnal Informatika*, 1(1), 15–25. <https://doi.org/10.37150/jift.v1i1.2034>
- Pratiwi, A. I., & Rani, S. (2023). Implementasi Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Itinerary Wisata. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 3(6), 249–258. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.303>
- Rahayuni, K., Widiawati, P., Hanief, Y. N., Pratama, M. H., Purwadi, D. A., & Maulidan, B. R. (2023). Edukasi Peraturan Baru Persilat 2022 Dalam Mewujudkan Pencak Silat Road to Olympic: Workshop Metode Latihan Berbasis Sport Science. *Promotif Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 95–107. <https://doi.org/10.17977/um075v3i22023p95-107>
- Rahman, A. A., Sudiana, I. K., & Tisna, G. D. (2022). Profil Cabang Olahraga Pencak Silat Kabupaten Badung 2019. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 10(1), 82–88. <https://doi.org/10.23887/jiku.v10i1.46514>
- Rasmila, R., Mardiyansya, Y., Udariyansyah, D., & Sauda, S. (2023). Analisis

- Pendekatan Ui/Ux Perancangan Aplikasi Android Pada Toko Jhon. *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 11(2), 254–261. <https://doi.org/10.35508/jicon.v11i2.12597>
- Rianto, I. (2022). Pengembangan Aplikasi Validasi Pembayaran Universitas Negeri Manado. *Edutik Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(1), 44–51. <https://doi.org/10.53682/edutik.v2i1.3370>
- Rosiana, P. S., Voutama, A., & Ridha, A. A. (2023). Perancangan Ui/Ux Sistem Informasi Pembelian Hasil Tani Berbasis Mobile Dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 11(3). <https://doi.org/10.23960/jitet.v11i3.3048>
- Saleh, M., Bachtiar, B., Maulana, F., Hermawan, D., & Hakim, F. N. (2024). Pemberdayaan Melalui Pelatihan Dan Pendampingan Implementasi Peraturan Pertandingan Pencak Silat Tahun 2022 Di Unit Kegiatan Mahasiswa. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 8(2), 1873. <https://doi.org/10.31764/jmm.v8i2.21796>
- Saputra, S. A., & Setiawan, E. (2022). Web-Based Cafe Search App Using Bootstrap in the City of Surabaya. *Jurnal Simantec*, 10(2), 57–66. <https://doi.org/10.21107/simantec.v10i2.13726>
- Senubekti, M. A., Dajoreyta, G. L., & Anggraini, N. (2024). Pembuatan Desain UI/UX Dengan Metode Prototyping Pada Aplikasi Layanan Pengadilan Negeri Bale Bandung Menggunakan Figma. *Jurnal Informatika Terpadu*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.54914/jit.v10i1.1001>
- Simbolon, Y. S., & Komalasari, R. (2024). Perancangan UI Karya Duta Education Bandung Berbasis Website. *Sisinfo Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika*, 6(1), 77–87. <https://doi.org/10.37278/sisinfo.v6i1.801>
- Surbakti, M. K., Parwata, I. G. L. A., & Wijaya, M. A. (2022). Tingkat Kedisiplinan Atlet Cabang Olahraga Bela Diri Pada Masa Adaptasi Kebiasaan Baru. *Jurnal Penjakora*, 9(1). <https://doi.org/10.23887/penjakora.v9i1.44747>
- Suryawan, D. H., Mumpuni, R., & Nurlaili, A. L. (2024). Dializer: Aplikasi Simulasi Diagram Alir Berbasis Web. *Jati (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(5), 3284–3490. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i5.7685>
- Tazkiyah, S., & Arifin, A. (2022). Perancangan UI/UX Pada Website Laboratorium Energy Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 8(2), 72–78. <https://doi.org/10.54914/jtt.v8i2.513>
- Vikasari, C. (2023). Pemodelan Analisis Terstruktur Pada Sistem Perlombaan Seni Bela Diri Tradisional. *Jurnal Minfo Polgan*, 12(2), 1669–1677. <https://doi.org/10.33395/jmp.v12i2.12552>
- Zainurrokhim, M., Fauzan, A. C., Harliana, H., & Karomah, S. (2022). Model Rapid Application Development Untuk Mengembangkan Sistem Informasi

Manajemen Asesor Pada Lembaga Sertifikasi Profesi P1 Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. *Journal Automation Computer Information System*, 2(1), 13–21. <https://doi.org/10.47134/jacis.v2i1.34>

