

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Wahadyo, (2013). *Android Untuk Pemula Tablet & Handphone*. Jakarta. PT. Transmedia.
- Andrianto, S.D. (2016) *Pengembangan Aplikasi Panduan Pencegahan dan Perawatan Cedera untuk Olahraga Hiking (SMARTPALA) Berbasis Android bagi Pecinta Alam Pemula*. Skripsi. Yogyakarta: FIK Universitas Negeri Yogyakarta.
- Andy Wiyani, Novan. (2013). *Konsep Praktik dan Strategi Membumikan Pendidikan Karakter di SD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Antoni Muhammad Sigit, Suharja, S. (2017). “*Aplikasi kebugaran dan kesehatan berbasis android: Bagaimana persepsi dan minat masyarakat?*” *Jurnal Keolahragaan*, 7(1), 2019, 34-42
- Arifianto, Teguh. (2011). *Membuat Interface Aplikasi Android Lebih Keren dengan LWUIT*. Yogyakarta: Andi Publisher
- Asmani, J. (2011). *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Diva Pers.
- Boleng Lukas Maria, Arif Yudabirull, Nifu Gerson. (2020) *PEMBINAAN EKSTRAKURIKULER DALAM MEMPERSIAPKAN SISWA SDI NASIPANAF PADA KEGIATAN O2SN TAHUN 2020*. Kota Kupang-NTT: Universitas Nusa Cendana
- Dalma, M. Afif. (2021, April). “*Pengertian Bola Basket, Sejarah, Ukuran Lapangan Teknik dan Peraturan*”. <https://dosenpintar.com/bola-basket/>. (diakses 19 September 2020)
- Eko Sulistiyo Wibowo, Adhi Susanto, Wing Wahyu Winarno. (2014). “*Kesiapan Pengguna Intranet Berbasis Android Di Kementerian Perindustrian*.” *SEMNAS TEKNO MEDIA* 2(1): 31–36.
- Akbar Erick Ranes. (2020, Agustus). “*Ukuran Lapangan Bola Basket dengan Gambar dan Sejarahnya*”. <https://www.idntimes.com/sport/arena/erick-ranes-akbar/ukuran-lapangan-bola-basket-gambar-sejarah/3>. (diakses 22 Agustus 2020)

- Fadila, Dewi & Sari Lestari Zainal Ridho. (2013). *Perilaku Konsumen*. Palembang: Citrabooks Indonesia.
- Fahrizqi, EB, Mahfud, Imam, Yuliandra, Rizki, Gumantan, A. (2020). TINGKAT KEBUGARAN JASMANI MAHASISWA OLAHRAGA SELAMA NEW NORMAL PANDEMI COVID-19. *Journal Sport Sciences and Physical Education* Vol. 8, No. 2 Juli – Desember 2020 ISSN 2581-0383
- Fauzi Achmad, Ismawan Fiqih, Djafar Harmi Ibnu. 2020. “*APLIKASI PENGENALAN RAGAM CABANG OLAHRAGA BERBASIS ANDROID*”. *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika* Vol 01 No 01
- Gumantan, Aditya, Mahfud, Imam, & Yuliandra, Rizki. (2020). *TINGKAT KECEMASAN SESEORANG TERHADAP PEMBERLAKUAN NEW NORMAL DAN PENGETAHUAN TERHADAP IMUNITAS TUBUH*. *Sport Science & Education Journal* Volume 1 (2),E-ISSN 2722-1954
- Guru Pendidikan. (2020, Desember). “*Pengertian Aplikasi Menurut Para Ahli*”. <https://seputarilmu.com/2020/12/pengertian-aplikasi-menurut-para-ahli.html>. (Diakses pada Desember 5, 2020)
- Hartati, Sri et al. (2017). “Sistem Aplikasi Educhat Stmik Pringsewu Berbasis Android Sebagai Media Komunikasi Dan Informasi.” *Jurnal Teknosi UNAND3(1)*: 143–52.
- Hengky W. Pramana, (2012). *Aplikasi Inventory Berbasis Access 2003*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Hermawan S, Stephanus. (2011). “*Mudah Membuat Aplikasi Android*”. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hozeng, Suryadi, and Asrul Syam. (2017). “Aplikasi Pengenalan Kebudayaan Khas Toraja (UKIRAN) Berbasis Android.” *SEMNASSTEKNOMEDIA* 5(1): 55–60.
- Kaplan, B. (2012). *Bball basics for kids: a basketball handbook*. Blomington: Universe.
- Kotler, Philip., Keller, Kevin L. (2013). *Manajemen Pemasaran, Jilid Kedua*. Jakarta: Erlangga.
- Karim. (2013). “*Pengaruh keikutsertaan siswa dalam bimbingan belajar dan ekstrakurikuler terhadap prestasi belajar Matematika*”. *JMP Matematika. JPM IAIN Antasari*. Vol. 1 No. 1, pp 1-8.

