

1. Penelitian ini dapat dilanjutkan dengan memperbaiki desain website untuk meneliti minat ketertarikan pembaca terhadap website portal berita game.
2. Penelitian ini dapat dilanjutkan dengan membuat versi aplikasi smartphonenya untuk meneliti kemudah dan keringkasan pengguna dalam mengakses portal berita.

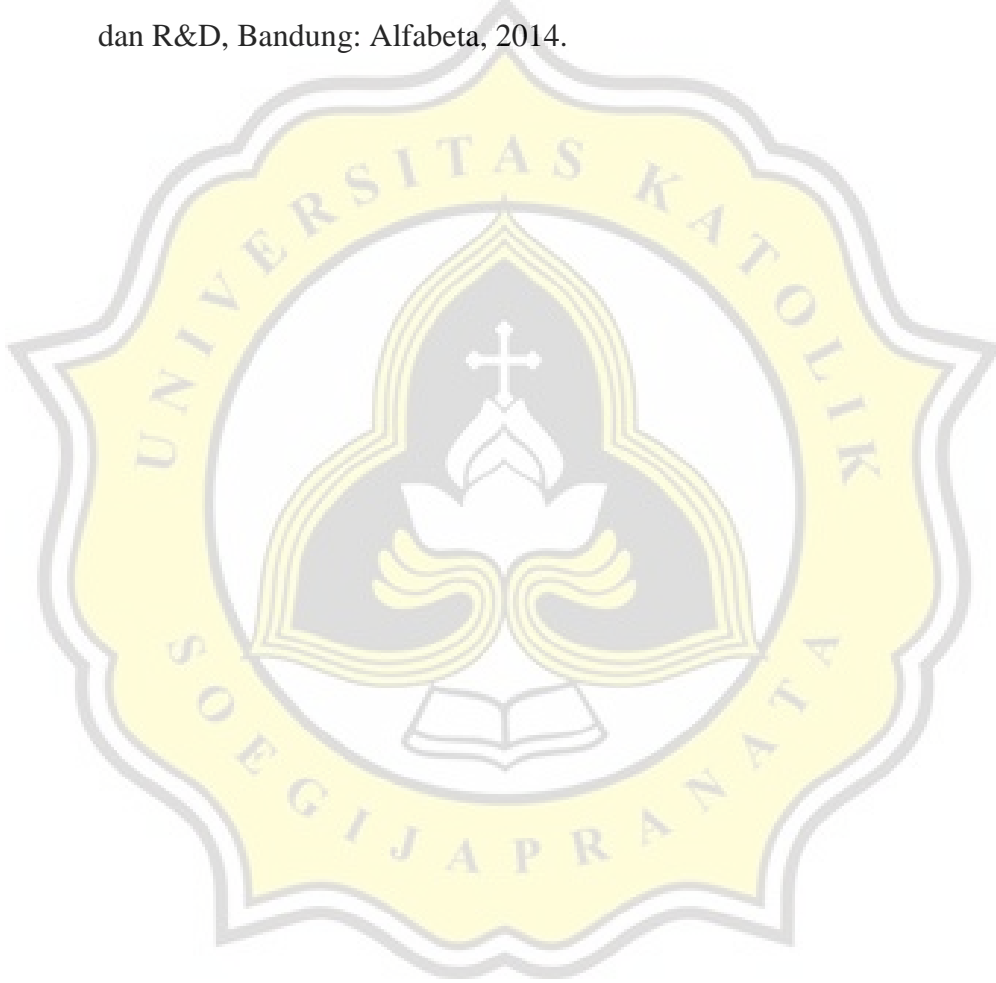
DAFTAR PUSTAKA

- [1] C. Fajri, "Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesia," *J. ASPIKOM*, vol. 1, no. 5, p. 443, 2012, doi: 10.24329/aspikom.v1i5.47. Diakses dari <https://jurnalaspikom.org/index.php/aspikom/article/view/47/49>
- [2] U. Rahardja, N. Lutfiani, and R. Rahmawati, "APTISI Student Perception to the News on The APTISI Website," *J. Ilm. SISFOTENIKA*, vol. 8, no. 2, pp. 117–127, 2018. Diakses dari <https://journal.global.ac.id/index.php/AJCSR/article/view/434/pdf>
- [3] Jeperson Hutahean, *Konsep Sistem Informasi*, 1st ed, Yogyakarta: Deepublish, 2015.
- [4] Romli, Asep Syamsul M, *Jurnalistik Online: Panduan Mengelola Media Online*, Bandung: Nuansa Cendikia, 2014.
- [5] A. Ramadhani, "Hubungan Motif Bermain Game Online dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus di Warnet Zerowings, Kandela dan Mutant di Samarinda)," *eJournal Ilmu Komun.*, vol. 1, no. 1, pp. 136–158, 2019. Diakses dari <https://adoc.pub/hubungan-motif-bermain-game-online->

[dengan-perilaku-agresivit21b2638a95e2e2780ef005d5feefa78833272.html](https://ejournal.bsi.ac.id/ejournal/index.php/Bianglala/article/view/2703/1813)

- [6] Y. Firmansyah and Pitriani, "Penerapan Metode SDLC Waterfall Dalam Pembuatan Aplikasi Pelayanan Anggota Pada Cu Duta Usaha Bersama Pontianak," *J. Bianglala Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 53–61, 2017. Diakses dari <https://ejournal.bsi.ac.id/ejournal/index.php/Bianglala/article/view/2703/1813>
- [7] N. T. B. SURVEILANS RABIES DI PROVINSI BALI, B. VETERINER, and I. K. H. D. K. M. VE, "濟無No Title No Title No Title," no. 2008, pp. 25–38, 2014. Diakses dari [https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/11663/05.%203%20bab%2003.pdf?sequence=7&isAllowed=y#:~:text=Menurut%20Azwar%20\(2012\)%2C%20validitas%20isi%20merupakan%20validasi%20yang%20dilakukan,penilaian%20dari%20pada%20expert%20dapat](https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/11663/05.%203%20bab%2003.pdf?sequence=7&isAllowed=y#:~:text=Menurut%20Azwar%20(2012)%2C%20validitas%20isi%20merupakan%20validasi%20yang%20dilakukan,penilaian%20dari%20pada%20expert%20dapat)
- [8] K. Hermanto and I. Cahyadi, "Minat Beli Ulang Fast Food Ayam Goreng Tepung," *J. Hosp. dan Manaj. Jasa*, vol. 3, no. 2, pp. 561–573, 2019. Diakses dari <https://media.neliti.com/media/publications/82237-ID-pengaruh-kualitas-produk-dan-harga-terha.pdf>
- [9] B. A. B. Iii and M. Penelitian, "BAB III gozali," pp. 28–38, 2015. Diakses dari <http://repository.uin-suska.ac.id/2785/4/BAB%20III.pdf>
- [10] N. T. B. SURVEILANS RABIES DI PROVINSI BALI, B. VETERINER, and I. K. H. D. K. M. VE, "濟無No Title No Title No Title," no. 2008, pp. 25–38, 2014. Diakses dari [https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/11663/05.%203%20bab%2003.pdf?sequence=7&isAllowed=y#:~:text=Menurut%20Azwar%20\(2012\)%2C%20validitas%20isi%20merupakan%20validasi%20yang%20dilakukan,penilaian%20dari%20pada%20expert%20dapat](https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/11663/05.%203%20bab%2003.pdf?sequence=7&isAllowed=y#:~:text=Menurut%20Azwar%20(2012)%2C%20validitas%20isi%20merupakan%20validasi%20yang%20dilakukan,penilaian%20dari%20pada%20expert%20dapat)
- [11] D. Hendro Ramadhan, "Analisis Beban Kerja Psikologis pada Pegawai Restoran Wwingstop dengan Metode NASA-TLX," *J. PASTI*, vol. XII, no. 2, pp. 195–208, 2020. Diakses dari <https://media.neliti.com/media/publications/328405-analisis-beban-kerja-psikologis-pada-peg-a3740541.pdf>

- [12] Sugiyono, "STIE Indonesia," p. 12, 2017. Diakses dari <http://repository.stei.ac.id/297/3/BAB%20III%20METODA%20PENELITIAN.pdf>
- [13] T. Rachman, "濟無No Title No Title No Title," *Angew. Chemie Int. Ed.* 6(11), 951–952., pp. 10–27, 2018. Diakses dari <https://repository.usm.ac.id/files/skripsi/G31A/2014/G.331.14.0125/G.331.14.0125-06-BAB-III-20190222124222.pdf>
- [14] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2014.



LAMPIRAN

Kode Program