



DAFTAR PUSTAKA

1. Booch, G., Jacobson, I., & Rumbaugh, J. (1998). *The Unified Modeling Language User Guide*. Addison Wesley.
- Booch, G., Maksimchuk, R. A., Engel, M. W., Young, B. J., Conallen, J., & Houston, K. A. (2007). *Object-Oriented Analysis and Design with Applications* (3rd ed.). Addison Wesley.
- Charles, N. W., & Widiyanto. (2020). Aksiologi esports sebagai olahraga non fisik di Indonesia. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 4(1), 640-656.
- Ezell, L., Shiatala, M., & King, R. (2019). *Documentation: CodeIgniter 4: Online UG*. CodeIgniter. https://codeigniter.com/user_guide/intro/index.html
- Frida L. D. (2016). *Pengukuran User Experience Dengan Pendekatan Usability (Studi Kasus: Website Pariwisata Di Asia Tenggara)* [S1 Thesis, STMIK AMIKOM Yogyakarta].
- Ghozali, M. (2002). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS* (4th ed.). Badan Penerbit-Undip.
- Gupta, A. (2019). *Mobile Application Development: All-Inclusive Self-Assessment - More than 680 Success Criteria, Instant Visual Insights*. Emereo Publishing.
- Guo, Z. F., & Wu, D. Y. (2017). eSports as An Emerging Research Context at CHI: Diverse Perspectives on Definitions. In *Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1-12). Denver, USA.
- Hidayat, A. N. (2017). *Sistem Informasi Penjualan Diamond Mobile Legends Menggunakan PHP dan MySQL*. OJS ITB-AD. Diakses dari: <https://ojs.itb-ad.ac.id>
- Indra, R. M., Andika, R., & Ardiansyah, M. (2021). Perancangan Sistem Informasi Administrasi Pembayaran Sekolah Berbasis Web. *Prosiding Seminar Informatika dan Sistem Informasi*, 2(3), 233-239.
- Kurniawan, F. (2019). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 2(1), 61-66.



Male, I. (2021). Deretan Jenis Game yang Populer di Dunia Esport. *Male*.
<https://male.co.id/detail/4171/deretan-jenis-game-yang-populer-di-dunia-esport-sport-hobby0>

Mora, C. M., & Sánchez, M. Á. (2018). MOBA Games: A Literature Review. *Entertainment Computing*, 1(1), 128-138.

Nasrull, A. N. (2022). *Perancangan Sistem Informasi E-Sports di Indonesia (Khususnya Mobile Legends) Berbasis Website Menggunakan Metode OOAD*. Journal of Media Publications. Diakses dari: <https://journal.mediapublikasi.id>

PHP Group. (2021). *Documentation: PHP: Hypertext Preprocessor*. <https://www.php.net>

Rosa, A. S., & Shalahuddin, M. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Informatika Bandung.

Santosa, D. (2021). *Sistem Informasi Penjualan Diamond Mobile Legends Menggunakan PHP dan MySQL*. OJS ITB-AD. Diakses dari: <https://ojs.itb-ad.ac.id>.

Seo, Y. (2013). Electronic Sports: A New Marketing Landscape of the Experience Economy. *Journal of Marketing Management (Online)*, 5(1), 13-14.

Shi, Y. R., & Shih, J. L. (2015). Game Factors and Game Based Learning Design Model. *International Journal of Games Technology*, 1(1), 1-12.

Stair, R. M., & Reynolds, G. W. (1991). *Principles of Information Systems*. Cengage Learning, Inc.

Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Alfabeta.

Sutabri, T. (2012). *Konsep Sistem Informasi*. CV Andi Offset.

Tolle, H., et al. (2017). *Pengembangan Aplikasi Perangkat Bergerak*. UB Press.

Wagner, M. G. (2006). On The Scientific Relevance of E-Sports. *Drexel University*.



Yogatama, I. K. S., Prabowo, A., & Faiz, L. (2019). Analisis Faktor-Faktor yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(5), 2558-2566.

Gamma, E., Helm, R., Johnson, R., & Vlissides, J. (1995). *Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software*. Addison-Wesley Professional.

Martin, R. C. (2008). *Clean Code: A Handbook of Agile Software Craftsmanship*. Prentice Hall.

Fowler, M. (2018). *Refactoring: Improving the Design of Existing Code (2nd Edition)*. Addison-Wesley Professional.

Pressman, R. S., & Maxim, B. R. (2014). *Software Engineering: A Practitioner's Approach (8th Edition)*. McGraw-Hill Education.

Sommerville, I. (2011). *Software Engineering (9th Edition)*. Addison-Wesley.

Wells, D., & Williams, S. (2022). *Introduction to Agile Software Development*. Cambridge University Press.

Yoshida, K. (2019). *Advanced Software Engineering: A Practitioner's Guide*. Springer.

Masing, T. (2018). *Web Development with PHP and MySQL*. Packt Publishing.

1. Dilarang menyalin atau menjiplak sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipannya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.