

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Februariyanti, A. Dwi Laksono, J. Sasongko Wibowo, and M. Siswo Utomo, "IMPLEMENTASI METODE COLLABORATIVE FILTERING UNTUK SISTEM REKOMENDASI PENJUALAN PADA TOKO MEBEL," 2021, [Online]. Available: www.unisbank.ac.id
- [2] Aryani, B. Susilo, and Y. Setiawan, "Perancangan Sistem Rekomendasi Pemilihan Cinderamata Khas Bengkulu Berbasis E-MARKETPLACE," *Jurnal Rekursif*, vol. 7, no. 1, pp. 70–76, 2019.
- [3] N. Yanti *et al.*, "Penerapan Algoritma Collaborative Filtering Untuk Rekomendasi Games Hardware," *Artikel 4 - JUTISI*, vol. 2, no. 1, pp. 305–314, 2013, [Online]. Available: <http://ojs.stmik-banjarbaru.ac.id/index.php/jutisi/article/download/87/87>
- [4] E. Winarko, "Konsep Multicriteria Collaborative Filtering Untuk," *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2010 (SNATI 2010)*, vol. 2010, no. Snati, pp. 51–55, 2010.
- [5] A. A. Wahid, "Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi," *Jurnal Ilmu-ilmu Informatika dan Manajemen STMIK*, no. November, pp. 1–5, 2020.
- [6] K. Obajha, N. N. K. Sari, and V. H. Pranatawijaya, "Implementasi Metode Collaborative Filtering pada Aplikasi Rekomendasi Hotel dan Wisma di Kota Palangka Raya Berbasis Website," *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 3, no. 2, pp. 398–410, 2023, doi: 10.24002/konstelasi.v3i2.7133.
- [7] J. Simbolon and J. Kasih, "Collaborative Filtering Dan Perancangan Website Gigidior Fashion Shop," *Jurnal Strategi*, vol. 1, pp. 227–236, 2019.
- [8] P. A. Dian, "Perancangan sistem informasi penjualan obat pada apotik dian," vol. 3, no. 3, pp. 330–341, 2022.
- [9] R. S. Setiaji1, "Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Penggajian," *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, vol. 7, no. 2, pp. 106–111, 2021, doi: 10.31294/jtk.v4i2.
- [10] R. Al Ghani, N. Wahdiaz Azani, S. N. Auliani, S. Maharani, M. D. Gustinov, and M. L. Hamzah, "Perancangan Sistem Informasi e-Commerce Berbasis Website Menggunakan Metode Waterfall," pp. 99–106, 2022.
- [11] V. Febrian, M. R. Ramadhan, M. Faisal, and A. Saifudin, "Pengujian pada Aplikasi Penggajian Pegawai dengan menggunakan Metode Blackbox," *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, vol. 5, no. 1, p. 61, 2020, doi: 10.32493/informatika.v5i1.4340.

- [12] D. I. Permatasari, "Pengujian Aplikasi menggunakan metode Load Testing dengan Apache JMeter pada Sistem Informasi Pertanian," *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, vol. 8, no. 1, p. 135, 2020, doi: 10.26418/justin.v8i1.34452.
- [13] M. E. Apriyani, E. N. Hamdana, and R. Z. Alhamri, "Sistem operasi".
- [14] Y. Lianawati, C. E. Widjayanti, A. A. Setyawan, and F. A. Pratiwi, "Sistem Informasi Simpan Pinjam Berbasis Website Pada Koperasi Simpan Pinjam 'Beta Karina Jaya' Di Cilacap," *Electro Luceat*, vol. 7, no. 2, p. 10, 2021, [Online]. Available: <https://www.poltekstpaul.ac.id/jurnal/index.php/jelekn/article/download/402/281>
- [15] Y. Anggraini, D. Pasha, D. Damayanti, and A. Setiawan, "Sistem Informasi Penjualan Sepeda Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 1, no. 2, pp. 64–70, 2020, doi: 10.33365/jtsi.v1i2.236.
- [16] U. A. Ahmad and B. Dirgantoro, "Perancangan dan Implementasi Antarmuka Pengguna Website Kursus Online Growup 1 st Ilham Maulana Mubarak 2 nd," vol. 10, no. 1, pp. 675–679, 2023.
- [17] A. Christian, S. Hesinto, and A. Agustina, "Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap (Studi Kasus SMP Negeri 6 Prabumulih)," *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer)*, vol. 7, no. 1, pp. 22–27, 2018, doi: 10.32736/sisfokom.v7i1.278.
- [18] V. Augustino, A. Sumual, Y. Widiyanto, R. Kurniawan Budhi, and K. Kunci, "PENGEMBANGAN APLIKASI PENCATATAN TRANSAKSI PENJUALAN TOP UP GAME BERBASIS MOBILE DENGAN MENGGUNAKAN API WHATSAPP," *Surabaya Jurnal Sistem Cerdas dan Rekayasa (JSCR)*, vol. 6, no. 1, pp. 2656–7504, 2024.
- [19] M. A. Pandiya, T. H. Sinaga, and E. Rahayu, "Sistem Penjualan Akun dan Voucher Game Online dengan Metode Prototyping Evolusioner," *Innovative: Journal Of Social ...*, vol. 3, pp. 4988–4999, 2023, [Online]. Available: <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/5313>
- [20] 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 Jurnal ilmu komputer dan sains*, vol. 1, no. 05, pp. 506–513, 2022, [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal/article/view/190>
- [21] Z. Juniardi, A. Ariansyah, and N. Nurmayanti, "Rancang Bangun Aplikasi Top Up Voucher Game Online Berbasis Website Menggunakan Metode Extreme Programming," *Jurnal Minfo Polgan*, vol. 12, no. 2, pp. 1724–1733, 2023, doi: 10.33395/jmp.v12i2.12964.

- [22] R. Wati, Jeprianto, and A. Maseleno, “Teknika 18 (1): 93-104 Perancangan Aplikasi Sistem Penjualan Top-Up Game Online Berbasis Website Memanfaatkan Fitur Mern Fullstack Menggunakan Metode Waterfall,” *Ijccs*, vol. 18, No.1, no. x, pp. 93–104, 2024.
- [23] K. Anggoro Rifa, “Rancang Bangun Sistem Informasi Voucher Game Berbasis Website di Nata Store Dengan Metode Rapid Application Development,” pp. 347–356, 2023.

