

SISTEM INFORMASI MANAJEMEN MEMBER BERBASIS MOBILE PADA PARIS GYM

Android-Based Member Management Information System at Paris Gym

Ahmad Hawary^{1*}, Nadya Safitri²

¹Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak, Fakultas Informatika dan Desain, Universitas Bina Insani, Jl. Siliwangi No. 6, Bekasi, Jawa Barat 17114, Indonesia

Riwayat Artikel

Submitted :21/05/2026
Published :28/08/2026

* Email Korespondensi:
ahmadhawary953@gmail.com



Abstrak: Paris Gym merupakan salah satu usaha di bidang kebugaran yang dalam operasionalnya masih mengandalkan proses manual, meliputi pendaftaran yang dicatat dalam buku, penjadwalan latihan yang tidak terstruktur, serta pencatatan kunjungan tanpa sistem komputerisasi, sehingga berpotensi menimbulkan ketidakteraturan data dan menurunkan kualitas pelayanan terhadap member. Penelitian ini bertujuan menganalisis sistem manajemen member yang berjalan serta merancang dan membangun sistem informasi manajemen member berbasis Android sebagai solusi. Metode pengembangan yang digunakan adalah *Rapid Application Development* (RAD) dengan empat tahapan utama, yaitu *requirements planning*, *user design*, *construction*, dan *cutover*. Aplikasi dikembangkan menggunakan Flutter dengan Firebase sebagai basis data. Hasil penelitian menunjukkan sistem berhasil menyediakan fitur pengelolaan data member, penjadwalan latihan, pencatatan kehadiran menggunakan QR Code, serta pemantauan aktivitas member. Pengujian alfa menggunakan *black box testing* menunjukkan seluruh fungsi sistem berjalan sesuai kebutuhan, sedangkan pengujian beta menggunakan *User Acceptance Testing* (UAT) memperoleh nilai persentase sebesar 87,0% dari responden admin dan 90,0% dari responden member dengan kategori "Sangat Baik". Hasil tersebut menunjukkan aplikasi E-FitGym telah memenuhi kebutuhan pengguna dan layak diterapkan untuk mendukung proses manajemen pada lingkungan gym.

Kata kunci: aplikasi android, sistem informasi, manajemen member, *rapid application development* (RAD), *user acceptance testing* (UAT).

Abstract: Paris Gym is a fitness center that still relies on manual processes for its operational activities, including member registration recorded in logbooks, unstructured training schedules, and attendance records kept without a computerized system, which can lead to data inconsistency and reduce service quality. This study aims to analyze the existing member management system and to design and develop an Android-based member management information system as a solution. The system was developed using the Rapid Application Development (RAD) method through four main phases: requirements planning, user design, construction, and cutover. The application was built using Flutter with Firebase as the database. The results show that the system successfully provides features for member data management, training-schedule management, QR-Code-based attendance recording, and member activity monitoring. Alpha testing using black-box testing showed that all system functions operated as required, while beta testing using User Acceptance Testing (UAT) achieved 87.0% from Admin respondents and 90.0% from Member respondents, both in the "Very Good" category. These results indicate that the E-FitGym application meets user requirements and is feasible for supporting member-management processes in a gym environment.

Keywords: android application, information system, member management, rapid application development (RAD), user acceptance testing (UAT).

1. PENDAHULUAN

Kebugaran fisik merupakan salah satu aspek penting dalam menunjang kualitas hidup sehari-hari, sehingga semakin banyak masyarakat memanfaatkan pusat kebugaran (*gym*) sebagai sarana untuk berolahraga secara rutin. Peningkatan jumlah anggota yang memanfaatkan fasilitas ini menuntut pengelola pusat kebugaran untuk menyediakan layanan yang lebih berkualitas, mulai dari proses pendaftaran, penjadwalan latihan, hingga pemantauan aktivitas latihan. Tanpa dukungan sistem yang memadai, manajemen member yang dilakukan secara konvensional

berisiko menimbulkan pencatatan yang tidak konsisten serta layanan yang kurang responsif terhadap kebutuhan masyarakat. Paris Gym adalah tempat kebugaran yang berfokus pada penyediaan fasilitas dan layanan latihan bagi masyarakat. Berdasarkan hasil observasi, proses manajemen member di Paris Gym masih dilakukan secara manual dan belum terintegrasi dengan baik. Pendaftaran member masih dicatat menggunakan buku, jadwal latihan belum diatur secara terstruktur, dan belum tersedia sistem yang mendukung pemantauan aktivitas latihan maupun pencatatan kunjungan member secara terkomputerisasi.

