

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Hasan, A. Rahmat, dan Y. Napu, “Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Remaja,” *Student J. Community Empower.*, vol. 1, no. 1, p. 1–13, 2021.
- [2] R. Romadany dan N. Dananier, “Interaksi Game Online dan Minat Belajar: Study Kasus Pada Siswa Kelas V A SDN 04 Marga Jaya,” *JRIP J. Ris. dan Inov. Pembelajaran*, vol. 4, no. 2, p. 1190–1203, 2024.
- [3] R. Wati, Jeprianto, Sudewi, dan A. Maseleno, “Perancangan Aplikasi Sistem Penjualan Top-Up Game Online Berbasis Website Memanfaatkan Fitur Mern Fullstack Menggunakan Metode Waterfall,” *J. Tek.*, vol. 18, no. 1, p. 1–5, 2024.
- [4] A. M. R. Putri dan M. Kuswinarno, “Pengembangan E-Sport Di Indonesia, Peluang, Tantangan, Dan Masa Depan Industri: Studi Kasus Mobile Legends Profesional League (MPL),” *J. Media Akad.*, vol. 2, no. 10, 2024.
- [5] Unairnews, “Potensi E-Sport dalam Meningkatkan Pendapatan Negara,” unair.ac.id. Diakses: 28 April 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://unair.ac.id/potensi-e-sport-dalam-meningkatkan-pendapatan-negara>
- [6] J. Samuel dan R. M. G. P. Soemartono, “Perlindungan Konsumen Terhadap Transaksi Jual-Beli Voucher Game Online Menurut Undang-Undang nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Transaksi Elektronik,” *J. Huk. Adigama*, vol. 5, no. 2, 2022.
- [7] M. Azhari dan B. Kustanto, “Penerapan E-Commerce Dalam Meningkatkan Daya Saing Ekonomi Di Era Teknologi Informasi,” *Aliansi J. Manaj. dan Bisnis*, vol. 19, no. 2, p. 193–210, 2024.
- [8] Z. Juniardi, A. Ariansyah, dan N. Nurmayanti, “Rancang Bangun Aplikasi Top Up Voucher Game Online Berbasis Website Menggunakan Metode Extreme Programming,” *J. Minfo Polgan*, vol. 12, no. 2, p. 1724–1733, 2023, doi: 10.33395/jmp.v12i2.12964.
- [9] T. S. Budi dan A. Purwanto, “Model Sistem Informasi Top Up Item Game Berbasis Website,” *Jutisi J. Ilm. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 11, no. 3, p. 641, 2022, doi: 10.35889/jutisi.v11i3.939.
- [10] M. Atho`illah dan M. R. Fanani, “Implementasi Teknologi Informasi Untuk Penjualan Voucher Game Online Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter,” *J. Sci. Res. Technol.*, vol. 1, no. 1, p. 8–18, 2023.
- [11] A. N. Syahputri dan D. A. Anggoro, “Penerapan Sistem Informasi Penjualan Dengan Platform E-commerce Pada Perusahaan Daerah Apotek Sari Husada

- Demak,” *SINTECH (Science Inf. Technol.*, vol. 3, no. 1, p. 59–70, 2020.
- [12] R. A. Sukamto dan M. Salahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung, 2018.
- [13] S. H. Wibowo, W. S, R. Darwas, J. S. Pasaribu, dan A. K. Wardhani, *Sistem Informasi*. Padang: Global Eksekutif Teknologi, 2023.
- [14] R. Romindo dkk., *Sistem Informasi*. Yayasan Kita Menulis, 2021.
- [15] R. Ekawati dan E. Wahyudiharto, *Perancangan Strategis Sistem Informasi*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2021.
- [16] I. H. Santi, *Analisa Perancangan Sistem*. Pekalongan, 2020.
- [17] A. Rozaq, *Konsep Perancangan Sistem Informasi Bisnis Digital*. Banjarmasin: Poliban Press, 2020.
- [18] M. P. Lukman, Hamdani, K. Naim, A. Asri, S. Said, dan M. W. P. Lukman, *Mikrokontroler Dan Internet Of Things*. Klaten: Nas Media Pustaka, 2024.
- [19] D. R. Anamisa dan F. A. Mufarroha, *Dasar Pemrograman WEB Teori dan Implementasi (HTML, CSS, Javascript, Bootstrap, CodeIgniter)*. Malang: Media Nusa Creative, 2020.
- [20] G. Indrawan, *Database MySQL dengan Pemograman PHP*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada, 2021.
- [21] A. Zein, D. Susilo, Mustakim, R. Effendi, dan W. Purbaratri, *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak*. Batam: Cendikia Mulia Mandiri, 2023.
- [22] M. G. L. Putra, S. R. Natasia, Y. T. Wiranti, dan H. O. Sadriansyah, *Media Pembelajaran Dengan Metode Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Pada Perguruan Tinggi Di Masa Covid-19*. Malang: Media Nusa Creative, 2020.
- [23] U. Suprpto, *Pemodelan Perangkat Lunak SMK/MAK Kelas XI*. Jakarta: Gramedia Widiasarana indonesia, 2021.
- [24] R. A. Sukamto dan M. Salahuddin, *Perancangan Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika Bandung, 2018.
- [25] R. Habibi dan R. Aprilian, *Tutorial dan penjelasan aplikasi e-office berbasis web menggunakan metode RAD*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara, 2020.

