

DAFTAR PUSTAKA

- Anik Fitri Wismawati, Annisa Dini Kamila, Putri Amalia Febrianti, & Riska Fitriyah. (2023). *Transformasi Budaya Permainan Tradisional Ke Game Online Pada Remaja Di Desa Wonosari Kabupaten Jember*.
- Arsini, Y., Arsini Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Y., Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, F., Yani Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, R., & Nazwa Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, S. (2023a). Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Sosial Pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 2(3), 190–199. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v2i3.1370>
- Arsini, Y., Arsini Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Y., Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, F., Yani Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, R., & Nazwa Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, S. (2023b). Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Sosial Pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 2(3), 190–199. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v2i3.1370>
- Asmiati, N., Informasi, S., Tinggi, S., Informatika, M., Komputer, D., & Mandiri, N. (2020). *Penerapan Algoritma Naive Bayes Untuk Mengklasifikasi Pengaruh Negatif Game Online Bagi Remaja Milenial (Application of the Naive Bayes Algorithm to Classify the Negative Effects of Online Games on Millennial Adolescents)*. 2(3), 141–149.
- Faizal Ari Prabowo. (2020). *HUKUM DAN REGULASI ICT GAME RATING SYSTEM DI INDONESIA*.
- Fauzi, J. R. (2023). *ALGORITMA DAN FLOWCHART DALAM MENYELESAIKAN SUATU MASALAH DISUSUN OLEH UNIVERSITAS JANABADRA YOGYAKARTA 2020*.

- Fitriyah, P. N., Putri Salsabilla, D., & Maulida, S. N. (2023). *Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial TRANSFORMASI PERMAINAN TRADISIONAL MENJADI GAME ONLINE DI ERA KEMAJUAN TEKNOLOGI MODERN DAN DAMPAKNYA PADA KEHIDUPAN MASYARAKAT*. 2(6), 2023–2054.
- G2A. (2022). *ESRB vs PEGI: Navigating the World of Video Game Ratings*.
<https://www.g2a.com/news/features/esrb-vs-peg/>
- Hafidz, A. (2022). *26 Jenis Game yang Beredar Saat Ini*.
<https://www.liputan6.com/citizen6/read/5128917/gamer-perlu-tahu-ini-26-jenis-game-yang-beredar-saat-ini>
- Hazimah, M., & Rizki, D. M. (2021). *Perancangan Sistem Informasi Administrasi Rawat Jalan Pada Klinik Insan Permata Berbasis Web*.
- Hisham, M. R., Pratama, J., Andito, L., Kho, A., & Wijaya, H. (2022). Analisa Klasifikasi Genre Game PC Terpopuler. *Journal of Information System, Graphics, Hospitality and Technology*, 4(01), 27–31.
<https://doi.org/10.37823/insight.v4i01.145>
- Immanuel Rui Costa, K., Teknik Informatika, J., Teknik, F., Palangka Raya Kampus UPR Tunjung Nyaho Jl Yos Sudarso, U., & Raya, P. (2022). *Pengembangan dan Pembuatan Website: Sebuah Tinjauan Literatur*.
- Indonesia. (2024). *PERATURAN MENTERI KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA REPUBLIK INDONESIA NOMOR 2 TAHUN 2024 TENTANG KLASIFIKASI GIM*.
- Kalsum Siregar, U., Arbaim Sitakar, T., Haramain, S., Nur Salamah Lubis, Z., Nadhirah, U., & Sains dan Teknologi, F. (2024). *Pengembangan database Management system menggunakan My SQL* (Vol. 1, Nomor 1).
- Karimi, Z. (2021). *Confusion Matrix*.
<https://www.researchgate.net/publication/355096788>