Pengelolaan data yang masih manual dapat menyebabkan kesalahan pencatatan serta membutuhkan waktu lebih lama dalam pengelolaan informasi [1]. Kondisi Paris Gym belum menunjukkan gejala kesalahan pencatatan yang signifikan, ketiadaan sistem yang terintegrasi tetap berpotensi menimbulkan ketidakteraturan data, risiko kekeliruan di kemudian hari, serta menurunkan kualitas pelayanan terhadap member. Di sisi lain, penerapan sistem informasi berbasis android mampu menekan kesalahan pencatatan, mempercepat pelayanan, dan memudahkan akses informasi bagi pengguna [2]. Selain itu, aplikasi android dapat dimanfaatkan untuk memantau aktivitas latihan pengguna secara personal [3]. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis sistem manajemen member yang sedang berjalan di Paris Gym serta merancang dan membangun sebuah sistem informasi manajemen member berbasis android yang mencakup pengelolaan data member, penjadwalan latihan, pencatatan kunjungan, serta pemantauan aktivitas latihan. Sistem yang dibangun memanfaatkan Firebase Firestore sebagai basis data berbasis *cloud* untuk mendukung integrasi data secara *real-time* [4].

Beberapa penelitian terdahulu telah mengembangkan sistem serupa di bidang kebugaran maupun manajemen anggota berbasis digital. Ridwan dan Halin [1] membangun sistem informasi fasilitas *fitness gym* berbasis website menggunakan Codeigniter yang berfokus pada pengelolaan operasional *fitness gym*, namun belum menyediakan mekanisme presensi kehadiran secara *real-time* maupun akses langsung bagi member melalui perangkat *mobile*. Di sisi lain, Luxfanza dan Ratama [3] mengembangkan aplikasi workout berbasis android dengan fitur personalisasi program latihan dan monitoring kesehatan menggunakan metode *High Intensity Interval Training* (HIIT), namun aplikasi tersebut dirancang untuk penggunaan individual dan tidak mencakup sisi manajemen administratif seperti pengelolaan data member, penjadwalan instruktur, maupun

pencatatan kunjungan pada tingkat pusat kebugaran.

Berbeda dengan penelitian-penelitian tersebut, sistem yang dikembangkan pada penelitian ini, yaitu E-FitGym dengan mengintegrasikan dua sisi kebutuhan sekaligus, seperti pengelolaan administratif oleh admin/instruktur dan interaksi langsung oleh member, dalam satu aplikasi berbasis android yang memanfaatkan Firebase sebagai basis data *real-time*. Kebaruan yang ditawarkan terletak pada mekanisme presensi kehadiran member menggunakan QR Code yang divalidasi langsung terhadap data jadwal latihan, sehingga pencatatan kunjungan dapat dilakukan secara otomatis dan akurat tanpa proses manual, sekaligus memberikan visibilitas aktivitas bagi kedua peran pengguna secara *real-time*.

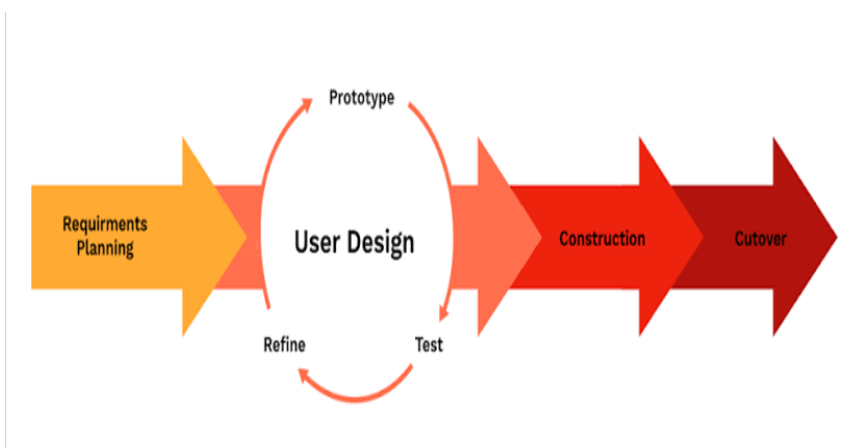
2. BAHAN DAN METODE PENELITIAN

2.1. Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan melalui tiga teknik, yaitu observasi langsung terhadap proses manajemen member di Paris Gym, wawancara dengan pemilik dan pihak pengelola untuk menggali kebutuhan fungsional sistem, serta studi pustaka terhadap jurnal dan referensi terkait metode *Rapid Application Development* (RAD), pemodelan *Unified Modeling Language* (UML), dan pengujian perangkat lunak.