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### I. Biodata Mahasiswa

NIM : 11240269  
Nama Lengkap : Junedi  
Tempat & Tanggal Lahir : Bogor, 01 Oktober 2026  
Alamat Lengkap : Kp. Talukwaru Rt 002 Rw 012 Desa  
Curugbitung Kecamatan Nanggung Kabupaten  
Bogor

### II. Pendidikan

#### a. Formal

1. SDN Curubgitung 02
2. MTs Mu'allimien Muhammadiyah
3. SMAN 1 Cigudeng
4. Diploma 3 Universitas Binsa Sarana Informatika

### III. Riwayat Pengalaman berorganisasi /pekerjaan

1. Karyawan Kompas Gramedia 2023-sekarang

Jakarta, 13 Februari 2026



**Junedi**

**LEMBARAN BIMBINGAN TUGAS AKHIR****UNIVERSITAS NUSA MANDIRI**

Nim : 11240269  
Nama Lengkap : Junedi  
Dosen Pembimbing : Eni Heni Hermaliani, S.Kom, MM, M.Kom  
Judul Skripsi : Perancangan Program Penjualan Layanan Top Up Voucher Game Online Berbasis Web pada Toko Wandi Cell

No.	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Dosen Pembimbing
1.	12-1-2026	Pengajuan Judul dan SLR	
2.	16-1-2026	Acc Judul dan Pengajuan Bab 1	
3.	21-1-2026	Revisi Bab 1, Pengajuan Bab 2 dan Acc Bab 1	
4.	27-1-2026	Revisi Bab 2 Pengajuan Bab 3 dan Acc Bab 2	
5.	03-2-2026	Revisi Bab 3, Pengajuan Bab 4 dan Acc Bab 3	
6.	06-2-2026	Revisi Bab 4, Pengajuan Bab 5 dan Acc bab 4	
7.	08-2-2026	Cek Draf Jurnal dari Ringkasan Skripsi	
8.	13-2-2026	Cek Keseluruhan Bab dan Demo Program Serta Acc	

Catatan untuk Dosen Pembimbing.

Bimbingan Tugas Akhir

- Dimulai pada tanggal : 12 Januari 2026
- Diakhiri pada tanggal : 13 Februari 2026
- Jumlah pertemuan bimbingan : 8 (delapan) kali

Disetujui oleh,  
Dosen Pembimbing

Eni Heni Hermaliani, S.Kom, MM, M.Kom

# SURAT KETERANGAN RISET

## WANDI CELL

Kp. Talukwaru RT 002/012 Desa Curugbitung Kec. Nanggung Kab. Bogor Prov. Jawa Barat

### SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Suwandi Sutisna  
Jabatan : Pemilik Perusahaan

Dengan ini menerangkan bawah, yang tersebut di bawah ini:

Nama : Junedi  
NIM : 11240269  
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri  
Program Studi : Sistem Informasi

Adalah benar telah melaksanakan riset di Konter Wandi Cell mulai 05 Januari 2026 sampai dengan 9 Februari 2026 untuk memperoleh data guna penyusunan Skripsi dengan Judul "Perancangan Program Penjualan Layanan Top Up Game Online Berbasis Web pada Toko Wandi Cell".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan benar, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 09 Januari 2026



Suwandi Sutisna

Pemilik