

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. Kusuma Pertiwi, “Menakar Potensi eSport di Indonesia Halaman all - Kompas.com,” *Kompas.com*, 2019.
- [2] J. Primus, “Esports Jadi Olahraga Prestasi, Ini Harapan KONI,” *Kompas.com*, 2020.
- [3] C. N. Sari, M. Istoningtyas, and M. Rosario, “Jurnal Politeknik Caltex Riau,” 2019. [Online]. Available: <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jkt/>
- [4] R. I. Putra, D. Witarsyah, and A. Musnansyah, “MEMBANGUN APLIKASI BERITA E-SPORT BERBASIS WEB DENGAN FRAMEWORK LARAVEL MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPING PADA STARTUP MLDB BUILDING A WEB-BASED E-SPORT NEWS APPLICATION WITH LARAVEL FRAMEWORK USING PROTOTYPING METHOD ON MLDB STARTUP,” *e-Proceeding of Engineering*, vol. 8, no. 5, 2021.
- [5] Kiki Maulana Malik, “Rancang Bangun Aplikasi Pendaftaran Online Turnamen *Player* Unknown Battle Ground di The Pillars Esport Berbasis Web,” 2021.
- [6] B. Candra, I. Arfyanti, K. Harianto, S. Sistem Informasi, and S. M. Widya Cipta Dharma Jl, “Sistem Informasi Manajemen Turamen Futsal Berbasis Web Pada Rumah Futsal Melak,” *Jurnal Informatika Wicida*, 2020.
- [7] A. Measer, T. Sumbawa, J. Raya Olat Maras, B. Alang, M. Hulu, and K. Sumbawa, “SISTEM INFORMASI MANAJEMEN EVENT ELETRONIC SPORT(E-SPORT) BERBASIS WEB PADA KOMUNITAS ESPORT INDONESIA WILAYAH KABUPATEN SUMBAWA,” *Jurnal Manajemen Informatika & Sistem Informasi (MISI)*, vol. 5, 2022, doi: 10.36595/misi.v5i2.
- [8] D. Oleh and R. Hidayat, “PENERAPAN DESIGN THINKING DALAM PEMBUATAN PORTAL ESPORT ARENASIA,” 2020.
- [9] L. S. Ambarsari, W. Puspitasari, and A. Syahrina, “MODULE DESIGN OF LANDING PAGE AND PAYMENT ON PAHAMEE WEBSITE ABOUT MENTAL HEALTH USING EXTREME PROGRAMMING METHOD,” *e-Proceeding of Engineering*, vol. 86, no. 5, p. 9639, 2021.
- [10] S. Kasus, P. Jatimalang, P. J. Sandra Kuryanti, and Mk. Program Studi Manajemen Informatika AMIK BSI Bogor, “Pembuatan Website Sebagai Sarana Promosi Pariwisata,” *Jurnal & Penelitian Teknik Informatika*, vol. 2, no. 2, 2019.

- [11] D. Oleh, “PERANCANGAN ANTARMUKA PORTAL E-SPORTS DENGAN PENDEKATAN *USER-CENTERED DESIGN* PADA APLIKASI ARENASIA,” 2020.
- [12] A. K. Rahmatika, F. Pradana, and F. Abdurrachman Bachtiar, “Pengembangan Sistem Pembelajaran HTML dan CSS dengan Konsep Gamification berbasis Web,” 2020. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [13] R. R. Fadila, W. Aprison, and H. A. Musril, “Perancangan Perizinan Santri Menggunakan Bahasa Pemograman PHP/MySQL Di SMP Nurul Ikhlas,” *CSRID (Computer Science Research and Its Development Journal)*, vol. 11, no. 2, p. 84, Mar. 2021, doi: 10.22303/csrid.11.2.2019.84-95.
- [14] M. I. Kausar Bagwan and P. D. Swati Ghule, “A Modern Review on Laravel-PHP Framework,” 2019.
- [15] B. Rawat and S. Purnama, “MySQL Database Management System (DBMS) On FTP Site LAPAN Bandung,” *International Journal of Cyber and IT Service Management (IJCITSM)*, vol. 1, no. 2, pp. 173–179, 2021, doi: 10.34306/ijcitsm.v1i1.47.
- [16] D. Rahman Irianto, M. Abdullah Anshori, and P. Elfa Mas, “E-ISSN: 2654-6531,” 2020.
- [17] “Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Online Berbasis Web Menggunakan Metode Scrum,” *Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Online Berbasis Web Menggunakan Metode Scrum*, vol. 18, pp. 161–172, 2021.