- Latif, Muhammad Abdul. (2018). “*PERSEPSI PESERTA EKSTRAKURIKULER BULUTANGKIS TERHADAP PROGRAM LATIHAN BERBASIS SHUTTLE TIME DI MAN 5 SLEMAN TAHUN AJARAN 2017/2018* ”. SKRIPSI. (Tidak Diterbitkan). Yogyakarta; UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
- Mahfud, Imam, Gumantan, A, & Nugroho, RA. (2020). *PELATIHAN PEMBINAAN KEBUGARAN JASMANI PESERTA EKSTRAKURIKULER OLAHRAGA*. Vol. 3. No.1.
- Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014) *Kegiatan Ekstrakuler Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia
- Nazarudin Safaat Harahap. (2012). *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Nugroho, Reza Adhi & Yuliandra, Rizki. (2021). *ANALISIS KEMAMPUAN POWER OTOT TUNGKAI PADA ATLET BOLABASKET*. Sport Science & Education Journal Volume 2 (1), E-ISSN 2722-1954
- Pane, Bessy Sitorus. (2015). “PERANAN OLAHRAGA DALAM MENINGKATKAN KESEHATAN”, *JURNAL Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 21 Nomor 79
- Rusdin, Salahudin, (2020). “Olahraga Menurut Pandangan Agama Islam”, *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, Vol. 4. No. 3
- Satria Muhammad Najib Dwi, Saputra Fajar, Donaya Pasha. 2020.” *MIT APP INVERTOR PADA APLIKASI SCORE BOARD UNTUK PERTANDINGAN OLAHRAGA BERBASIS ANDROID*” *Jurnal TEKNOINFO*, Vol. 14, No. 2, 2020, 81-88, ISSN: 2615-224X
- Siyoto, S & Sodik, A. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Statcounter. (2021, februari). “*Mobile Operating System Market Share Indonesia*”. <https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia>. (diakses Februari 2021)
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

- Suhardi dan Nurcahyo, F. (2014). *Persepsi Siswa SMKNegeri 2 Kabupaten Wonosobo Terhadap Nilai-nilai Sosial Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Permainan Sepakbola*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 10(2), 20.
- Suhartini. (2017). *Aplikasi Alat BANTU Belajar Bahasa Inggris Sekolah Dasar Menggunakan Adobe Flash Cs.6* (Studi Kasus: Sdit Fathona Baturaja). Jurnal Sistem Informasi Dan Komputererisasi Akuntansi (Jsk). Vol. 01. No. 01, Hal. 71-80, ISSN : 2579-4477.
- Tata Sutabri. (2012). *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Ulber, S. (2012). *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Widartma Adi, Rahayu Sri, (2018). *PERANCANGAN APLIKASI GAJI KARYAWAN PADA PT. PP LONDON SUMATRA INDONESIA Tbk. GUNUNG MALAYU ESTATE - KABUPATEN ASAHAN*. Sumatera Utara: Universitas Asahan.
- Yuliandra, Rizki & Fahrizqi, Eko Bagus. (2018). *Pengembangan Model Latihan Jump Shoot Bola Basket*. Vol. 2 No. 1.