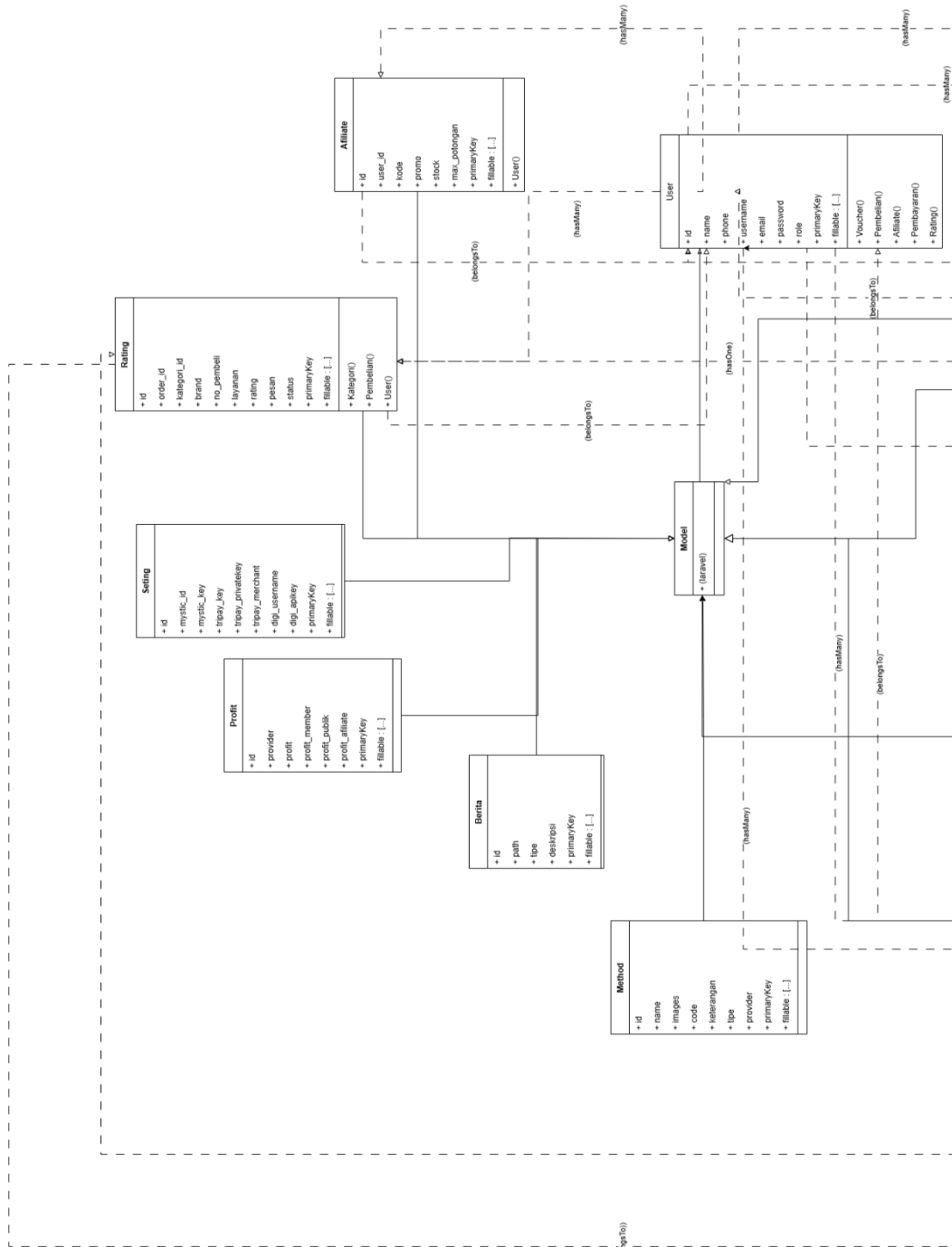


DAFTAR PUSTAKA

- Anonimus. (2024, Februari 29). *5 Keuntungan Pembayaran Online untuk Bisnis Top Up Game*. Diambil kembali dari Faspay: <https://faspay.co.id/id/blog/keuntungan-pembayaran-online-untuk-bisnis-top-up-game/#:~:text=Apa%20itu%20Top%20Up%20Game,permainan%20atau%20meningkatkan%20pengalaman%20bermain>.
- Arifin, O., Murnawan, Pandia, M., Sihombing, D. O., Fahrurrozi, M., Sepriano, & MA, M. L. (2024). *Buku Ajar Pemrograman Web*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Badiyanto. (2024). *Framework Laravel; Membangun Aplikasi Web PHP*. Yogyakarta: Teknosain.
- Budi, T. S., & Purwanto, A. (2022). Model Sistem Informasi Top Up Item Game Berbasis Website. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 641-652.
- Chairunisa. (2022, Desember 17). *Mengenal Game Online: Pengertian, Industri, Sejarah hingga Jenisnya*. Diambil kembali dari DailySocial: <https://dailysocial.id/post/mengenal-game-online-pengertian-industri-sejarah-hingga-jenisnya>
- Dawis, A. M., Setiya Putra, Y. W., Fitria, Hamidin, D., Yutia, N. S., Maniah, . . . Natsir, F. (2023). *Rekayasa Perangkat Lunak Panduan Praktis Untuk Pengembangan Aplikasi Berkualitas*. Bandung: Widina Media Utama.
- Guntoro. (2023, September 19). *6 Metode Pengembangan Perangkat Lunak Paling Populer*. Diambil kembali dari Badoy Studio: <https://badoystudio.com/metode-pengembangan-perangkat-lunak/>
- Haqnizo, E., Naomi, P., Sianturi, R., Wahyu, R., & Virenzia, R. (2023). Website Based Gaming Top Up Information System. *Jurnal Pendidikan LLDIKTI Wilayah 1 (JUDIK)*, 29-35.
- Mutadi, M., Abdullah, M. L., & Kasidin, S. (2023). Analisis Kritis Kajian Literatur: Faktor-Faktor Kunci Dalam Manajemen Proyek Yang Efektif Dan Pengaruhnya Terhadap Keberhasilan Proyek. *Jurnal Exchall*, 31-38.
- Prasetyo, Y., & Sutopo, J. (2020). *Implementasi Layanan Payment Gateway Pada Sistem Informasi Transaksi Pembayaran*. Yogyakarta: Universitas Teknologi Yogyakarta.
- Sari, D. N., Husaein, A., & Gunardi. (2023). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Sejahtera Abadi Talang Babat Berbasis Website. *Jurnal Manajemen Teknologi dan Sistem Informasi (JMS)*, 572-580.
- Setiawan, F., & Zakaria, H. (2022). Rancang Bangun Sistem Pembelian Voucher Game Online Berbasis Website Menggunakan Teknologi MERN Stack Dengan Model Waterfall. *OKTAL : Jurnal Ilmu Komputer dan Sains*, 506-513.
- Suharno, H. R., Gunantara, N., & Sudarma, M. (2020). Analisis Penerapan Metode Scrum Pada Sistem Informasi Manajemen Proyek Dalam Industri & Organisasi Digital. *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, 203-210.
- Sumirat, L. P., Cahyono, D., Kristyawan, Y., & Kacung, S. (2023). *Dasar-Dasar Rekayasa Perangkat Lunak*. Bojonegoro: Madza Media.
- Yovita. (2022, September 28). *Apa Itu Payment Gateway? Cara Kerja dan Manfaat Bagi Bisnis*. Diambil kembali dari Midtrans: <https://midtrans.com/id/blog/payment-gateway>

LAMPIRAN

A. Diagram Class Model



