

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Widyaningsih *et al.*, “eSport and Philosophy Behind: A Literature Review,” *Ann Trop Med Public Health*, vol. 24, no. 03, 2021, doi: 10.36295/asro.2021.24348.
- [2] D. Wahyuni, “Dinar Wahyuni Tantangan dan Peluang Esport dalam Keolahragaan Nasional TANTANGAN DAN PELUANG ESPORTS DALAM KEOLAHRAGAAN NASIONAL CHALLENGES AND OPPORTUNITIES OF ESPORTS IN NATIONAL SPORTS,” 2020. [Online]. Available: <https://beritagar.id/artikel/arena/>
- [3] Yabes Elia, “Mengupas Tuntas Gelaran Esports bersama Senior EO Esports Indonesia,” *hybrid*, Oct. 16, 2018. <https://hybrid.co.id/post/mengupas-tuntas-gelaran-esports-bersama-senior-eo-esports-indonesia> (accessed May 22, 2023).
- [4] anonymous, “Ligagame,” *Ligagame*. <https://www.ligagame.tv/> (accessed May 29, 2023).
- [5] S. E. Jenny *et al.*, “eSports Venues: A New Sport Business Opportunity,” *Journal of Applied Sport Management*, vol. 10, no. 1, pp. 34–49, 2018, doi: 10.18666/jasm-2018-v10-i1-8469.
- [6] J. M. Vegara-Ferri, D. Ibáñez-Ortega, M. Carboneros, J. M. López-Gullón, and S. Angosto, “Evaluation of the tourist perception of the spectator in an eSport event,” *Publicaciones de la Facultad de Educacion y Humanidades del Campus de Melilla*, vol. 50, no. 1, pp. 371–384, 2020, doi: 10.30827/PUBLICACIONES.V50I1.15992.
- [7] S. E. Dilek, “E-Sport Events within Tourism Paradigm: A Conceptual Discussion,” *International Journal of Contemporary Tourism Research*, pp. 12–22, Jun. 2019, doi: 10.30625/ijctr.525426.
- [8] Gio Batistuta, “Mari Mengenal Tentang Apa Itu MOBA?,” *Kompasiana*, Jul. 25, 2019. <https://www.kompasiana.com/giobatistuta1375/5d3903830d82307e0b5ace85/mari-mengenal-tentang-apa-itu-moba> (accessed Apr. 17, 2023).
- [9] Madian Hidayatullah, “Apa Itu Genre First Person Shooter (FPS)?,” *esportsnesia*, Jul. 14, 2018. <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-fps/> (accessed Apr. 17, 2023).
- [10] keinsinyuran.com, “Fighting Game,” *keinsinyuran*, Jun. 06, 2022. <https://www.keinsinyuran.com/kamus/fighting-game/> (accessed Apr. 17, 2023).
- [11] Ayyub Mustofa, “Fighting Game Esports - Sejarah, Tokoh, dan Perkembangannya,” *Hybrid*, Dec. 06, 2018. <https://hybrid.co.id/post/fighting-game-esports-sejarah-tokoh-dan-perkembangannya> (accessed Apr. 17, 2023).

