DAFTAR PUSTAKA

Anaking, P., Abdillah, R., Faricha, A., Rahmawati, D., Ulfadilah, A., Aditya Nugroho, D., & Laridho Sembiring, L. (2025). Pengembangan Aplikasi First Person Shooter (Fps) Sebagai Simulasi Latihan Tembak Berbasis Virtual Reality. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, *5*(7), 1941–1950. https://doi.org/10.52436/1.jpti.748

Ardiana, D. P. Y., & Loekito, L. H. (2018). Sistem Informasi Peramalan Persediaan Barang Menggunakan Metode Weighted Moving Average. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, *4*(1), 71–79. https://doi.org/10.36002/jutik.v4i1.397

Dadan Saputra, H. S. (2023). Virtual Communication to Every Valorant Online Game Player in Developing Game Strategy. *International Journal of Education, Information Technology and Others (IJEIT), April 2023, 6(2), 44-61*, 44–61. https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.7798149

Dwi Purliantoro, I. A. (2023). Klasterisasi Data Mining K-Means Dengan Indeks Davies Bouldin Berdasarkan Hasil Peramalan ProduksiI Tanaman Biofarmaka Di Indonesia Menggunakan Arima. *Journal of Scientechh Research and Development*, *5*. https://doi.org/https://doi.org/10.56670/jsrd.v5i1.181

Harahap, L. M., Fuadi, W., Rosnita, L., Darnila, E., & Meiyanti, R. (2022). Klastering Sayuran Unggulan Menggunakan Algoritma K-Means. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi, 8*(3), 567–579. https://doi.org/10.28932/jutisi.v8i3.5277

Qamal, M. (2016). Peramalan Penjualan Makanan Ringan Dengan Metode Single Exponential Smoothing. *Jurnal Teknik Informatika Techs**i,*** ***8***(1). https://doi.org/10.29103/techsi.v8i1.114

Paulina K. Ariningsih, & Yun P. Mulyani. (2016). Penilaian Atribut Usabilitas oleh Gamer First Person Shooter (FPS) Indonesia. *Jurnal Rekayasa Sistem Industri UNPAR*. https://doi.org/https://doi.org/10.26593/jrsi.v5i2.2217.96-105

Rahmadini. (2023). Penerapan Data Mining Untuk Memprediksi Harga Bahan Pangan Di Indonesia Menggunakan Algoritma K-Nearest Neighbor. *Jurnal Mahasiswa Akuntansi Samudra, 4(4)* https://doi.org/http://10.33059/jmas.v4i4.7074

Rizqi, M., Cahya, A., & Maida, N. El. (2021a). Implementasi Metode Weighted Moving Average Untuk Sistem Peramalan Penjualan Markas Coffee. *INFORMAL: Informatics Journal*, *6*(3), 154. https://doi.org/10.19184/isj.v6i3.28467

Setiawan, I. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Peramalan Persediaan Stok Barang Menggunakan Metode Weighted Moving Average (Wma) Pada Toko

Barang Xyz. *Jurnal Teknik Informatika, Vol. 13, No. 3, Agustus 2021*, *13*(3), 1–9.

Sihite, W. K., Santoso, A. R., Setiady, E. M., Sutanto, T. D., Wicaksono, P. A., & Nastiti, P. (2024). *Analisis User Experience pada Game Valorant dengan Menggunakan MetodeGame Design Factors Questionnaire.Jurnal UniversitasAtmajaya,1(1)* https://ojs.uajy.ac.id/index.php/prosidingkonstelasi/article/view/8967/3547

Silvya, Z., Zakir, A., Irwan, D., Studi, P., Informasi, S., & Medan, U. H. (2020). Penerapan Metode Weighted Moving Average Untuk Peramalan Persediaan ProdukFarmasi.*Jitekh*,*8*(2),59–64. https://www.jurnal.harapan.ac.id/index.php/Jitekh/article/download/220/167

Suryadana, K., & Sarasvananda, I. B. G. (2024). Streamlining Inventory Forecasting with Weighted Moving Average Method at Parta Trading Companies. *Jurnal Galaksi*, *1*(1), 12–21. https://doi.org/10.70103/galaksi.v1i1.2

Xendit.(2022) *Forecasting: Pengertian, Metode, dan Contohnya*. https://www.xendit.co/id/blog/apa-itu-forecasting-ini-penjelasan-dan-beberapa-metodenya/.