

DAFTAR PUSTAKA

- Masangin, T. A., Widiastuti, T., & Djahi, B. S. (2021). “Jurnal TRANSFORMASI (Informasi & Pengembangan Iptek)” (STMIK BINA PATRIA) SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN TEMPAT KOS DENGAN METODE WEIGHTED AGREGATED SUM PRODUCT ASSESMENT (WASPAS) (STUDI KASUS KOTA KUPANG NUSA TENGGARA TIMUR). *Jurnal TRANSFORMASI*, 17(2), 13–23.
- Mubarok Sulton. (2023). *SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN KARAKTER PADA GAME GENSHIN IMPACT*.
- Susilawati Tuti, Yuliansyah Fanny, Romzi Muhammad, & Aryani Rintan. (2020). MEMBANGUN WEBSITE TOKO ONLINE PEMPEK NTHREE MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL. *Teknik Informatika*.
- Syamsiah. (2019). *PERANCANGAN FLOWCHART DAN PSEUDOCODE PEMBELAJARAN MENGENAL ANGKA DENGAN ANIMASI UNTUK ANAK PAUD RAMBUTAN*.
- Vania Adelina, M., Sasongko Wibowo, J., & Tri Lomba Juang, J. (2023). *PEMILIHAN KARAKTER PADA PERMAINAN MULTIPLAYER ONLINE BATTLE ARENA DENGAN METODE AHP (ANALYTIC HIERARCHY PROCESS)* (Vol. 17, Nomor 1). <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/teknoinfo/index>
- Prasetyo, A. A., & Amin, F. (2022). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Hero Tank Mobile Legends Terbaik dengan Metode Moora. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(2), 1291. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v22i2.2067>
- Panjaitan, Z., Setiawan, D., & Triguna Dharma, S. (2023). APPLICATION OF THE MOORA METHOD IN THE DECISION SUPPORT SYSTEM FOR SELECTING THE BEST FONT AUTHORS ON ABLY CREATIVE FONT. Dalam *Journal of Science and Social Research* (Nomor 1). <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JSSR>