

DAFTAR PUSTAKA

- Adani, M. R. (2021). Penerapan Sistem Pendukung Keputusan (SPK) Dalam Teknologi Informasi. Retrieved from <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/sistem-pendukung-keputusan/>
- Bastari, M. A. (2022). Sistem Informasi Jasa Cuci Interior Rumah dan Mobil Menggunakan Metode User Acceptance Test. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*.
- Denny Pribadi, R. A. (2020). *SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN*. Yogyakarta: GRAHA ILMU.
- Gunawan, D. (2019). Metode Weighted Product. Retrieved from <https://bukuinformatika.com/metode-weighted-product/>
- Khasanah, F. N. (2019). PENGUJIAN BETA PADA APLIKASI GAME EDUKASI PENGENALAN DASAR ISLAM MELALUI KUESIONER. *INFOKAM*.
- Manaris, B. (2021). 3 Game Populer Buatan miHoYo, Gamer Siap Bertarung! Retrieved from <https://gensindo.sindonews.com/read/546688/700/3-game-populer-buatan-mihoyo-gamer-siap-bertarung-1632204541>
- Putra, A. P. (2020). PENGUJIAN APLIKASI POINT OF SALE BERBASIS WEB MENGGUNAKAN BLACK BOX TESTING. *Jurnal Bina Komputer*.
- Qolby, A. S. (2022). ANALISIS VISUAL KARAKTER VENTI DALAM GAME ONLINE GENSHIN . *Jurnal Barik*.
- Ramadhan, A. G. (2020). AHP dan WP: Metode dalam Membangun Sistem Pendukung Keputusan (SPK) Karyawan Terbaik. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*.
- Rizky, D. (2019). Apa itu SDLC Waterfall? Retrieved from <https://medium.com/dot-intern/sdlc-metode-waterfall-5ae2071f161d>
- Syamsiah. (2019). PERANCANGAN FLOWCHART DAN PSEUDOCODE PEMBELAJARAN MENGENAL ANGKA DENGAN ANIMASI UNTUK

ANAK PAUD RAMBUTAN. *STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi).*