2.2. Model Pengembangan Sistem

Sistem dikembangkan menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD), yaitu metode yang berfokus pada pembuatan prototipe secara cepat dan iteratif serta melibatkan pengguna secara aktif pada setiap tahap pengembangan, sehingga kebutuhan pengguna dapat dipenuhi secara adaptif berdasarkan umpan balik pada setiap iterasi [5], [6]. Rad dipilih karena menghasilkan perancangan yang lebih cepat dengan kualitas yang lebih baik dibandingkan siklus pengembangan tradisional [7].



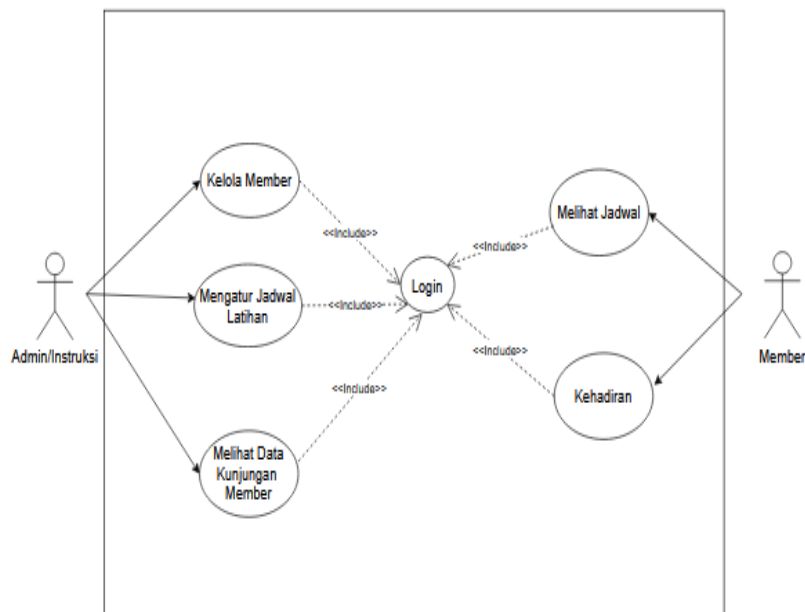
Gambar 1. Tahapan *Rapid Application Development*.

Pada tahap *requirements planning* dilakukan identifikasi permasalahan dan analisis kebutuhan sistem berdasarkan hasil observasi dan wawancara. Tahap *user design* berfokus pada perancangan tampilan dan alur penggunaan aplikasi, dilanjutkan dengan pembuatan prototipe yang diuji dan diperbaiki (*refine*) hingga sesuai kebutuhan pengguna. Tahap *construction* mencakup pengembangan struktur basis data, integrasi *backend*, dan pengembangan antarmuka aplikasi. Tahap *cutover* merupakan implementasi sistem ke lingkungan pengguna beserta pelatihan penggunaan dan evaluasi umpan balik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Perancangan Sistem

