

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, A. F. (2023). *PENGARUH ANALISIS RISIKO DAN KEPERCAYAAN TERHADAP KEMUDAHAN MELAKUKAN TRANSAKSI MELALUI ESCROW ACCOUNT TOKOPEDIA (STUDI KASUS SETIA JAYA MOTOR)*.
- Ade Putra, M. (2025). *RANCANG BANGUN GAME 2D PLATFORMER "WILDLIFE GUARDIANS" MENGGUNAKAN METODE GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE*.
- Alamin, Z., Missouri, R., Sutriawan, S., Fathir, F., & Khairunnas, K. (2023). Perkembangan e-commerce: analisis dominasi Shopee sebagai primadona marketplace di Indonesia. *J-ESA (Jurnal Ekonomi Syariah)*, 6(2), 120–131.
- Alifan, R. (2024). *IMPLEMENTASI USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK ASET GAME STOCK STREET SAGA DENGAN METODE DESIGN THINKING DAN MENGGUNAKAN UNITY 3D*.
- Andrianof, H. (2018). Rancang bangun sistem informasi promosi dan penjualan pada Toko Ruminansia berbasis web. *JURNAL PTI (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universita Putra Indonesia" YPTK" Padang*, 11–19.
- Anggraeni, A. M. (2025). *RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN ASET LABORATORIUM SMK NUSA BHAKTI SEMARANG BERBASIS WEBSITE*. Universitas Ivet.
- Ardilla, S., & Hadinata, N. (2022). *Sistem informasi marketplace produk usaha mikro kecil menengah (umkm)*. 05(02), 86–95.
- Artikel, R., Herman, D. A., & Kho, A. (2021). *Pengembangan E-marketplace In-game Currency Menggunakan Framework Laravel dengan Metode Extreme Programming*. 7, 583–602.
- Basri, S. (2025). *PENERAPAN DIGITAL LIBRARY UNTUK OTOMATISASI ADMINISTRASI PERPUSTAKAAN DI MIN 2 KOTA SAWAHLUNTO MENGGUNAKAN METODE SMART*. Universitas Putra Indonesia YPTK Padang.
- Erawati, W., Heristian, S., & Purnama, R. A. (2023). Rancang bangun sistem informasi akademik berbasis website dengan metode SDLC. *Computer Science (CO-SCIENCE)*, 3(2), 68–77.
- Fadlan, M., & Nasution, M. I. P. (2024). Mengatasi Permasalahan Dalam Penerapan Sistem Informasi Pada Marketplace. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 1(3), 560–565.
- Fauzan, M. R., & Agustin, C. (2024). Sistem Informasi Surat Keluar Berbasis Web Menggunakan Xampp Dan Mysql Di Sd Langensari Kota Cimahi. *INFOKOM (Informatika & Komputer)*, 12(2), 63–81.
- Febriyanto, F., Sari, R. P., & Rahmayuda, S. (2024). Implementasi Metode Game Development Life Cycle (GDLC) pada Perancangan Game Edukasi Pra Kemerdekaan Kalimantan Barat. *J. Teknol. Inf*, 5(3), 608–623.
- Grafika, E. C. V. K. (2025). *Penerapan Teknologi Payment Gateway (Midtrans) Pada*. 9(2), 104–118.

- Griselda, L. M. (2025). *PENGARUH KOMPETENSI CHIEF FINANCIAL OFFICER, INDIKASI KOLUSI, DAN KUALITAS AUDITOR EKSTERNAL TERHADAP INDIKASI FRAUD PADA PERUSAHAAN PERBANKAN DI NEGARA ASEAN*.
- Hasanah, S. S. A., Hidayati, D. S., & Syakarofath, N. A. (2022). Kecenderungan gaming disorder dan perilaku konsumtif pembelian virtual goods pada pemain online game. *Jurnal Psikologi UGM*, 8(1), 1–17.
- HERAWAN, D. (n.d.). *ANALISIS PENERAPAN MODEL EKONOMI PLAY-TO-EARN (P2E) PADA INDUSTRI GAME BERBASIS TEKNOLOGI BLOCKCHAIN*.
- Hidayat, A. N., Iskandar, D., Teknik, F., & Soedirman, U. J. (2021). *Sistem Informasi Marketplace Penyewaan Barang Berbasis Web Dengan Framework Laravel dengan pemilik barang yang sepakat dimana calon pelanggan dapat menggunakan barang dari web , mendapatkan hasil bahwa penyewaan berbasis website dapat membantu masyarakat . 1(2)*.
- Irawan, R. D., Adha, M., Sadana, M. P., Arba'ah, Z. D. K. W., & Utami, E. (2023). Pemodelan Hasil Rekayasa Kebutuhan Perangkat Lunak Sistem Jurnal Elektronik Terintegrasi" Ideogram". *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 7(1), 13–22.
- Islamiyah, M., & Rusmini, R. (2026). Dari Fikih Klasik ke Marketplace Berbasis Escrow: Rekonstruksi Akad Salam dalam Transaksi E-commerce Shopee: From Classical Fiqh to Escrow-Based Marketplace: Reconstructing the Salam Contract in Shopee E-Commerce Transactions. *Economic and Education Journal (Ecoducation)*, 8(1), 377–396.
- Isoni, M., Setiawati, D., & Fariyono, F. (2019). Analisis, Perancangan & Implementasi Aplikasi E-Commerce Berbasis Web Di Toko Abon Rojokoyo. *JITU: Journal Informatic Technology And Communication*, 3(1), 64–75.
- Keamanan, U., Transparansi, D. A. N., & Digital, T. (2025). *Pemanfaatan teknologi blockchain dan ipfs dalam sistem escrow untuk keamanan dan transparansi transaksi digital 1,2,3*. 1–12.
- Kristianto, R., Ricky, S. E., MMSI, R., & SE, M. (2025). *ANALISIS USABILITY WEBSITE PALANGKA RAYA SATU DATA UNTUK OPTIMALISASI AKSES DATA PUBLIK DI KOTA PALANGKA RAYA PROVINSI KALIMANTAN TENGAH*. Institut Pemerintahan Dalam Negeri.
- KUSUMA, W. (2024). *RANCANG BANGUN APLIKASI SISTEM INFORMASI MANAJEMEN ASET TANAH BERBASIS WEBGIS DI KABUPATEN KAYONG UTARA PROVINSI KALIMANTAN BARAT*. Sekolah Tinggi Pertanahan Nasional.
- Lim, J. B., & Saragih, S. P. (2026). *SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN ASET DAN PEMELIHARAAN INVENTARIS BERBASIS WEB: SDS DHAMMA SASANA*. *Computer Based Information System Journal*, 14(1), 45–52.
- Malang, N. M. M. I. (n.d.). *PENINGKATAN OTOMATISASI PROSES DESAIN PERANGKAT LUNAK*.
- Management, C. (2018). *RANCANG BANGUN MARKETPLACE PRODUK KEWIRAUSAHAAN MAHASISWA UPY BERBASIS CONTENT*. 7(1), 73–81.

