

DAFTAR PUSTAKA

- Adminlte.io. (2019). *AdminLTE Documentation*. Adminlte.io.
- Aggarwal, S. (2019). *Flask Framework Cookbook* (2nd ed.). Packt Publishing.
- Downey, A. (2016). *Think Python: How to Think Like a Computer Scientist*. O'Reilly Media.
- Elmasri, R., & Navathe, S. B. (2015). *Fundamentals of Database Systems*. Pearson.
- EvilGuru. (2023). *Mastering The Jungle: A Comprehensive Guide*. Mobafire.Com.
<https://www.mobafire.com/league-of-legends/build/mastering-the-jungle-a-comprehensive-guide-630540>
- Gole, A. (2024). *The Esports Revolution: Analyzing the Success of Competitive Shooter*. Medium.Com. <https://medium.com/@ayythrva/the-esports-revolution-analyzing-the-success-of-competitive-shooter-c6f89d153660>
- Gunawan, H., & Alamsyah, S. (2019). Sistem Pendukung Keputusan Untuk Menentukan Pemain Terbaik Dalam Satu Musim Kompetisi Sepakbola Dengan Menggunakan Metode Simple Additive Weighting. *INFORMASI (Jurnal Informatika Dan Sistem Informasi)*, 11(2), 13–32.
<https://doi.org/10.37424/informasi.v11i2.14>
- Hamm, M. (2023). *Mia Hamm: The Queen of Soccer*.
- Hidayatulloh, R. (2020). *Pendidikan Pelestarian Lingkungan Dalam Perspektif Islam: Studi Kasus Pendidikan Madrasah Aliyah*.
- MongoDB.com. (2024). *Mengapa Menggunakan MongoDB dan Kapan Menggunakannya?* MongoDB.Com.
- Muhyidin, M. A. et al. (2020). *Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma*. vol 10.
- Murdiyanto, A. W. (2019). Decision Support System of Keyword Selection Web Site Using Analytical Hierarchy Process (AHP) and Simple Additive Weighting (SAW). *Compiler*, 8(1), 81.
<https://doi.org/10.28989/compiler.v8i1.429>
- Nugroho, A. (2020). *Rancang Bangun Sistem Informasi Geografis Pencarian Lokasi Penjualan Oleh-oleh Khas Lombok dengan Menggunakan Fungsi*

Waypoint dan Metode Heuristik Greedy di Kota Mataram Berbasis Web.

- 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>
- R. Sugeng Prasetyo. (2022). *Pemanfaatan Teknologi untuk Mendukung Pengambilan Keputusan Organisasi*. Crmsindonesia.Org. <https://crmsindonesia.org/publications/pemanfaatan-teknologi-untuk-mendukung-pengambilan-keputusan-organisasi/>
- Sari, F. (2017). *Metode dalam pengambilan keputusan*. Deepublish.
- Simatupang, J., & Sianturi, S. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus pada PO. Handoyo Berbasis Online. *Jurnal Intra Tech*, Vol 3 No 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.37030/jit.v3i2.56>
- Siti Aisyah. (2019). Jurnal Teknovasi Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan Analisis Kelayakan Pada Perusahaan Leasing Siti Aisyah Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Dan Ilmu Komputer Universitas Prima Indonesia. *Jurnal Teknovasi*.
- Sudana, I. M. et al. (2020). The Use of an Information System to Manage Vocational Assessment in Facing the 5.0 Digital Society. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 26(2), 149–154. <https://doi.org/10.21831/jptk.v26i2.29924>
- Tang, W. (2018). Memahami Esports dari Perspektif Dinamika Tim. *The Sport Journal*, 1–16.
- Trilles, C. (2024). *What is a jungler in Mobile Legends? Here's how to impact the game in this role*. Onesports.Gg. <https://www.oneesports.gg/mobile-legends/jungler-guide-tips-best-heroes/>
- Turban, E. et al. (2011). *Decision Support and Business Intelligence Systems* (9th Editio). Pearson.
- vercel.com. (2024). *Get started with Vercel*. Vercel.Com.
- Wicaksono, H. P., & Sapuguh, I. (2022). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Pemain Terbaik Team Esport Divisi Game Mobile Legend Bang-Bang

Menggunakan Metode Saw-Topsis. *Jurnal Ilmiah Scoll; Jendela Teknologi Informasi*, 10(1), 73–83.

Wikipedia. (2024). *Mobile Legends: Bang Bang*. Id.Wikipedia.Org.
https://id.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA