

DAFTAR PUSTAKA

- Adani, M.R. (2021). *Data Flow Diagram(DFD): Pengertian, Jenis, Fungsi & Contoh*. Sekawanmedia.Co.Id.
- Annur, C.M. (2023). *Daftar Media Sosial Terpopuler di Dunia April 2023, Facebook Masih Juara*. Databoks.Com. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/09/26/daftar-media-sosial-terpopuler-di-dunia-april-2023-facebook-masih-juara>
- Arafat, M. (2017). Analisis dan perancangan website sebagai sarana informasi pada lembaga bahasa kewirausahaan dan komputer Akmi Baturaja menggunakan PHP dan MySQL. *Jurnal Ilmiah MATRIK*, 19(1), 1–10.
- Darmawan, F. R., Amalia, E. L., & Rosiani, U. D. (2021). Penerapan Metode Topsis pada Sistem Pendukung Keputusan untuk Kota yang Menerapkan Pembatasan Sosial Berskala Besar yang di Sebabkan Wabah Corona. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (Justin)*, 9(2), 250. <https://doi.org/10.26418/justin.v9i2.43896>
- Febriyanti, N. M. D., Sudana, A. A. K. O., & Piarsa, I. N. (2021). Implementasi Black Box Testing pada Sistem Informasi Manajemen Dosen. *Jurnal Ilmiah Teknologi Dan Komputer*, 2(3), 535–544.
- Hasanah, N.A. (2018). Implementasi Metode Fuzzy Topsis Pada Aplikasi Penentuan Skala Prioritas Untuk Peningkatan Mutu Layanan Rumah Singgah Uin Maulana Malik Ibrahim Malang. *Thesis (Undergraduate)*. <http://etheses.uin-malang.ac.id/>
- Kabir, G., & Hasin, M. (2012). Comparative Analysis Of TOPSIS and FUZZY TOPSIS for the Evaluation of Travel Website Service Quality. *International Journal for Quality Research*, 6(3).
- Lestari, S., & Priyodiprodo, W. (2011). Implementasi Metode Fuzzy TOPSIS untuk Seleksi Penerimaan Karyawan. *IJCCS (Indonesian Journal of Computing and Cybernetics Systems)*, 5(2).
- Li, Q., & Chen, Y.-L. (2009). Data Flow Diagram. In *Modeling and Analysis of Enterprise and Information Systems* (pp. 85–97). Springer Berlin Heidelberg. https://doi.org/10.1007/978-3-540-89556-5_4
- Maulida, L., & Pratomo, Y. (2022). *Riset: Banyak Gen Z Kerja Sampingan Jadi Kreator Konten pada 2023*. Kompas.Com.

<https://tekno.kompas.com/read/2022/12/13/09280037/riset--banyak-gen-z-kerja-sampingan-jadi-kreator-konten-pada-2023>

- Mawardina, M., & Insanudin, E. (2016). Aplikasi Kriptografi dengan Metode Vigenere Chiper Berbasis Web. *No. May*.
- Mutmainah, I., & Yunita, Y. (2021). Penerapan Metode Topsis Dalam Pemilihan Jasa Ekspedisi. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 10(1), 86–92. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v10i1.1028>
- Novendri, M. S., Saputra, A., & Firman, C. E. (2019). Aplikasi Inventaris Barang Pada Mts Nurul Islam Dumai Menggunakan Php Dan Mysql. *Lentera Dumai*, 10(2).
- Novi, V. (2023). *Memahami Apa Itu Streaming Hingga Contoh Aplikasi Streaming*. Gramedia.Com.
- Patria, R. (2023). *Visual Studio Code Pengertian, Fitur, Kelebihannya Lengkap!* Domainsia.Com.
- Perdana, N. G., & Widodo, T. (2013). Sistem Pendukung Keputusan Pemberian Beasiswa Kepada Peserta Didik Baru Menggunakan Metode TOPSIS. *Semantik 2013*, 3(1), 265–272.
- Permana, S.D.H., Yodfiatfinda, Sukarmin, Fauzi, Syalom, Nugrahayati, Sofian, Sadiyah, Sugianto, & Manayang. (2023). *Tren Perkembangan Grafika Komputer Pada Masa Kini*. PT. Pena Persada Kerta Utama. Jl. Gerilya No. 292 Purwokerto Selatan, Kab. Banyumas Jawa Tengah
- Prasetya, A., & Ardiansah, T. (2024). Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Mata Menggunakan Metode Certainty Factor. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 5(2), 405–415.
- Ridho, M. R., Hairani, H., Latif, K., & Hammad, R. (2021). Kombinasi Metode AHP dan TOPSIS untuk Rekomendasi Penerima Beasiswa SMK Berbasis Sistem Pendukung Keputusan. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(1), 26–39.
- Risti, E. A. (2022). Implementasi Pengolahan Sistem Penjualan Furniture Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Furniture Jati Sungu Bandar Lampung). *J. Inform. Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(4), 435–4459.
- Rochmawati, I. (2019). Analisis user interface situs web iwearup. com. *COM. Visualita*, 7(2).

- Rofiah, S., & Setiyadi, D. (2020). Pemilihan FinTech Payment untuk Mahasiswa menggunakan Fuzzy Technique For Order Preference by Similarity of Ideal Solution. *BINA INSANI ICT JOURNAL*, 7(1), 13. <https://doi.org/10.51211/biict.v7i1.1341>
- Rusdi, N. F., Az-Zahra, H. M., & Rachmadi, A. (2021). Evaluasi *User Experience Content Creator Youtube* terhadap Tampilan Youtube Studio dan Perbandingannya dengan Iterasi Sebelumnya menggunakan UEQ dan Diary Study. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(3), 852–857.
- Sibarani, N. S., Munawar, G., & Wisnuadhi, B. (2018). Analisis performa aplikasi android pada bahasa pemrograman java dan kotlin. *Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar*, 9, 319–324.
- Sundawa, Y. A., & Trigartanti, W. (2018). Fenomena content creator di era digital. *Prosiding Hubungan Masyarakat*, 432–437.
- Wihidayat, E. S. (2017). Pengembangan Aplikasi Android Menggunakan Integrated Development Environment (Ide) App Inventor-2. *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan Dan Informatika*, 4(1), 1–12.
- Zain, N. Z., & Ridwan, M. M. (2023). Analisis Konten Youtube sebagai Sarana Sistem Temu Kembali Informasi. *Maktabatun: Jurnal Perpustakaan Dan Informasi*, 3(1), 23–27.