

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, I. Z., Aminudin, R., Sumarsono, R. N., & Mahardika, B. (2019). Tingkat Ketrampilan Teknik Dasar Permainan Bola Voli Mahasiswa PJKR Semester II Di Universitas Singaperbangsa Karawang Tahun Ajaran 2018/2019 Irfan Zinat Achmad, Rizki Aminudin, Rhama Nurwasyah Sumarsono, Dhika Bayu Mahardika. *Jurnal Ilmiah PENJAS*, 5(2), 48–60.
- Ahmadan, G. P., Nasuka, & Pramono, H. (2018). Development of Target Basket Tools for Set-Up and Receive Serve Precise Practice in Volleyball Games. *Journal of Physical Education and Sports*, 7(2), 185–192.
- Ahmadi, Z. (2014). Arbitration Management with Using Artificial Intelligence Technology (the sample: Goal-line Technology in Football). *Modeling of Artificial Intelligence*, 2(2), 48–58. <https://doi.org/10.13187/mai.2014.2.48>
- Ansori. (2015). Riyono, Budiharja GE. Pengaruh Kualitas Produk, Harga, Promosi, dan Brand Image terhadap Keputusan Pembelian Produk Aqua. 2016;2(8):92-121. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 3(April), 49–58.
- Ardyanto, E., Prasetyo, C. P., & Safa'udin, M. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Alat Tulis Kantor(ATK) Berbasis Desktop Pada Badan Usaha Milik Desa Bersama(BUMDESMA) Kandangan Mandiri. *Jurnal TECNOSCIENZA*, 3(2), 113–122.
- Arifia, G. (2021). Model Pembelajaran MI Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (Elektronik, Internet, dan Android). *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Astini, N. K. S. (2019). Pentingnya Literasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Bagi Guru Sekolah Dasar Untuk Menyiapkan Generasi. *Prosiding Seminar Nasional Dharma Acarya Ke-1 Tantangan Dan Peluang Dunia Pendidikan Di Era 4.0, 2018*, 113–115.
- Astuti, N. R. W., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi, Pentingnya Dalam, Nilai-nilai Pancasila. *Journal Education, Psychology and Counseling*, 3(1), 41–29.

- Bawelle, C. F. N., Lintong, F., & Rumampuk, J. (2016). Hubungan penggunaan smartphone dengan fungsi penglihatan pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi Manado angkatan 2016. *Jurnal E-Biomedik*, 4(2), 0–5. <https://doi.org/10.35790/ebm.4.2.2016.14865>
- Candra, A. R. D., Setyawati, H., & W, I. S. C. W. (2017). Alat Sensor Getaran Pendeteksi Kegagalan pada Papan Indikator Lompat Horizontal. *Journal of Physical Education and Sports*, 6(3), 1–7. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpes>
- Deka Ismi Mori Saputra. (2019). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PASSING BAWAH BOLA VOLI MELALUI BERMAIN MELEMPAR BOLA. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 3, 64–73.
- Galih Pradana, A., & Nita, S. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android. *Jurnal Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi 2019*, 2(1), 49–53.
- Haryati, S. (2012). Research And Development(R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam. *Academia*, 37(1), 13.
- Hendri, A. H., & Mochammad Arief Sutisna. (2021). Article Desktop Based National Police Commission Activities Information System. *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, 2(1), 14–23. <https://doi.org/10.37859/coscitech.v2i1.2393>
- Ibrahim, J. M., Marlina, R., & Julianti, R. R. (2021). Tingkat Pengetahuan Siswa dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli di SMP Pasundan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(7), 107–113. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5671743>
- Iyuditya, & Dayanti, E. (2017). Sistem Pengendali Lampu Ruangan Secara Otomatis Menggunakan Pc Berbasis Mikrokontroler Arduino Uno. *Over The Rim*, 10(10), 191–199.
- Joni Karman, A. T. M. (2018). Sistem Informasi Geografis Lokasi Pemetaan Masjid Berbasis Android Kota Lubuklinggau. *LIS Liga Ilmu Serantau*, 42–50.
- Lukman, F., Badan, B., Dan, P., Sumber, P., & Manusia, D. (2013). *Persepsi dan Harapan Pengguna terhadap Kualitas Layanan Data pada Smartphone di Jakarta User Perception and Expectation on Smartphone Data Service*

Quality in Jakarta. 93–108.

