

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anggraeni, R., & Elan Maulani, I. (2023). Pengaruh Teknologi Informasi TERHADAP Perkembangan Bisnis modern. *Jurnal Sosial Teknologi*, 3(2), 94–98. <https://doi.org/10.36418/jurnalsostech.v3i2.635>
- [2] Idmetafora. (2022, August 31). *Pengertian Sistem Informasi Dan Contoh Penerapan Pada dunia industri - IDMETAFORA*. Pengertian Sistem Informasi dan Contoh Penerapan pada Dunia Industri - Jasa Pembuatan Website Indonesia - Web Developer Indonesia. <https://idmetafora.com/news/read/569/pengertian-sistem-informasi-dan-contoh-penerapan-pada-dunia-industri.html>
- [3] Adani, M. R. (2024, October 16). *Sistem Informasi: Pengertian, jenis, Komponen, Dan Fungsinya*. Sekawan Media. <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/apa-itu-sistem-informasi/>
- [4] Wati, W., Dewi, T. A., & Ningrum, N. (2023). Pengaruh Kualitas aplikasi Dan Promosi terhadap Pembelian Barang di situs jual beli online shopee. *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 3(2), 143–149. <https://doi.org/10.24127/edunomia.v3i2.3726>
- [5] Agus Salim, Munadi, & Deni Irawan. (2023). Buying and selling transactions at the People's Market selimbau district Kapuas Hulu Regency according to Islamic economics. *SOUTHEAST ASIA JOURNAL oF GRADUATE OF ISLAMIC BUSINESS AND ECONOMICS*, 2(1), 1–13. <https://doi.org/10.37567/sajgibe.v2i1.2262>
- [6] <https://hiddengame.id/>
- [7] Menz, C. (2024, November 6). *What is the importance of understanding consumer behavior?*. Paradigm Marketing and Design. <https://www.paradigmmarketinganddesign.com/what-is-the-importance-of-understanding-consumer-behavior/>

- [8] Natalia, G., & Dewa, P. K. (2023). Analisa Pengaruh Kualitas Pelayanan Dan Persepsi harga terhadap kepuasan Pelanggan Dan pembelian Berulang Pada marketplace Indonesia (studi pada marketplace blibli). *Journal of Economic, Bussines and Accounting (COSTING)*, 7(1), 2113–2127. <https://doi.org/10.31539/costing.v7i1.7834>
- [9] Atha Rainga, F. S., & Widiartanto, W. (2021). Pengaruh design produk, Harga Virtual Terhadap repurchase intention virtual item melalui kepuasan game Sebagai variabel intervening pada game online “PUBG m” (Studi Pada Masyarakat kota bontang). *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, 10(2), 1057–1065. <https://doi.org/10.14710/jiab.2021.30443>