

DAFTAR PUSTAKA

- Abriyanto, A. R. K., & Fiati, R. (2019). E-Schedule Event And Tournament Taekwondo. *SNATIF*, 5(2), 42–50.
- Ahdan, S., Priandika, A., Andhika, F., & Amalia, F. S. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Bola Voli Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Kelitbangan*, 8(3), 221–236.
- Aprilianto, M., & Prahastara, P. (2021). Model Aplikasi Sistem Organisasi Pertandingan Sepakbola Liga Kota Metro. *Sport Science and Education Journal*, 2(2), 47–61. <https://doi.org/10.33365/ssej.v2i2.1300>
- Apriyanto, T. (n.d.). *Tirto Apriyanto; Bidang Pertandingan PP PBVSI 1* (pp. 1–15).
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- AsriAmalizaFathiaMatussea, & Ir.AndiSuprianto. (2021). Rancang Bangun Aplikasipendaftaran Pasien Online Danpemeriksaandokterdiklinikpengobatanberbasisweb. *Jurnal Rekayasa Informasi*, 10(2), 1–14.
- Binardo, C. (2021). Pengembangan Sistem Pendaftaran Kejuaraan Karate Berbasis Web dengan Pendekatan Extreme Progamring. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(2), 276–284.
- Borg Walter, R., Gall, M. D., & Gall, J. P. (1983). *Educational Research: An Introduction*. New York: Longman Inc.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2009). *The systematic design of instruction . Upper Saddle River, NJ: Merrill*. Pearson.
- Ghozali, I. (2016). Processing Data penelitian Menggunakan SPSS. *E-Book*, 1, 154.
- Gusdernawati, A. (2022). *Pengembangan Sistem Pertandingan Tenis Meja Berbasis Digital*.
- Hertanto, D. B., Nugroho, S., & Prihatanta, H. (2018). Using the Prototype of Table Tennis Software in Managing Table Tennis Tournament. *2nd Yogyakarta International Seminar on Health, Physical Education, and Sport Science (YISHPESS 2018) and 1st Conference on Interdisciplinary Approach in Sports (CoIS 2018)*, 456–460.
- Indriansah, D. (2020). Korelasi antara Kondisi Fisik, Kesiapan Mental, dan Pemahaman Peraturan dengan Kinerja Wasit. *Jurnal Kepelatihan Olahraga*, 12(2), 89–94. <https://doi.org/10.17509/jko-upi.v12i2.27037>

- Khakiki, M. N., & Wibawa, S. C. (2021). Pengembangan Aplikasi Volleyball Assesment Tool Untuk Mengetahui Performa Tim Dalam Pertandingan Bolavoli. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 6(1), 534–544.
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-based instructional design: computer-based training, web-based training, distance broadcast training, performance-based solutions*. John Wiley & Sons.
- Levie, W. H., & Lentz, R. (1982). Effects of text illustrations: A review of research. *Ectj*, 30(4), 195–232.
- Minasari, P. (n.d.). *Menulis Puisi Pada Siswa Kelas VIII SMPN 13 Bandar Lampung TP 2018/2019*.
- Mudlofir, Ali and Rusydiyah, E. F. R. (2016). *Desain pembelajaran inovatif dari teori ke praktik*. Raja Grafindo Persada.
- Muhammad, A. U., Rumini, & Nasuka. (2016). Hubungan Kecemasan, Percaya Diri, dan Motivasi Terhadap Kinerja Wasit Bola Voli. *Journal of Physical Education and Sports*, 5(2), 75–82.
- Mustafa, P. S., & Winarno, M. E. (2020). Pengembangan buku ajar pengajaran remedial dalam pendidikan jasmani untuk mahasiswa S1 pendidikan Jasmani dan kesehatan universitas negeri malang. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 19(1), 1–12.
- Osanov, M., & Guest, J. K. (2016). Topology optimization for architected materials design. *Annual Review of Materials Research*, 46, 211–233.
- Priambodo, E. N., Wicaksono, A., & Romadhoni, W. N. (2022). *Improving Volleyball Referees Competence Through Digitalization Volleyball Match System*. 21(2), 162–169.
- Pribadi, B. A. (2009). *Desain sistem pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat.
- Purnomo, S., Widyaningsih, P., & Oktaviani, I. (2022). Perancangan Aplikasi E-Marketplace Pada UMKM Desa Bakalrejo Berbasis Web. *INFORMA Politeknik Indonusa Surakarta*, 8(1), 12–18.
- Putra, D. D., Okilanda, A., Arisman, A., Lanos, M. E. C., Putri, S. A. R., Fajar, M., Lestari, H., & Wanto, S. (2020). Kupas Tuntas Penelitian Pengembangan Model Borg & Gall. *Wahana Dedikasi : Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 3(1), 46. <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v3i1.5340>
- Rahmat, A., Cahyadi, A., & Iskandar, I. (2021). Development of Learning Tools Through Teachers and Students Centered Approaches. *COMPETITOR: Jurnal Pendidikan Keperawatan Olahraga*, 13(1), 121. <https://doi.org/10.26858/cjpk.v13i1.20421>