- Maemunah. (2018). Kebijakan pendidikan pada era revolusi industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian 2018 Univeristas Muslim Nusantara Al-Washliyah, September*, 1–8.
- Maghfiroh, M., Swadesi, I. K. I., & Sudarmada, I. N. (2023). Evaluasi Program Pembinaan Prestasi Cabang Olahraga Taekwondo dengan Metode Context, Input, Process, Product. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 10(3), 284–291. <https://doi.org/10.23887/jiku.v10i3.52846>
- Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 4(1), 54–65. <https://doi.org/10.22216/jsi.v4i1.3409>
- Matrik Sulton Andara, Yulia Ratimiasih, & Maftukin Hudah. (2021). Pembinaan Prestasi Cabang Olahraga Bola Voli Di Klub Bina Taruna Kota Semarang Tahun 2021. *STAND : Journal Sports Teaching and Development*, 2(1), 8–13. <https://doi.org/10.36456/j-stand.v2i1.3531>
- Mulyani F, & Haliza N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 3(1).
- Nababan, J. T. . (2018). Iptek Terhadap Atlet Sprint Tunanetra Npc (National Paralympik Komite) Sumut Tahun 2018. *Prosiding, Seminar Nasional Pendidikan Olahraga, Universitas Negeri Medan, September*, 442–447.
- Nuryani, W. (2017). PERKEMBANGAN PERSATUAN BOLA VOLI SELURUH INDONESIA (PBVSI) TAHUN 1955-1989. *Ekp*, 13(3), 1576–1580.
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Putra Yudha, I. P. A., Sudarma, M., & Arya Mertasana, P. (2018). Perancangan Aplikasi Sistem Inventory Barang Menggunakan Barcode Scanner Berbasis Android. *Jurnal SPEKTRUM*, 4(2), 72. <https://doi.org/10.24843/spektrum.2017.v04.i02.p10>

- Rahadian, A. (2019). Aplikasi Analisis Biomekanika (Kinovea Software) Untuk Mengembangkan Kemampuan Lari Jarak Pendek (100 M) Mahasiswa PJKR Unsur. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.37058/sport.v3i1.752>
- Rohendi, A., & Rustiawan, H. (2020). (2020). Kebutuhan Sport Science Pada Bidang Olahraga Prestasi. *Journal Respects*, 2(1), 1-16. *Satuan Tekad Menuju Indonesia Sehat*, 2(1), 30–45.
- Rozi, F., & Kristari, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Untuk Siswa Kelas Xi Di Sman 1 Tulungagung. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 5(1), 35. <https://doi.org/10.29100/jipi.v5i1.1561>
- Rustamana, A., Hanita, C. D., Rohmah, N., Sejarah, P., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2023). *Issn : 3025-9495*. 2(8).
- Satria, M. N. D., Saputra, F., & Pasha, D. (2020). Mit App Invertor Pada Aplikasi Score Board Untuk Pertandingan Olahraga Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 81. <https://doi.org/10.33365/jti.v14i2.665>
- Saumantri, T., & Zikrillah, A. (2020). Teori Simulacra Jean Baudrillard Dalam Dunia Komunikasi Media Massa. *ORASI: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 11(2), 247. <https://doi.org/10.24235/orasi.v11i2.7177>
- Siregar, R. L. (2021). Memahami tentang Model, Strategi, Metode, Pendekatan, Teknik, dan Taktik. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 63–75.
- Sudaya, I. D. G. M., Octaviano, A. L., & Raharjo, A. (2022). Makanan Dimsum Dalam Karya Food Photography. *Retina Jurnal Fotografi*, 2(1), 70–79. <https://doi.org/10.59997/rjf.v2i1.1299>
- Supegina, F., & Iklima, Z. (2015). Perancangan Score Board Dan Timer Menggunakan Led Rgb Berbasis Arduino Dengan Kendali Smart Phone Android. *Sinergi*, 19(1), 13. <https://doi.org/10.22441/sinergi.2015.1.003>
- Susanto, B. M., Atmadji, E. S. J., & Mukhlisoh, N. A. (2019). Pemanfaatan E-Commerce Berbasis Android Dan Digital Branding Pada Ukm Hamzah Collection Jember. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Masyarakat Dan Penelitian Pranata Laboratorium Pendidikan Politeknik*

- Negeri Jember Tahun* 2019, 270–272.
<https://publikasi.polije.ac.id/index.php/prosiding/article/view/1743%0Ahttps://publikasi.polije.ac.id/index.php/prosiding/article/view/1743/1088>
- Talahaturusun, J. C., Solissa, J., & Hukubun, M. D. (2023). *Survei Motivasi Berprestasi Atlet pada Club Petuanan Wailete Desa Hative Besar Kota Ambon*. 4, 2091–2100.
- Usada, E. (2015). Rancang Bangun Modul Praktikum Teknik Digital Berbasis Mobile Augmented Reality (AR). *Jurnal Informatika, Telekomunikasi Dan Elektronika*, 6(2), 83–88. <https://doi.org/10.20895/infotel.v6i2.77>
- UU No 11 Tahun 2022. (2022). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan. *UU No 11 Tahun 2022*, 1–89. Undang-undang (UU) Nomor 11 Tahun 2022
- Vetdri, A. A., Mulyono, H., & Junaidi, S. (2023). Perancangan Sistem Informasi Pembayaran SPP Berbasis Desktop pada SMK Muhammadiyah 1 Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2446–2457.
- Wicahyani, S., Handayani, O. W. K., & Hartono, M. (2018). Design android applications my mind mapping (M3) physical education, sport, & health subject curriculum 2013 for teachers guidance X th grade vocational high school. *Journal of Physical Education and Sports*, 7(1), 73–82. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpes/article/view/23329>
- Yoda, I. K. (2020). Peran Olahraga Dalam Membangun Sdm Unggul Diera 4.0. *Ika*, 18(1), 1–22.
- Zakaria, A. (2023). Perkembangan Sports Industry Merupakan Kemajuan Dunia Usaha di Bidang Olahraga. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 1158–1162.