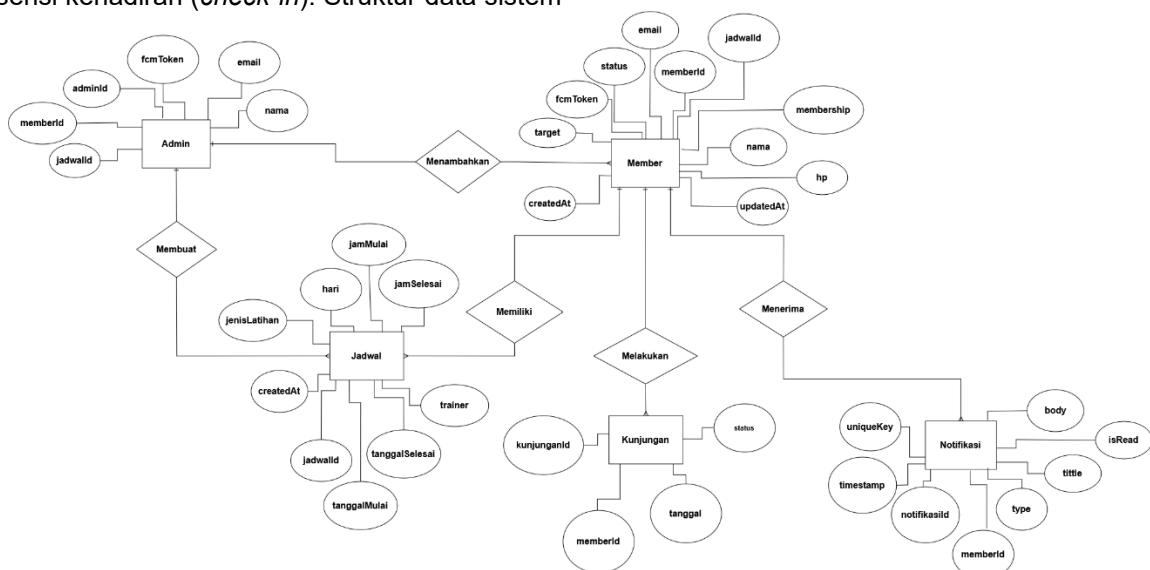
Pemodelan perangkat lunak dilakukan dengan pendekatan *Object Oriented Analysis and Design* (OOAD) menggunakan *Unified Modeling Language* (UML), yang digunakan sebagai alat bantu memodelkan sistem secara terstruktur melalui berbagai diagram sehingga mempermudah penggambaran kebutuhan, alur proses, dan hubungan antarkomponen sistem [8]. Kebutuhan fungsional sistem digambarkan melalui *use case diagram* yang melibatkan dua aktor, yaitu admin/instruktur dan member, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Use Case Diagram

Aktor admin/instruktur dapat mengelola data member, mengatur jadwal latihan, dan melihat data kunjungan member, sedangkan aktor member dapat melihat jadwal latihan dan melakukan presensi kehadiran (*check-in*). Struktur data sistem

selanjutnya dirancang menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD) yang terdiri atas lima entitas utama, yaitu Admin, Member, Jadwal, Kunjungan, dan Notifikasi, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3.

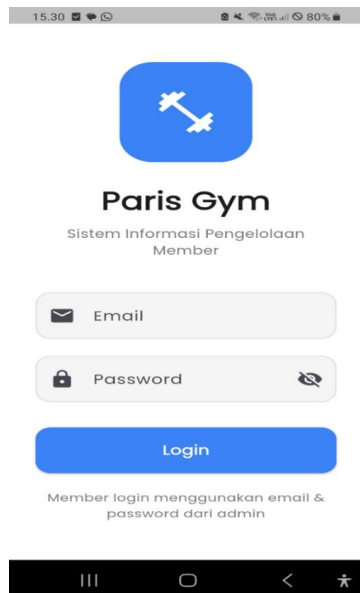


Gambar 3. Entity Relationship Diagram (ERD)

Basis data diimplementasikan menggunakan Firebase, platform layanan *backend* yang mendukung pengelolaan data secara *real-time*, autentikasi pengguna, dan notifikasi tanpa perlu membangun dan mengelola server secara manual. Antarmuka aplikasi dikembangkan menggunakan Flutter [9], *framework open-source* berbasis bahasa pemrograman Dart yang memungkinkan pembuatan antarmuka lintas platform hanya dengan satu basis kode (*single codebase*) [10]. Fitur presensi kehadiran member memanfaatkan pemindaian QR Code yang divalidasi terhadap data jadwal pada Firebase sebelum kehadiran dicatat.