- Ridwan, M. F. (2014). *Tingkat Kepuasan Atlet Terhadap Kinerja Wasit Pada Kejuaraan Bola Voli Senior Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Tahun 2014*.
- Rizky, M. M., Asriyanik, A., & Lelah, L. (2021). Implementasi Algoritma Fisher Yates Shuffle pada Bagan Undian Peserta Pertandingan Pencak Silat. *Progresif: Jurnal Ilmiah Komputer*, 17(2), 15. <https://doi.org/10.35889/progresif.v17i2.643>
- Sentosa, R. B. (2018). Membangun WEB Konten Manajemen Sistem Secara Dinamis Dengan Bahasa Pemrograman PHP Framework Codeigniter dengan Database MARIADB. *Transcommunication*, 53(1), 1–8. <http://www.tfd.org.tw/opencms/english/about/background.html%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.matlet.2019.04.024%0A>
- Shahfira, A., & Budiwati, S. D. (2015). Aplikasi Pendaftaran Dan Penjadwalan Pertandingan Olahraga Studi Kasus: Koni Kabupaten Asahan Sumatera Utara. *EProceedings of Applied Science*, 1(1).
- Simarmata, J. (2006). Aplikasi mobile commerce menggunakan PHP dan MySQL. *Yogyakarta: Andi*.
- Smith, P. L., Ragan, T. J., & Castro, E. (n.d.). Instructional Design, </title. *2003 Annual Proceedings-Anaheim: Volume# 2*, 267.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development* (Alfabeta (ed.)).
- Suhairi, M., & Arifin, Z. (2022). Pengembangan Alat Drill Smash Bola Voli Berbasis Reaksi Menggunakan Android. *MULTILATERAL : Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 21(1), 71–86. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.20527/multilateral.v21i1.12418> Alamat
- Suhairi, M., Asmawi, M., Tangkudung, J., Hanif, A. S., & Dlis, F. (2020). Development of SMASH skills training model on volleyball based on interactive multimedia. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(6), 53–66. <https://doi.org/10.3991/IJIM.V14I06.13405>
- Suharjana. (2010). *Administrasi dan Organisasi Pertandingan*. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta Setiap.
- Sunardi, JokoGuntur, Danang Wicaksono Nur Salim, M. Firdaus Ridwan, E. S. (2012). *Laporan Kegiatan Ppm Pelatihan Wasit Bola Voli Pbvsi Kabupaten Sleman*.
- Susilo, J., & Kom, S. (2018). Analisis Dan Perancangan Sistem Penjadwalan Dan Sistem Pengaturan Untuk Pertandingan Wing Chun Berbasis WEB. *Jurnal*

Informatika Dan Bisnis, 7(1).

Waciko, K. J. (2022). *Statistik Bisnis (Aplikasi dengan SPSS)*.

Wahyudi, R. (2010). *Perancangan Web Dinamis sebagai Media Promosi dan Sarana Informasi pada Depok Sports Center Yogyakarta*. Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Wardhani, M. K. (2011). Kawasan konservasi mangrove: suatu potensi ekowisata. *Jurnal Kelautan: Indonesian Journal of Marine Science and Technology*, 4(1), 60–76.

Yudiana, Y., Slamet, S., & Hambali, B. (2020). *Education and Training of Volleyball Information System (VIS FIVB) Based Volleyball Playing Performance Assessment Program for Volleyball Coaches in West Java, Indonesia*. 21(Icsshpe 2019), 327–329. <https://doi.org/10.2991/ahsr.k.200214.087>