

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Rafi and M. Nilmada, "Pembuatan Aplikasi Berbasis Web Untuk Pengajuan Dan Bimbingan Skripsi Mahasiswa Informatika Universitas Gunadarma," *Ug J.*, vol. 16, pp. 8–18, 2022.
- [2] F. Ade Putri, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Serta Perbaikan Komputer (Studi Kasus TNG Computer) Sales Information System Design and Computer Repair (Case Study : TNG Computer)," p. 133.
- [3] F. Setiawan and H. Zakaria, "Rancang bangun sistem pembelian voucher game online berbasis website menggunakan teknologi mern stack dengan model waterfall (studi kasus : good gaming store)," *OKTAL J. ilmu Komput. dan sains*, vol. 1, no. 05, pp. 506–513, 2022, [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal/article/view/190>
- [4] B. P. K. Atmaja and Sholihin, "Implementasi Website Topup Game Otomatis Menggunakan Provider Digiflazz Dengan Payment Gateway Tripay," *J. Ilmu Komput. dan Pendidik.*, vol. 1, no. 5, pp. 1202–1209, 2023.
- [5] B. J. Lesu and A. G. Wildahlia, "Implementasi Fitur Customer Relationship Management (CRM) pada Sistem Informasi Penjualan Akun Game Online," *J. Inov. Ekon. dan Keuang.*, vol. 1, no. 1, pp. 9–18, 2023.
- [6] K. Anggoro Rifa, "Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi-2023 "Exploring the Intersection of Big Data, Cyber Security, Rancang Bangun Sistem Informasi Voucher Game Berbasis Website di Nata Store Dengan Metode Rapid Application Development," pp. 347–356, 2023.
- [7] M. A. Pandiya, T. H. Sinaga, and E. Rahayu, "Sistem Penjualan Akun dan Voucher Game Online dengan Metode Prototyping Evolusioner," *Innov. J. Soc. ...*, vol. 3, pp. 4988–4999, 2023, [Online]. Available: <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/5313>

- [8] R. Wati, A. Maselena, V. Game, and V. S. Code, “Perancangan Aplikasi Sistem Penjualan Top-Up Game Online Berbasis Website Memanfaatkan Fitur Mern Fullstack Menggunakan Metode Waterfall 1,2,3,4,” vol. 18, no. x, pp. 93–104, 1978.
- [9] Z. Juniardi, Ariansyah, and Nurmayanti, “Rancang Bangun Aplikasi Top Up Voucher Game Online Berbasis Website Menggunakan Metode Extreme Programming,” *J. Minfo Polgan*, vol. 12, no. 2, pp. 1724–1733, 2023.
- [10] Muhammad Atho`illah and M.Rudi Fanani, “Implementasi Teknologi Informasi Untuk Penjualan Voucher Game Online Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter,” *J. Sci. Res. Technol.*, vol. 1, no. 1, pp. 8–18, 2023.
- [11] P. Motivasi et al., “Seminar Proposal Skripsi,” no. November, pp. 1–11, 2021.
- [12] R. N. Setiawan, P. S. Informatika, F. Komunikasi, D. A. N. Informatika, and U. M. Surakarta, “Pembuatan Sistem Informasi Top Up Gaming,” vol. X, pp. 1–23, 2021.
- [13] U. M. Nusantara, “1 Pengaruh E- WOM Kolabo...., Andreas Kevin Trigun a, Universitas Multimedia Nusantara,” pp. 1–13.
- [14] S. Jonathan, “Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Layanan Jasa Pada Photo Studio Suara Hujan Project Berbasis Web Proposal Tugas Akhir,” pp. 26–27, 2021.
- [15] K. Pengantar, “Furnitur Berbasis Web Universitas Islam Riau,” 2022.