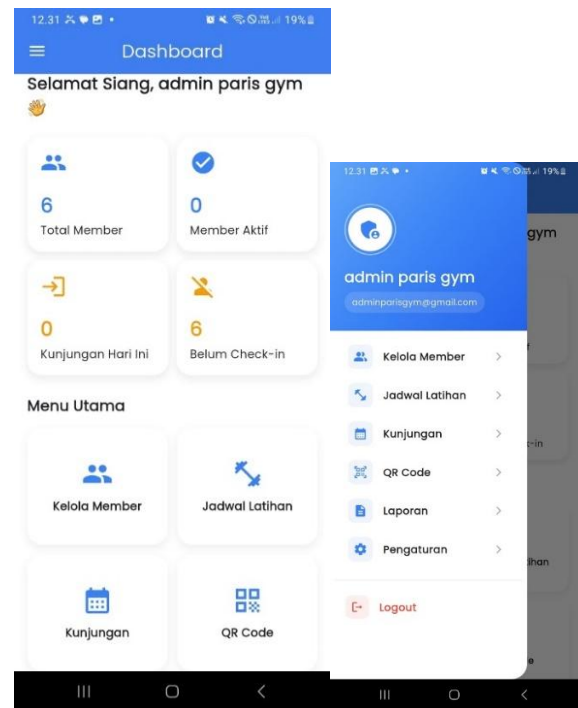
3.2. Implementasi Antarmuka Sistem

Sistem yang dikembangkan diberi nama E-FitGym dan terdiri atas dua peran pengguna, yaitu admin dan member, yang masing-masing mengakses aplikasi melalui halaman login sesuai kredensial yang terdaftar pada Firebase Authentication, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 4.



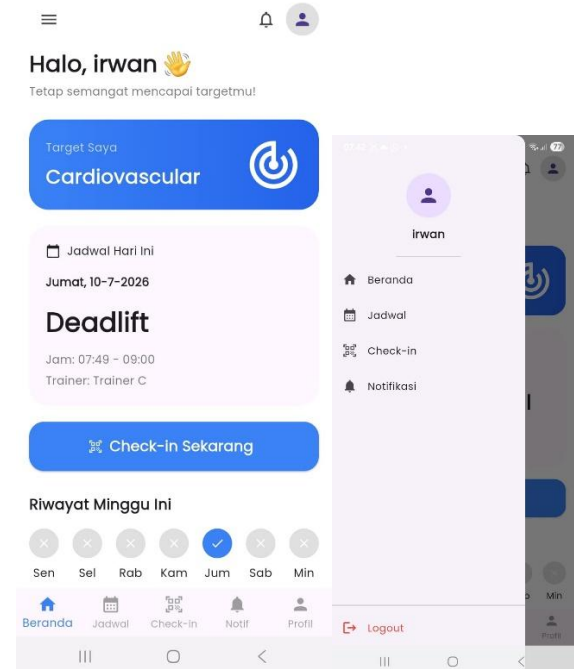
Gambar 4. Halaman Login Aplikasi

Setelah berhasil masuk, admin diarahkan ke halaman *dashboard* yang menampilkan ringkasan jumlah total member, member aktif, kunjungan hari ini, serta menu utama untuk mengelola member, jadwal latihan, kunjungan, QR Code, dan laporan, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Halaman Dashboard Admin

Pada sisi member, *dashboard* menampilkan target latihan, jadwal latihan pada hari berjalan, tombol pintas untuk *check-in*, serta riwayat kehadiran mingguan, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 6.



Gambar 6. Halaman Dashboard Member

3.3. Pengujian Alfa (*Black Box Testing*)

Pengujian alfa dilakukan oleh pengembang menggunakan metode *black box testing*, untuk memastikan setiap fungsi sistem berjalan sesuai spesifikasi kebutuhan tanpa meninjau struktur kode program. Pengujian mencakup tujuh modul

utama, yaitu halaman login, halaman menambah member, halaman *update* data member, halaman mengatur jadwal, halaman melihat data kunjungan, halaman jadwal latihan, dan halaman kehadiran. Rekapitulasi hasil pengujian ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Pengujian Alfa (*Black Box Testing*)

Modul Pengujian	Jumlah Skenario	Hasil
Login admin dan member	4	Valid
Tambah dan hapus data member	2	Valid
<i>Update</i> data member	2	Valid
Pengaturan jadwal latihan	3	Valid
Data kunjungan member	3	Valid
Jadwal latihan (sisi member)	2	Valid
<i>Check-in</i> melalui QR Code	3	Valid
Total	19	Valid

Hasil pengujian menunjukkan seluruh 19 skenario uji pada tujuh modul dinyatakan valid, artinya setiap fungsi sistem mulai dari autentikasi, pengelolaan data member, pengaturan jadwal, hingga pencatatan kehadiran melalui QR Code telah berjalan sesuai dengan kebutuhan yang telah ditetapkan pada tahap perancangan.