- [12] AplikasiC, “Battle Royale Games: Pengertian dan Definisi,” *Closing.com*, Feb. 27, 2023. <https://www.closing.com/2023/02/battle-royale-games-pengertian-dan-definisi.html?m=1> (accessed Apr. 18, 2023).
- [13] Acer ID, “5 Game Battle Royale Terbaik Untuk Dimainkan,” *Acer ID*, Mar. 28, 2023. <https://www.acerid.com/rekomendasi-game-battle-royale-terbaik/#:~:text=Game%20battle%20royale%20adalah%20salah,bertahan%20hingga%20akhir%20sebagai%20pemenang.> (accessed Apr. 18, 2023).
- [14] K. Werder, “Esport,” *Business and Information Systems Engineering*, vol. 64, no. 3, pp. 393–399, Jun. 2022, doi: 10.1007/s12599-022-00748-w.
- [15] A. Rahma, “event sebagai salah satu bentuk strategi komunikasi pemasaran produk fashion nasional (event tahunan jakcloth),” *Journal of Communication (Nyimak)*, vol. 1, no. 2, pp. 149–169, 2017.
- [16] R. Mareta, R. Politeknik, N. Padang, and S. N. Politeknik, “RAFIDOLA MARETA RIESA, ALFATAH HARIES, SEPRI NESWARDI-FAMILIARITY MAHASISWA POLITEKNIK NEGERI PADANG TERHADAP VIRTUAL EVENT SEBAGAI ALTERNATIF DALAM MENGHADAPI EVENT PADA SAAT PANDEMI FAMILIARITY MAHASISWA POLITEKNIK NEGERI PADANG TERHADAP VIRTUAL EVENT SEBAGAI ALTERNATIF DALAM MENGHADIRI EVENT PADA SAAT PANDEMI COVID-19”.
- [17] E. C. Ramdhani, J. E. Sapitri, and M. Rizkyansyah, “Sistem Informasi Penyewaan Peralatan Event Organizer Berbasis Web pada PT. Adecon Jakarta,” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 1, no. 3, pp. 390–397, 2018, [Online]. Available: <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/abdimas>
- [18] HAFIDH, “Bisnis Jasa Event Organizer? Ketahui Faktor Suksesnya!,” *Jurnal Entrepreneur*, Mar. 09, 2020. <https://www.jurnal.id/id/blog/bisnis-jasa-event-organizer-ketahui-faktor-suksesnya/> (accessed Apr. 18, 2023).
- [19] *Recommender Systems Handbook*. Springer US, 2011. doi: 10.1007/978-0-387-85820-3.
- [20] M. Goyani and N. Chaurasiya, “A Review of Movie Recommendation System: Limitations, Survey and Challenges,” *Electronic Letters on Computer Vision and Image Analysis*, vol. 19, no. 3, pp. 18–37, 2020, doi: 10.5565/rev/elcvia.1232.
- [21] H. Wu, Y. Liu, and J. Wang, “Review of text classification methods on deep learning,” *Computers, Materials and Continua*, vol. 63, no. 3. Tech Science Press, pp. 1309–1321, Apr. 01, 2020. doi: 10.32604/CMC.2020.010172.
- [22] L. Yasni, I. Much, I. Subroto, S. Farisa, and C. Haviana, “IMPLEMENTASI COSINE SIMILARITY MATCHING DALAM PENENTUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR,” 2018.
- [23] A. E. Budiman and A. Widjaja, “Analisis Pengaruh Teks Preprocessing Terhadap Deteksi Plagiarisme Pada Dokumen Tugas Akhir,” *Jurnal Teknik*

- Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 6, no. 3, Dec. 2020, doi: 10.28932/jutisi.v6i3.2892.
- [24] H. H. Arfisko, "Sistem Rekomendasi Film Menggunakan Metode Hybrid Collaborative Filtering Dan Content-Based Filtering," 2022.
- [25] D. A. Putri, D. Pramesti, D. I, and W. Santiyasa, "Penerapan Metode Content-Based Filtering dalam Sistem Rekomendasi Video Game," 2022.
- [26] B. Herwijayanti, D. E. Ratnawati, and L. Muflikhah, "Klasifikasi Berita Online dengan menggunakan Pembobotan TF-IDF dan Cosine Similarity," 2018. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [27] A. Riyani, M. Zidny Naf'an #2, and A. Burhanuddin, "Penerapan Cosine Similarity dan Pembobotan TF-IDF untuk Mendeteksi Kemiripan Dokumen," 2019.
- [28] W. G. S. Parwita, "Pengujian Akurasi Sistem Rekomendasi Berbasis Content-Based Filtering," *Informatika Mulawarman : Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, vol. 14, no. 1, p. 27, Feb. 2019, doi: 10.30872/jim.v14i1.1272.
- [29] D. Setiawan, M. A. Fadhillah, A. Wibawa, I. Sugiarto, A. Mulyana, and I. Kusyadi, "Pengujian Black Box pada Aplikasi Perpustakaan Berbasis Web Menggunakan Teknik Equivalence Partitioning," *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, vol. 3, no. 2, p. 95, Apr. 2020, doi: 10.32493/jtsi.v3i2.3955.
- [30] R. P. Adi, Y. Koswara, J. Tashika, Y. Devi, and A. Saifudin, "Pengujian Black Box pada Aplikasi Pertokoan Minimarket Menggunakan Metode Equivalence Partitioning," *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, vol. 3, no. 2, p. 100, Apr. 2020, doi: 10.32493/jtsi.v3i2.4695.
- [31] A. Kurniawan, A. Maulana, V. R. Sukma, W. Keumala, and A. Saifudin, "Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi Pengujian Black Box pada Aplikasi Penjualan Berbasis Web Menggunakan Metode Equivalents Partitions (Studi Kasus: PT Arap Store)," vol. 3, no. 1, pp. 2654–4229, 2020, [Online]. Available: <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/JTSI50>