



DAFTAR PUSTAKA

- Marsadualan, A., & Harmastuti, H. (2023, November). Perancangan Gym Membership System Berbasis Website Menggunakan Framework Vue JS. In *Prosiding Seminar Nasional Pemanfaatan Sains dan Teknologi Informasi* (Vol. 1, No. 1, pp. 247-252).
- Pamungkas, K. Y. (2024, August). Pengembangan Sistem Informasi Manajemen GYM dan Fitness Berbasis Website di Mahesa. In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENATIK)* (Vol. 6, No. 1, pp. 305-312).
- Kartasasmita, I. B., & Kalifia, A. D. (2024). Integrasi Gamifikasi Pada Sistem Pemesanan UMKM Dalam Upaya Meningkatkan Loyalitas Pelanggan. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 13(3).
- Putra, F. H., & Aditya, A. (2022). Sistem Informasi Membership Dan Pengaturan Jadwal Untuk Mempermudah Administrasi Pada Alto Myshouse Berbasis Web. *J-INTECH (Journal of Information and Technology)*, 10(1), 55-63.
- Ridwan, M., & Halim, Z. (2023). Perancangan Sistem Informasi Fasilitas Fitness Gym Berbasis Website Menggunakan Codeigniter. *Media Online*, 4(1), 601-609.
- Irawan, Z. H., Lestanti, S., & Mawaddah, U. (2024). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Administrasi Pada Gym Berbasis Web Menggunakan Metode Pengembangan Agile. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(5), 10460-10468.
- Fatlawi, N., Idris, I., & Edytia, M. H. A. (2019). Perancangan pusat kebugaran melalui pendekatan tema curious movement. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Arsitektur dan Perencanaan*, 3(3), 80–85.
- Noviantoro, A., Silviana, A. B., Fitriani, R. R., & Permatasari, H. P. (2022). Rancangan Dan Implementasi Aplikasi Sewa



- Lapangan Badminton Wilayah Depok Berbasis Web. *Jurnal Teknik Dan Science*, 1(2), 88-103.
- Wahid, A. A. (2020). Analisis metode waterfall untuk pengembangan sistem informasi. *J. Ilmu-ilmu Inform. dan Manaj. STMIK*, no. November, 1(1), 1-5.
- Mluyati, S. S. (2019). Rancang bangun sistem informasi penyewaan Wedding organizer berbasis web dengan php dan Mysql pada kiki rias. *Jurnal Teknik*, 7(2).
- Prihandoyo, M. T. (2018). Unified Modeling Language (UML) model untuk pengembangan sistem informasi akademik berbasis web. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(1), 126-129.
- Siregar, H. F., & Sari, N. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Simpan Pinjam Uang Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Asahan Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(1).
- Haryanti, S. (2010). Rancang Bangun Sistem Informasi E-Commerce Untuk Usaha Fashion Studi Kasus Omah Mode Kudus. *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 3(1).
- Sinaga, G. R. U., & Samsudin, S. (2021). Implementasi Framework Laravel dalam Sistem Reservasi pada Restoran Cindelas Kota Medan. *Jurnal Janitra Informatika Dan Sistem Informasi*, 1(2), 73-84.
- Shadiq, J., Safei, A., & Loly, R. W. R. (2021). Pengujian Aplikasi Peminjaman Kendaraan Operasional Kantor Menggunakan BlackBox Testing. *Information Management For Educators And Professionals: Journal of Information Management*, 5(2), 97-110.
- Witt, M., Scheiner, C. W., & Robra-Bissantz, S. (2011). Gamification of online idea competitions: insights from an explorative case. *GI-Jahrestagung*, 392.
- Sundjaja, A. M., Savina, G., Yuli, Y., & Hardianto, T. (2022). The moderating effect of gamification on loyalty program usage in Indonesian e-commerce. *Binus Business Review*, 13(1), 19-29.