Sebagai ilustrasi lebih rinci, Tabel 2. menyajikan tiga contoh skenario pengujian *black box* yang mewakili modul login, pengaturan jadwal, dan *check-in* melalui QR Code, meliputi aksi input yang diberikan, hasil yang diharapkan, dan hasil pengujian aktual yang diperoleh.

Tabel 2. Contoh Skenario Pengujian *Black Box Testing*

Skenario Pengujian	Aksi Input	Hasil yang Diharapkan	Hasil Aktual
Login pengguna dengan kredensial benar	Pengguna memasukkan email dan kata sandi yang telah terdaftar pada halaman login, kemudian menekan tombol masuk	Sistem memvalidasi kredensial dan mengarahkan pengguna ke halaman <i>dashboard</i> (Valid, sesuai harapan)	Pengguna berhasil masuk dan diarahkan ke halaman <i>dashboard</i> (Valid, sesuai harapan)
Pengaturan jadwal dengan data tidak lengkap	Admin menyimpan jadwal latihan tanpa mengisi kolom jam atau instruktur, kemudian menekan tombol simpan	Sistem menampilkan pesan validasi dan menolak penyimpanan data yang belum lengkap	Sistem menampilkan pesan "data belum lengkap" dan jadwal tidak tersimpan (Valid, sesuai harapan)
<i>Check-in</i> QR Code sesuai jadwal	Member memindai QR Code pada waktu jadwal latihan yang telah terdaftar	Sistem mencatat kehadiran pada Firebase dan menampilkan notifikasi keberhasilan	Data kehadiran tersimpan dan notifikasi " <i>check-in</i> berhasil" ditampilkan (Valid, sesuai harapan)

3.4. Pengujian Beta (*User Acceptance Testing*)

Pengujian beta dilakukan dengan metode *User Acceptance Testing* (UAT) untuk mengetahui

tingkat penerimaan pengguna terhadap sistem yang dikembangkan berdasarkan penilaian langsung dari pengguna [11]. Kuesioner UAT menggunakan skala *Likert* lima poin dan disebarkan kepada 4 responden admin serta 10 responden member. Persentase tingkat penerimaan pengguna dihitung menggunakan persamaan berikut:

$$Y = (X / \text{Skor Ideal}) \times 100\%$$

dengan X adalah total skor jawaban seluruh responden dan Skor Ideal dihitung dari nilai tertinggi skala *Likert* dikalikan jumlah responden dan jumlah pernyataan [12]. Interpretasi persentase skor penerimaan pengguna mengacu pada rentang kriteria berikut:

Tabel 3. Kriteria Penilaian Persentase

Persentase	Kriteria
0%-20%	Sangat Tidak Baik
21%-40%	Tidak Baik
41%-60%	Cukup
61%-80%	Baik
81%-100%	Sangat Baik

Rekapitulasi hasil penilaian responden admin terhadap lima pernyataan ditunjukkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Penilaian Responden Admin

Kode	Aspek	Persentase	Kriteria
Q1	Kemudahan penggunaan (akses sistem)	90%	Sangat Baik
Q2	Kemudahan penggunaan (tambah data member)	85%	Sangat Baik
Q3	Kemudahan penggunaan (antarmuka aplikasi)	90%	Sangat Baik
Q4	Kesesuaian fungsi (penyimpanan jadwal)	80%	Baik
Q5	Kegunaan (keakuratan data kunjungan)	90%	Sangat Baik
Total	Rata-rata keseluruhan	87,0%	Sangat Baik

skala tertinggi Berdasarkan hasil rangkuman kuesioner pengujian beta yang telah diisi oleh responden admin, diperoleh nilai skor penilaian sebesar 87,0% dengan kriteria "Sangat Baik". Nilai terendah terdapat pada pernyataan Q4 mengenai penyimpanan jadwal latihan (80%, kriteria "Baik"), yang menunjukkan adanya ruang perbaikan pada mekanisme validasi. Kuesioner pengujian beta untuk responden member terdiri atas 9 pernyataan yang mencakup kemudahan

penggunaan, proses login, tampilan antarmuka, akses jadwal latihan, kesesuaian jadwal dengan kebutuhan, proses *check-in*, riwayat kehadiran, kepuasan fitur, serta kemudahan navigasi aplikasi, yang mencakup aspek kemudahan penggunaan, kesesuaian fungsi, dan kegunaan sistem [13], [14], [15]. Rekapitulasi hasil penilaian responden member terhadap sembilan pernyataan ditunjukkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Penilaian Responden Member