- MUTOHAR, A. (2024). *PENGEMBANGAN GAME EDUKASI GEOGRAFI "FLAGS MASTER" BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE (GDLC)*. UNIVERSITAS PGRI SEMARANG.
- Nainggolan, P. A., & Risman, A. (2025). Manajemen Risiko Keuangan Digital: Strategi Mitigasi Risiko dalam Era Transformasi Digital. *Mercu Buana University*, 1(1), 1–27.
- Pattuneri, A. H. (2024). *RANCANG BANGUN WEBSITE MANAJEMEN EVENT DAN REPOSITORY JURNAL PADA PRODI SISTEM INFORMASI UNHAS DENGAN METODE DESIGN-SCIENCE RESEARCH= Design and Development of an Event Management and Journal Repository Website for the Information Systems Department at UNHAS Using the Design-Science Research Method*. Universitas Hasanuddin.
- Prayuti, Y. (2024). Implikasi Risiko Transaksi Digital Terhadap Pengaduan Konsumen di Sektor E-Commerce: Tinjauan Strategi Nasional Perlindungan Konsumen 2024. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 10038–10048.
- Putra, T. A. E., Nugraha, H., Tamara, S. Y., & Aliffirsya'ban, A. (2025). Perancangan Aplikasi Marketplace Berbasis Web Bagi Usaha Mikro, Kecil Dan Menengah (UMKM) Di Kecamatan Situjuah Limo Nagari. *Jurnal Sains Informatika Terapan*, 4(1), 48–53.
- Rahman, S. L. (2021). *Perjanjian Jual Beli Item Game Online Yang Berbentuk Virtual Di tinjau Dari Perspektif Fiqih Muamalah*. Universitas Islam Riau.
- Riset, J., Setiawan, B., Selviana, B., Susilo, A., & Irawan, Y. (2023). *Mengoptimalkan Fungsi Payment Gateway Midtrans pada Website Coffee Shop Melalui Penggunaan Metode Prototype pada Proses Pengembangan Optimizing the Function of Midtrans Payment Gateway on Coffee Shop Website through the use of Prototype Method in the Deve.* 7(2), 219–228. <https://doi.org/10.30595/jrst.v7i2.16964>
- Siever, G. K. (2026). *Pengembangan Sistem Analisis Fitur Monetisasi Game Elektronik Dengan User-Centered Design*.
- Silvana, L. W., Agustiono, W., & Mufarroha, F. A. (2024). Implementasi Payment Gateway Pada Marketplace Digital Product Berbasis Website Dengan Menggunakan Metode Agile. *Journal of Scienteck Research and Development*, 6(2), 451–464.
- Sumah, J., Kom, S., Kom, M., Manuhutu, M. A., Kom, S., Wahyono, B. T., Kom, S., Seta, H. B., Kom, S., & Hartono, R. (2024). *DASAR-DASAR JARINGAN KOMPUTER*. Widina Media Utama.
- Suyatna, N. (2025). Transformasi Rekonsiliasi Bank: Mengintegrasikan RFID untuk Otomasi Transaksi Kartu dalam Sistem Penerimaan Kas. *Jurnal Accounting Information System (AIMS)*, 8(1), 30–42.
- Wahyuningsih, Y., Mahendrasusila, F., Studi, P., Informatika, I., Teknik, F., Katolik, U., Cendika, D., Ngasem, K., Pusat, J., & Spec, T. (2024). *RANCANG BANGUN SISTEM PROSES TRANSAKSI PERUSAHAAN*. 11(1).
- Yunitarini, R., Negara, Y. D. P., & Kamil, N. I. (2023). Aplikasi Rekening Bersama (Rekening bersama) Terintegrasi Payment Gateway Menggunakan

- Metode Extreme Programming Dengan Arsitektur Monolitik. *Jurnal Sains, Nalar, Dan Aplikasi Teknologi Informasi*, 3(1), 29–41.
- Maulana, H., Dwicahya Supriatman, R., Rohayati, T., & Yudi Permana, N. (2026). *Development and Evaluation of an Adaptive Scrum Model for Wedding Organizer Systems Using UML and ISO 25010*. 8(2), 89–105.