**DAFTAR PUSTAKA**

1. A. Prastio, “PROFIL LAMONGAN SPORTS CENTER ( LSC ) Ditinjau dari Segi Managemen, Fasilitas dan Pelayanan,” *Profil Lamongan Sport. Cent. Ditinjau dari Segi Manag. Fasilitas dan Pelayanan*, vol. 2, pp. 1–9, 2014.
2. S. T. Safitri and D. Supriyadi, “Rancang Bangun Sistem Informasi Praktek Kerja Lapangan Berbasis Web dengan Metode Waterfall,” J. Inform. dan Elektron., vol. 7, no. 1, pp. 3–8, 2015.
3. M. Dahria, “Kecerdasan Buatan ( Artificial Intelligent ),” *SAINTIKOM*, vol. 5, no. 2, pp. 1–22, 2010.
4. A. G. Mahafi, G. Hermawan, and Dipati, “GAME EDUKASI PENYAKIT MALARIA DAN CARA Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika ( KOMPUTA ),” *J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 2, no. 2, pp. 1–8, 2013.
5. G. Hermawan, “‘Implementasi Algoritma Greedy Best First Search pada Aplikasi Permainan Congklak untuk Optimasi Pemilihan Lubang dengan Pola Berfikir Dinamis,’” *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Multimed.*, pp. 1–6, 2012.
6. S. N. Rakhmah, “Pembuatan Aplikasi E-Hadits Pada Smartphone Berbasis Java Eclipse,” *Simnasiptek 2016*, vol. 1, no. 1, pp. 62–72, 2016.
7. A. P. Sujana, A. S. Sitanggang, and A. Maseleno, “Application of E-transport through android-based ticketing applications,” J. Adv. Res. Dyn. Control Syst., vol. 10, no. 13, pp. 1786–1797, 2018.
8. Juansyah Andi, “PEMBANGUNAN APLIKASI CHILD TRACKER BERBASIS ASSISTED – GLOBAL POSITIONING SYSTEM ( A-GPS ) DENGAN PLATFORM ANDROID Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika ( KOMPUTA ),” J. Ilm. Komput. dan Inform., vol. 1, no. 1, pp.

1–8, 2015.

1. K. H. & S. P. S. Nicky, “Culture is a way of life that developed and shared by a group of people , and inherited from one technology as a competitive sector that can added value to the business processes that run . The development of information and communication technology make,” vol. 9, no. 1, pp. 9–18, 2016.
2. R. Puspitasari, “Aplikasi Pembayarana Iuran Sekolah dan Buku Lembar Kerja Siswa pada Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Punung,” pp. 1–10, 2013.
3. T. Sitor, “Penjualan di Distro Black Jack Di Bandung,” Elib Unikom, p. 43, 2001.
4. Z. Fachrina, “PENCARIAN BARANG DALAM BASIS DATA ONLINE SHOP MENGGUNAKAN ALGORITMA BFS ,” *Strateg. Algoritm.*, pp. 1– 6, 2015.
5. P. Mannim, “sistem informasi akuntansi kas,” pp. 149–166, 2019.
6. I. Fahrurrozi and S. N. Azhari, “Proses Pemodelan Software Dengan Metode Waterfall dan Extreme Programming: Studi Perbandingan,” J. Online STMIK EL RAHMA, pp. 1–10, 2013.
7. S. I. Nata, “Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Pada La-Tansa Futsal Berbasis Web,” IJNS, vol. 3, no. 4, pp. 29–36, 2015.
8. N. I. Widiastuti and I. Setiawan, “Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo,” J. Ilm. Komput. dan Inform., vol. 1, no. 2, pp. 41–48, 2012.