

DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, S., & Ransi, N. (2023). Implementasi Metode TOPSIS Dalam SPK Pemilihan Menu Makanan Pada Penderita Obesitas. *Journal I CCS*, 1(3), 1–5.
- Arsham, D. H. (2020). Excel For Statistical Data Analysis. *Researchgate*, October. https://www.researchgate.net/publication/344638517_Excel_For_Statistical_Data_Analysis
- Bertona, T., Faisal, I., & Handoko, D. (2020). Penerapan Metode Smart Dalam Pemilihan Biji Kopi Terbaik. *JiTEKH*, 8(2), 65–70. <https://doi.org/10.35447/jitekh.v8i2.254>
- Cahya, D. (2022). *Simple Multi Attribute Rating Technique (SMART)*.
- Dafitri, H., Wulan, N., & Ritonga, H. (2022). Analisis Perbandingan Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Guru Terbaik Menggunakan Metode TOPSIS dan WASPAS. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 9(5), 1313. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v9i5.4816>
- Dirgantara, H. B., Lesmana Marselino, T., & Ery Kurniawati, Y. (2023). Kajian Literatur Kurikulum E-sport dan Perkembangan Industri Game. *KALBISCIENTIA Jurnal Sains Dan Teknologi*, 10(1), 7–13. <https://doi.org/10.53008/kalbiscientia.v10i1.1799>
- Entertainment Software Association. (2023). Essential Facts about the U.S. video game industry. *Entertainment Software Association*.

<https://www.theesa.com/2023-essential-facts/>

Eryzha, A., Solikhun, S., & Irawan, E. (2019). Sistem Pendukung Keputusan Rekomendasi Pemilihan Smartphone Terbaik Menggunakan Metode Topsis. *KOMIK (Konferensi Nasional Teknologi Informasi Dan Komputer)*, 3(1), 68–79. <https://doi.org/10.30865/komik.v3i1.1668>

Goh, E., Al-Tabbaa, O., & Khan, Z. (2023). Unravelling the complexity of the Video Game Industry: An integrative framework and future research directions. *Telematics and Informatics Reports*, 12(August), 100100. <https://doi.org/10.1016/j.teler.2023.100100>

J, Smith & A, B. (2022). Critique of the SMART Goal Setting Model: Limitations and Alternatives. *Journal of Applied Psychology*, 35(3), 201–205.

Kaggle. (2023). *Video Game Sales 2024*.

L, Jones & K, S. (2023). The Advantages of Using SMART Goals in Organizational Settings. *Journal of Management Studies*, 40(1), 78–92.

Madanchian, M., & Taherdoost, H. (2023). A comprehensive guide to the TOPSIS method for multi-criteria decision making. *Sustainable Social Development*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.54517/ssd.v1i1.2220>

Nisa, D. (2022). *SMART GOALS*.

R, Sayal & M, S. (2020). The Smart Goal Setting Model: A Review. *Journal of Organizational Behavior Research*, 45(2), 112–125.

Ramadhani, N., & Pangestu, R. N. (2022). Perkembangan Teknologi Dan

Lingkungan Geografis (Literature Review Perilaku Konsumen). *Jurnal Ilmu Manajemen Terapan*, 3(5), 515–528.
<https://dinastirev.org/JIMT/article/view/999>

Riandra, M. F., Lubis, A. H., & Khairina, N. (2023). Analisis Perbandingan Metode SMART Dan MFEP Dalam Menentukan Driver Bus Terunggul Pada PT. Putra Pelangi Perkasa. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika & Elektro (JITEK)*, 1(2), 66–75. <https://doi.org/10.31289/jitek.v1i2.1471>

Saragih, L. R. D., Saputra, W., Suhada, S., Lubis, M. R., & Parlina, I. (2021). Penerapan Metode SMART (Simple Multi Attribute Rating Technique) Pada Kasus Pemilihan Laptop Terbaik. *Seminar Nasional Sains Dan Teknologi Informasi (SENSASI)*, 653–656. <http://prosiding.seminar-id.com/index.php/sensasi/issue/archive>

Sony Interactive Entertainment, S. I. E. (2023). *PlayStation 4 Sales and Performance Report*.

Sri Mulyani, E. D. (2019). Analisis Perbandingan Sistem Pendukung Keputusan Menggunakan Metode SAW Dengan WP Dalam Pemberian Pinjaman. *CogITO Smart Journal*, 5(2), 239–251.
<https://doi.org/10.31154/cogito.v5i2.151.239-251>

Sukwika, T. (2022). *Sistem Pendukung Keputusan: Metode MAUT*. July, 211.

Sutiono. (2023). *Metode TOPSIS*.

VGChartz. (2023). *Video Games Console PS4*.

Wibisono, G., Amrulloh, A., & Ujianto, E. (2019). Penerapan Metode Topsis Dalam Penentuan Dosen Terbaik. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 11(2), 102–109. <https://doi.org/10.33096/ilkom.v11i2.430.102-109>

