

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Indri, “Perkembangan Esports di Indonesia Sampai Tahun 2020,” INDOESPORTS, 15-Sep-2020. [Online]. Available: <https://www.indoesports.com/news/esports-bisnis/perkembangan-esports-indonesia-sampai-tahun-2020>. [Accessed: 04-Feb-2022].
- [2] G. Prabowo, “Inilah Daftar 5 Game Gratis Terbaik di 2021, Mana Favoritmu? - Semua Halaman - Grid Games,” games.grid.id, 21-Dec-2021. [Online]. Available: <https://games.grid.id/read/153055418/inilah-daftar-5-game-gratis-terbaik-di-2021-mana-favoritmu?page=all>. [Accessed: 28-Feb-2022].
- [3] J. Elaine, “RIOT Games: Kehadiran VALORANT Mobile Sudah Semakin Dekat!,” Ligagame Esports, 11-Feb-2022. [Online]. Available: <https://www.ligagame.tv/valorant/kehadiran-valorant-mobile-sudah-semakin-dekat>. [Accessed: 28-Feb-2022].
- [4] “Valorant Tournaments - Statistics and Analytics | Esports Charts,” Escharts.com, 2022. [Online]. Available: <https://escharts.com/tournaments/valorant>. [Accessed: 28-Feb-2022].
- [5] S. Robertson, “Best CS:GO pros who made the switch to VALORANT,” Dot Esports, 25-May-2022. [Online]. Available: <https://dotesports.com/news/best-csgo-pros-who-made-the-switch-to-valorant>. [Accessed: 28-Feb-2022].
- [6] M. Hakasviyanto, “SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN UNTUK MENENTUKAN AGENT TERBAIK SESUAI ROLE YANG DIPILIH DALAM VIDEO GAME VALORANT,” 08 2021.
- [7] T. Limbong, *Sistem Pendukung Keputusan: Metode & Implementasi*. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- [8] A. Qiyamullaily, “PERBANDINGAN PENGGUNAAN METODE SAW DAN AHP UNTUK SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PENERIMAAN KARYAWAN BARU,” *Teknika : Engineering and Sains Journal*, vol. 4, no. 1, pp. 7–12, Jun. 2020..
- [9] D. Himawan, “ANALISIS PERBANDINGAN MENGGUNAKAN METODE AHP, TOPSIS, DAN SAW DALAM STUDI KASUS SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMINJAM YANG LAYAK BAGI LEMBAGA KEUANGAN,” *Repositori Institusi Universitas Sumatera Utara (RI-USU)*, 2019.

- [10] I. Firnando, “Perbandingan Metode AHP dan SAW dalam Pemilihan Lahan Kelapa Sawit,” *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi*, vol. 2, no. 1, pp. 39–44, 2020.
- [11] E. L. Rago, “Implementasi Metode Analytical Hierarchy Process pada Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Karakter DOTA 2,” Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang, 2022.
- [12] T. N. T. Tran, “An overview of recommender systems in the healthy food domain,” *J Intell Inf Syst*, pp. 501–526, 2018
- [13] A. Eva Munthafa and H. Mubarak, “PENERAPAN METODE ANALYTICAL HIERARCHY PROCESS DALAM SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PENENTUAN MAHASISWA BERPRESTASI,” *Jurnal Siliwangi*, vol. 3, pp. 192–201, 2017.
- [14] B. Sinaga, “SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN SISWA BERPRESTASI MENGGUNAKAN METODE ANALYTIC HIERARCHY PROCESS (AHP) PADA SMK SINGOSARI DELITUA,” *Jurnal Mantik Penusa*, vol. 16, no. 2, pp. 1–11, Dec. 2014.
- [15] A. S. A. Firdaus, “Apa Itu Valorant? - Esportsnesia.” 2020.
- [16] K. Medina, “A guide to the roles in VALORANT.” 02 2022.
- [17] D. Rini, “ANALISIS TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA AKHIR TERHADAP LAYANAN ‘LINKAJA’ DI INDONESIA MELALUI PENDEKATAN END USER COMPUTING SATISFACTION (EUCS) DAN REPUTASI PERUSAHAAN,” *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, vol. 13, pp. 189–207, 11 2019.
- [18] A. Fitriansyah and I. Harris, “Penerapan Dimensi EUCS (End User Computing Satisfaction) Untuk Mengevaluasi Tingkat Kepuasan Pengguna Situs Web,” *Konferensi Nasional Sistem Informasi (KNSI) 2018 STMIK Atma Luhur Pangkalpinang*, pp. 51–55, 2018.
- [19] S. Syofian, “OTOMATISASI METODE PENELITIAN SKALA LIKERT BERBASIS WEB,” *PROSIDING SEMNASTEK 2015*, pp. 1–8, Nov. 2015.
- [20] R. A. Setyawan, “PENGUKURAN USABILITY WEBSITE E-COMMERCE SAMBAL NYOSS MENGGUNAKAN METODE SKALA LIKERT,” May 2018.