Kode	Aspek	Persentase	Kriteria
Q1	Kemudahan akses aplikasi melalui smartphone	88%	Sangat Baik
Q2	Kemudahan proses login	94%	Sangat Baik
Q3	Kejelasan tampilan antarmuka	96%	Sangat Baik
Q4	Kemudahan melihat jadwal latihan	88%	Sangat Baik
Q5	Kesesuaian jadwal dengan kebutuhan latihan	96%	Sangat Baik
Q6	Kemudahan proses check-in (kehadiran)	82%	Sangat Baik
Q7	Kemudahan melihat riwayat kehadiran	86%	Sangat Baik
Q8	Kepuasan Terhadap fitur aplikasi	90%	Sangat Baik
Q9	Kemudahan Navigasi aplikasi	90%	Sangat Baik
Total	Rata-rata keseluruhan	90,0%	Sangat Baik

Hasil rekapitulasi kuesioner responden member menunjukkan skor penilaian sebesar

90,0% dengan kriteria “Sangat Baik”. Nilai terendah terdapat pada pernyataan Q6 mengenai proses *check-in* (82%), yang mengindikasikan perlunya penyempurnaan lebih lanjut pada fitur pemindaian QR Code agar proses kehadiran dapat dilakukan lebih cepat dan stabil. Secara keseluruhan, hasil pengujian beta dari kedua kelompok responden menunjukkan aplikasi E-FitGym dinilai efektif dalam mendukung pengelolaan data member, penjadwalan latihan, dan pemantauan kunjungan.

3.5. Pelaksanaan Tahap Cutover

Tahap *cutover* dilaksanakan setelah sistem dinyatakan lolos pengujian alfa dan beta, mencakup penerapan aplikasi E-FitGym ke lingkungan operasional Paris Gym, pelatihan penggunaan bagi admin, serta evaluasi umpan balik dari pengguna. Proses implementasi diawali dengan memasang aplikasi pada perangkat admin, pembuatan akun admin pada Firebase Authentication, serta migrasi data member yang sebelumnya tercatat pada buku pendaftaran ke dalam basis data Firebase.

Pelatihan penggunaan aplikasi bagi admin dilaksanakan secara tatap muka di lokasi Paris Gym dalam beberapa sesi, mencakup penambahan dan pembaruan data member, pengaturan jadwal latihan, pemindaian QR Code untuk pencatatan kehadiran, serta pembacaan ringkasan pada halaman dashboard. Selama masa transisi, pencatatan manual pada buku pendaftaran tetap dipertahankan sebagai cadangan secara paralel hingga admin dinilai terbiasa mengoperasikan sistem secara mandiri, sebelum akhirnya proses pencatatan sepenuhnya digantikan oleh sistem digital. Evaluasi umpan balik dilakukan melalui diskusi langsung dengan admin setelah periode penggunaan awal, dengan hasil yang kemudian dikonfirmasi lebih lanjut melalui pengujian beta (UAT) pada sub-bab 3.4.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, perancangan, implementasi, dan pengujian, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi manajemen member berbasis Android pada Paris Gym berhasil dirancang dan dibangun menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD) dengan Flutter dan Firebase, serta mampu mendukung pengelolaan data member, penjadwalan latihan, pencatatan kunjungan, dan pemantauan aktivitas latihan. Pengujian alfa menggunakan *black box testing* menunjukkan seluruh fungsi sistem berjalan sesuai kebutuhan, sedangkan pengujian beta menggunakan *User Acceptance Testing* (UAT) memperoleh tingkat penerimaan sebesar 87,0% dari admin dan 90,0% dari member dengan kategori “Sangat Baik”, sehingga sistem dinilai layak diterapkan untuk mendukung operasional Paris Gym. Penelitian selanjutnya

