

DAFTAR PUSTAKA

- A, K., & Tri. (2018). PEMODELAN USE CASE (UML): EVALUASI TERHADAP BEBERAPA KESALAHAN DALAM PRAKTIK. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK)*, 77-86.
- Aliyah, N. H. (2025). Penggunaan User Acceptance Testing(UAT) Pada Pengujian Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Dan Inventaris Barang. *Jurnal Sains dan Teknologi Informasi*, 84-100.
- Davis, F. (1987). USER ACCEPTANCE OF INFORMATION SYSTEMS: THE TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM). *Division of Research School of Business Administration*, 1-33.
- Dzulqarnain, F., & Tukino. (2023). RANCANG BANGUN APLIKASI BELAJAR ARAB UNTUK ANDROID MENGGUNAKAN JETPACK COMPOSE DAN KOTLIN. *Computer Based Information System Journal*, 25-35.
- Hamdani, M. F., & Priatna, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android untuk Siswa SMP/MTs dan SMA/MA. *Juring (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 163-170.
- Hevner, A. R. (2007). A Three Cycle View of Design Science Research. *Scandinavian Journal of Information Systems*, 1-6.
- Hevner, A. R., March, S. T., Park, J., & Ram, S. (2004). Design science in information. *MIS Quarterly*, 75-106.
- Hidayat, A. T., Rio, & Santoso, I. G. (2023). MEMBERSHIPPLICATION BERBASIS ANDROID DENGAN PENERAPAN KOTLIN PROGRAMMING LANGUAGE DI WIJAYA FITNESS CENTER (WFC). *Jusim : Jurnal Sistem Informasi Musi Rawas*, 8-15.
- Juliandiny, S. (2023, Maret 13). *Mengenal Lebih Lanjut tentang User Acceptance Test (UAT)*. Retrieved from Pacman: <https://pacmann.io/blog/user-acceptance-test>
- Klaudio Koloay, S. R. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Fitness Berbasis Android (Studi Kasus : Popeye Gym Suwaan). *E-journal Teknik Informatika*, 1-8.
- Nellya Anggun Vanesha, R. A. (2024). Comparison Between Usability and User Acceptance Testing on Educational Game Assessment. *Jurnal SISFOKOM(Sistem Informasi dan Komputer)*, 210-215.
- Nugroho, A. (2015). Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Aset Ukm (Unit Kegiatan Mahasiswa) STMIK STIKOM Bali Berbasis Client Server. *Konferensi Nasional Sistem & Informatika 2015*, 973-976.
- O'Regan, G. (2019). *Concise Guide to Software Testing*. Swiss: Springer Nature Switzerland AG.
- Purnomo, R. F., & Onno W. Purbo, R. A. (2020). *Firebase - Membangun Aplikasi Berbasis Android*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Setiawan, B. D., Avrizal, R., & Suaedah, S. (2023). Perancangan Sistem Aplikasi Gym Member Berbasis Android. *Jurnal Rekayasa Komputasi Terapan*, 88-95.
- Suprpto, E. (2021). User Acceptance Testing (UAT) Refreshment PBX Outlet Site BNI Kanwil Padang. *Jurnal Civronlit Unbari*, 54-58.
- Sutabri, T. (2005). *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Trivaika, E., & Senubekti, M. A. (2022). Perancangan Aplikasi Pengelola KeuanganPribadiBerbasis Android. *JURNAL NUANSA INFORMATIKA*, 33-40.

Wahid, A. A. (2020). Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi. *Jurnal Ilmu-ilmu Informatika dan Manajemen STMIK* , 1-5.

Yoga Tri Yanutiar, D. A. (2024). Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Mobile Antrean Online Menggunakan Metode UCD (Studi Kasus: BAPENDA Kabupaten Pematang). *JIKO (JURNAL INFORMATIKA DAN KOMPUTER)*, 12-27.