B. Catatan Pendadaran

PEMBERITAHUAN SEBELUM UJIAN :
Jika pengumpulan dokumen Tugas Akhir di perpustakaan melewati batas akhir semester berjalan, maka mahasiswa harus menyelesaikan registrasi dan KRS semester berikutnya.

KRITERIA KELULUSAN UJIAN TUGAS AKHIR

- Lulus dengan memperhatikan catatan ujian tugas akhir, dan atau melakukan perbaikan atau penyempurnaan naskah dan atau produk dalam waktu maksimum dua bulan dari tanggal ujian tugas akhir, yaitu tanggal **9 Februari 2025**.
Jika dalam waktu yang ditentukan mahasiswa tersebut tidak dapat menyelesaikan, maka mahasiswa yang bersangkutan dianggap tidak lulus ujian.
- Tidak lulus, disarankan oleh Ketua Tim Penguji untuk mempelajari ulang materi, merombak produk/naskah, atau mengganti judul.

Ketentuan bagi peserta yang tidak lulus ujian tugas akhir.

- Mahasiswa wajib menempuh ujian tugas akhir ulang
- Kesempatan ujian tugas akhir ulang hanya diberikan dalam rentang waktu maksimum 6 bulan, setelah ujian sidang/pendadaran
- Jika sampai batas waktu maksimum 6 bulan tersebut belum dapat diajukan/diselesaikan, maka calon peserta ujian dinyatakan sebagai mahasiswa peserta Tugas Akhir baru, dengan segala ketentuan yang berlaku bagi peserta baru
- Mahasiswa yang akan menempuh ujian tugas akhir ulang ini diwajibkan membayar biaya ujian sesuai tarif yang ditetapkan.

Yogyakarta, _____
Memahami dan bersedia
Mematuhi peraturan di atas,

Bramantio Alif Perdana



YAYASAN PENDIDIKAN WIDYA BAKTI YOGYAKARTA
UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA

Jl. Raya Janti (Majapahit) No.143, Yogyakarta, 55198, Telp (0274) 486664,
Website: www.utdi.ac.id , E-mail: info@utdi.ac.id



Hari, tanggal : Senin 9 Desember 2024
Waktu : 10.00
Nama : Bramantio Alif Perdana
No. Mahasiswa / Prodi : 235410078 / Informatika

No	Hal yang harus diperbaiki	Pemberi Catatan
1.	1. Pada naskah pada beberapa bagian perlu ditambahkan sumber referensi (lihat naskah yang sudah di blok/komentari) 2. pastikan semua referensi yang di acu pada naskah ada pada daftar pustaka 3. pada landasan teori perlu ditambahkan teori singkat terkait agile	Edi Iskandar
2.	Penulisan kata ganti masih ditemukan di beberapa bagian laporan. kesimpulan sudahkan dapat menjawab rumusan masalah (rumusan masalahnya yang diangkat metode yang digunakan dalam riset ini	Thomas Tarigan
3.	pembahasan, penerapan model diteknologi web, laravel, pembahasan bab 4 metodologi Agile, seklus/tahap pembuatanya seperti apa? kesimpulan Agile bisa apa? manfaatnya	



YAYASAN PENDIDIKAN WIDYA BAKTI YOGYAKARTA
UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA

Jl. Raya Janti (Majapahit) No.143, Yogyakarta, 55198, Telp (0274) 486664,
Website: www.utdi.ac.id , E-mail: info@utdi.ac.id



KEPUTUSAN HASIL UJIAN PENDADARAN

Sesuai dengan hasil sidang pendadaran pada tanggal 9 Desember 202 maka

Nama Mahasiswa Bramantio Alif Perdana
NIM / Program Studi 235410078 / Informatika
Jenjang

dinyatakan **LULUS**

Ketua Penguji Edi Iskandar, S.T., M.Cs.