

DAFTAR PUSTAKA

Aeni Hidayah, N., & Fetrina, E. (2017). RANCANG BANGUN SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN KENAIKAN JABATAN PEGAWAI DENGAN METODE PROFILE MATCHING (Studi Kasus: Kementerian Agama Kantor Wilayah DKI Jakarta). *Studia Informatika: Jurnal Sistem Informasi*, 10(2), 127–134.

Ahmad Faqih Ardinata. (2022). *Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Calon Seleksi Ketua Bem Di Universitas Banyuwangi*.

AY Permana, P. R. (2019). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PERUMAHAN MENGGUNAKAN METODE SDLC PADA PT. MANDIRI LAND PROSPEROUS BERBASIS MOBILE. *Studia Informatika: Jurnal Sistem Informasi*, 10(2).

CA Tanjung. (2018). *Sistem Penentuan Hero Counter pada Game Mobile Legends dengan Logika Fuzzy Metode Mamdani*.

Kurniawan B. (2020). *PERANCANGAN SISTEM APLIKASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN PADA CAFETARIA NO CAFFE DI TANJUNG BALAI KARIMUN MENGGUNAKAN BAHASA PEMOGRAMAN*. 1(2).

Krisdiawan, R. A., & Ramdhany, T.(2018). Implementasi Algoritma Yates Pada Games Edukasi Pengenalan Hewan Untuk Anak Sd Berbasis Mobile Android. *Jurnal LPKIA*.

Matematika Fakultas Sains Dan, J. (2020). *APLIKASI METODE TOPSIS PADA PYTHON UNTUK MENENTUKAN MOST VALUABLE PLAYER TURNAMEN*

MOBILE LEGENDS PROFESSIONAL LEAGUE INDONESIA SEASON 5
SKRIPSI OLEH MOHAMMAD RIFQI RIZA PAHLEVY NIM. 16610094.

Pratiwi, H. (2016). *Sistem Pendukung Keputusan*. Yogyakarta: deepublish.

Ridho, Mr., & Soedarto Harjono, H. (2021). *PENGARUH APLIKASI DISCORD DALAM PEMBELAJARAN DARING TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATAKULIAH KOMPUTER*. 14(1), 22–35. <http://>

Reza, C. (2021). *Sistem Pendukung Keputusan Seleksi Karyawan Menggunakan Algoritma Profile Matching*.

Riska Cahaya Snindya Putri, B., & Kokotiasa wawam. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja. In

Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora (Vol. 1, Issue 1).<https://journal.actualinsight.com/index.php/antropocene/article/view/16>

Sutrikanti, N., Situmorang, H., & Nurdyanto, H. (2018). Implementasi Pendukung Keputusan Dalam Pemilihan Calon Peserta Cerdas Cermat Tingkat SMA Menerapkan Metode VIKOR. In *JURIKOM* (Vol. 5, Issue 2). <http://ejurnal.stmik-budidarma.ac.id/index.php/jurikom>|Page|109

Sudrajat, B. (2018). Pemilihan Pegawai Berprestasi dengan Menggunakan Metode Profile Matching. *Jurnal & Penelitian Teknik Informatika*, 3(1).

Samuel. (2013). *MODEL PEMILIHAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE PROFILE MATCHING DAN AHP*.

Sebagai, D., Satu, S., Untuk, S., Gelar, M., Komputer, S., Jurusan, P., Informatika, T., Putra, S. P., & Informatika, J. T. (2018). *Counter Pick Hero Dota*

2 Dengan Metode Naïve Bayes Berbasis Android SKRIPSI FAKULTAS ILMU KOMPUTER.

Suhartono, E., & Badrul, M. (2021). *PENERAPAN METODE PROFILE MATCHING UNTUK MENUNJANG KEPUTUSAN SELEKSI PEGAWAI BARU*. 8(1).

Tanjung, C. A., Hermawati, F. A., & Indasyah, E. (2019). APLIKASI METODE FUZZY MAMDANI UNTUK PENENTUAN HERO COUNTER PADA PERMAINAN MOBILE LEGENDS. *KONVERGENSI*, 15(1). <https://doi.org/10.30996/konv.v15i1.2834>

Wahyudi, A. D. (2016). SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN SELEKSI PENERIMAAN STAFF ADMINISTRASI MENGGUNAKAN METODE PROFILE MATCHING. In *Jurnal TEKNOINFO* (Vol. 10, Issue 2).