dapat mengembangkan fitur pembayaran digital serta versi berbasis web sebagai perluasan dari sistem yang telah dibangun agar mendukung fleksibilitas akses yang lebih tinggi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak, Universitas Bina Insani, kepada Ibu Nadya Safitri, S.T., M.Kom. selaku dosen pembimbing, serta kepada pihak Paris Gym yang telah memberikan izin dan data yang diperlukan selama proses penelitian ini berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Ridwan and Z. Halim, "Perancangan Sistem Informasi Fasilitas Fitness Gym Berbasis Website Menggunakan Codeigniter," vol. 4, no. 1, pp. 601–609, 2023, doi: 10.30865/klik.v4i1.1039.
- [2] A. Nurkamila, S. Oktapriandi, D. N. Sari, and M. Utari, "Sistem Informasi Pelayanan Administrasi Berbasis Android Mobile di Kelurahan Talang Keramat," *J. JUPITER*, vol. 17, no. 3, pp. 1045–1054, 2025.
- [3] I. B. Luxfanza and N. Ratama, "PENGEMBANGAN APLIKASI WORKOUT BERBASIS ANDROID DENGAN FITUR PERSONALISASI PROGRAM LATIHAN DAN MONITORING KESEHATAN MENGGUNAKAN METODE HIGH INTENSITY INTERVAL TRAINING (HIIT)," vol. 3, no. 1, pp. 2515–2523, 2025.
- [4] A. A. Firdaus and A. Anisyah, "Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Air Isi Ulang Berbasis Android dengan Integrasi Firebase dan Location Based Service di Depot Bumi Qta," vol. 5, no. 1, pp. 443–454, 2025.
- [5] M. A. Manuhutu, A. Manuhutu, M. Manuhutu, T. Manurung, and L. J. Uktolseja, "Penerapan Metode Rapid Application Development Pada Sistem Informasi Sipani Store," vol. 4, no. 1, pp. 8–18, 2025.
- [6] S. Virtualioka, D. Vernanda, and A. R. Nurpazri, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI APLIKASI RENTAL MOBIL DENGAN DESIGN OF CAR RENTAL APPLICATION INFORMATION SYSTEM WITH MOBILE-," vol. 3, no. 3, pp. 90–97, 2024.
- [7] M. Supianti, M. D. Irawan, and A. P. Utama, "Implementasi RAD (Rapid Application Development) dan Uji Black Box pada Administrasi E - Arsip," 2022.
- [8] Y. Aryani, I. Aqil, and B. Paramita, "Penerapan Unified Modeling Language (UML) pada Digitalisasi Sistem Informasi Perpustakaan," vol. 4, no. 2, pp. 1032–1040, 2024.
- [9] M. Murizar, A. Sani, S. Informasi, U. Nasional, T. Informasi, and U. Nasional, "PERANCANGAN APLIKASI PEMROSESAN INPUT DATA," vol. 9, no. 3, pp. 5106–5112, 2025.
- [10] S. Ainah et al., "IMPLEMENTASI FRAMEWORK FLUTTER UNTUK PENGEMBANGAN APLIKASI RESTORAN DENGAN PENERAPAN API CHATGPT," vol. 8, no. 3, pp. 3802–3809, 2024.
- [11] V. M. Anjasmara and A. H. Sumitro, "Pengembangan Sistem Informasi Masjid Darul Arham Menggunakan Metode V-Model dan UAT (User Acceptance Testing)," vol. 8, no. 1, pp. 47–58, 2023.
- [12] M. Algoritma, G. Metode, A. Genetika, and M. Newton, "PEMODELAN NETWORK FLOW ANALYSIS SISTEM DISTRIBUSI AIR," *J. Rekayasa Lampung*, vol. 2, no. 1, pp. 32–39, 2023.
- [13] W. Fadillah and U. Mulawarman, "Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Canva," vol. 2, no. 2, pp. 231–240, 2023, doi: 10.55123/mamen.v2i2.1808.
- [14] M. E. Lianto, C. H. Primasari, E. Marsella, Y. P. Wibisono, and M. Cininta, "Evaluasi Functional Suitability , Performance Efficiency , Usability , dan Portability Berdasarkan ISO 25010 pada Aplikasi VR Gamelan Slenthem," vol. 3, no. 1, pp. 24–36, 2023.
- [15] A. P. K. Fajar Hidayat, "Evaluasi Pengaruh Persepsi Kegunaan dan Kemudahan terhadap," vol. 4, no. 2, pp. 204–213, 2025.