- Kusumah, A. R., & Andarsyah, R. (2023). GENERATOR STRUCTURE LIBRARY REACT JS MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN. Dalam *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 7, Nomor 2).
- Liantoni, F., Erlinawati, D., Ikhsanty, Y. R., Sanjaya, F. I., & Sulistiyono, M. (2023). Inovasi Naive Bayes Classifier dalam Prediksi Rating Game untuk Pengalaman Gaming yang Lebih Menarik. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JustIN)*, 11(3), 538. <https://doi.org/10.26418/justin.v11i3.67228>
- Made, N., Febriyanti, D., Kompiang, A. A., Sudana, O., & Piarsa, N. (2021). *Implementasi Black Box Testing pada Sistem Informasi Manajemen Dosen* (Vol. 2, Nomor 3).
- Mulyawan, M. D., Kumara, I. N. S., Swamardika, I. B. A., & Saputra, K. O. (2021). Kualitas Sistem Informasi Berdasarkan ISO/IEC 25010: Literature Review. *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, 20(1), 15. <https://doi.org/10.24843/mite.2021.v20i01.p02>
- Mursanto, P., Handayani, P. W., Hidayanto, A. N., Purwandari, B., Sensuse, D. I., Santoso, H. B., Budi, I., Sutanto, J., Phusavat, K., Bressan, S., Goodridge, W., Zhu, Y.-Q., Azzahro, F., & Putra, P. O. H. (2020). Jurnal Sistem Informasi (Journal of Information System). *Jurnal Sistem Informasi*, 16(2).
- Nengah Budiawan, Sari, N. N., & Sujiah, S. (2024). Intensitas Bermain Game Online dengan Kecenderungan Perilaku Agresif pada Agregat Remaja. *Jurnal Keperawatan Profesional (KEPO)*, 5(2), 253–263. <https://doi.org/10.36590/kepo.v5i2.1098>
- Nopita Lestari, Melda Tri Aprisa, & Desy Eka Citra Dewi. (2024). *Eksplorasi Strategi Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif; Studi Perbandingan Metode Tesis di Kalangan Akademisi*.

- Pakaya, R., Tapate, A. R., & Suleman, S. (2020). PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN HEWAN TERNAK UNTUK QURBAN DAN AQIQAH DENGAN METODE UNIFIED MODELING LANGUAGE (UML). *Jurnal Technopreneur (JTech)*, 8(1), 31–40. <https://doi.org/10.30869/jtech.v8i1.531>
- Pratama, S., Kalimantan, I., Al, M. A., & Banjarmasin, B. (2022). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB (STUDI KASUS PADA SMP N 1 KERTAK HANYAR)*.
- Ramadhan, W., Setiawan, R., Zumaryan, R., Daniel Adriansyah, M., Paluthfi Jalan Taman Makam Pahlawan No, A., Tiga, D., & Khusus, D. (2020). *Menentukan Rekomendasi Pembelian Video Game Dengan Menggunakan Metode Simple Additive Weighting*.
- suhartini. (2020). p3mphanzanwadi,+12.+suhartini. *Sistem Informasi Berbasis Web Sma Al- Mukhtariyah Mamben Lauk Berbasis Php Dan Mysql Dengan Framework Codeigniter*.
- Tabrani, M., & Priyandaru, H. (2021). SISTEM INFORMASI MANAJEMEN BERBASIS WEBSITE PADA UNL STUDIO DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER. Dalam *JURNAL ILMIAH M-PROGRESS* (Vol. 11, Nomor 1).
- Ubaform, A. S., & Iswari, L. (2023). *Penerapan React JS Pada Pengembangan FrontEnd*.
- Udayana. (2022). Klasifikasi Jurnal menggunakan Metode KNN dengan Mengimplementasikan Perbandingan Seleksi Fitur. *Klasifikasi Jurnal menggunakan Metode KNN dengan Mengimplementasikan Perbandingan Seleksi Fitur*. <https://scholar.google.com>
- Wicaksono, S. R. (2022). *BukuBlackboxTesting-2020*.
- Zalukhu, A., Purba, S., Darma, D., Zalukhu¹, A., Purba², S., Darma³, D., Teknik Informatika, M., & Industri, F. T. (2023). PERANGKAT LUNAK

APLIKASI PEMBELAJARAN FLOWCHART. *Jurnal Teknologi Informasi dan Industri*, 4(1).

Zhipeng, F., & Gani, H. (2022). Interpretable Models for the Potentially Harmful Content in Video Games Based on Game Rating Predictions. *Applied Artificial Intelligence*, 36(1).
<https://doi.org/10.1080/08839514.2021.2008148>