

DAFTAR PUSTAKA

- Anggoro, T. (2023). *PENERAPAN METODE CONTENT-BASED FILTERING UNTUK MEMBANGUN SISTEM REKOMENDASI BUKU PADA PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS DINAMIKA*.
- April, V. N., & Anjani, H. U. (2024). *Pemanfaatan Media Google Colaboratory Pada Mata Pelajaran Informatika di SMA Negeri 5 Pekanbaru besar dalam meningkatkan efektivitas pengajaran dan pembelajaran , khususnya dalam mata pengguna untuk menulis dan mengeksekusi kode Python secara daring melalui browser web terbatas (Carneiro et al ., 2018). Selain itu , sedikitnya informasi tentang pengalaman Colaboratory pada mata pelajaran informatika di lingkungan sekolah menengah . Melalui. 4(1), 101–108.*
- Ariyus, D., Manongga, D., & Sembiring, I. (n.d.). *PENGANTAR SISTEM REKOMENDASI TEORI DAN IMPLEMENTASI*.
- Azhar, M. N. (2020). *Panduan Lengkap Tailwind Css*.
https://www.scribd.com/document/624553232/Tailwind-Bahasa-Indonesia-1?utm_source
- BASTIN, N. (2022). *Apakah Itu Anime? Panduan Praktis*. Nahason Bastin.
https://books.google.co.id/books?id=3m1wEAAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Cahyani, L., Sephiana, N., Tahir, M., & Aisyiah, J. (2024). *Sistem Rekomendasi Wisata Kuliner Madura Menggunakan Content Based Filtering Madura Culinary Tourism Recommendation System Using Content Based Filtering*. 3489, 31–38.
- Chandra, S., & Winduwati, S. (2025). *Dinamika Hubungan Parasosial Penggemar Karakter Anime : Studi pada Penggemar Karakter Naruto*. 289–302.
- Febrianti, R. S., Ningrum, S. A., & Triyono, G. (2025). *Tinjauan Literatur Sistem Rekomendasi Film : Mengidentifikasi Pendekatan Terbaik*. 1585–1593.
<https://doi.org/10.33364/algoritma/v.22-2.3011>
- Gama, F. I., & Manado, U. N. (2024). *Pengenalan anime sebagai budaya populer jepang*. 21–27.
- Gowinda, I. K., Santi, I. G., Ngurah, I. G., Cahyadi, A., & Agus, N. (2023). *Sistem Rekomendasi Seri Animasi Jepang (Anime) Menggunakan User-Based Collaborative Filtering dan Spearman Rank Correlation Coefficient*. 12(2), 469–484.
- Grasia, R. (2026). *Pengenalan SQLite Untuk Android*.
https://www.scribd.com/document/704237285/Modul-6-SQLite?utm_source
- Gunawan, A. (2024). *Mobile Programming Menggunakan Flutter dan Visual Studio Code Untuk Pemula*.
- Hartono, N., Waluyanto, H. D., Zacky, A., Seni, F., Kristen, U., & Siwalankerto, J. (2014). *Perancangan Buku Komik “ Story of Otaku Life ”, Tentang Kehidupan seorang Otaku*.

- Hendersen, H., Susanto, W., Fredyan, R., Kurniawan, H. H., & Amien, M. (2024). ScienceDirect ScienceDirect Movie Recommendation System : A Comparison of Content- Movie Recommendation System : A Comparison Based and Collaborative Filtering of Content- Based and Collaborative Filtering. *Procedia Computer Science*, 245, 860–868. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2024.10.313>
- Informasi, S., & Pemula, P. (2024). *Python Bahasa Pemograman Yang Ramah Bagi Pemula*. 2, 73–78.
- Limbong, T., & Sriadhi. (2021). *PEMROGRAMAN WEB DASAR*.
- Maulana Alisyamsujen, Diansari Solihah Amini, H. D. W., & Bagus Subekti Nuswantoro, Tanti Nurgiyanti, Y. S. (2025). *Pendekatan Konstruktivisme Budaya Populer Jepang Melalui Anime Terhadap Indonesia Pada Tahun 2020* Pendekatan Konstruktivisme Budaya Populer Jepang Melalui Anime Terhadap Indonesia Pada Tahun 2020. 11, 120–126.
- Murani, N. A., Wahyuni, S., Pratiwi, R. A., & Firdaus, T. (2025). *Analisis Penggunaan Visual Studio Code Sebagai Editor Pemrograman Terbaik Untuk Pemula Pada Mahasiswa Informatika Universitas Nurul Huda*. 2(2), 1–10.
- Nurdin, H., Irma, A., Sulaiman, A., & Jannah, M. (2023). *ANALISIS PESAN DAN DAMPAK ANIME BERGENRE AKSI PADA MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA*. 3(1), 1–11.
- Parastuti, I. P. (2021). *Pengantar MANGA (Komik Jepang)*. CV Jejak, anggota IKAPI. https://www.google.co.id/books/edition/Pengantar_Manga_Komik_Jepang/PcQwEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=genre+anime&pg=PA107&printsec=frontcover
- Perdananto, A. (2024). *7 HARI Mahir Framework Django (Python)*.
- Prayogo, N. A. (2023). *Tutorial Belajar Python (Gratis !)*.
- Putri, H. D., & Faisal, M. (2023). *Analyzing the Effectiveness of Collaborative Filtering and Content- Based Filtering Methods in Anime Recommendation Systems*. 7(2), 124–133.
- Septianto, N., & Ikhsan, M. (2023). *Penerapan K-Means Clustering dan Heatmap untuk Menganalisis Peminat Animasi pada Forum MyAnimeList*. 6(4), 788–797. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v6i3.34219>
- Syaifuddin, A. (2023). *SISTEM REKOMENDASI PRODUK BERBAHASA INDONESIA PADA MARKETPLACE TOKOPEDIA MENGGUNAKAN METODE CONTENT BASE FILT*. 3(1), 70–74.
- Wahyurrahman Ferbiansyah Adha Muhammad Irwan, Budi Santoso, S. K. (2025). *IMPLEMENTASI METODE CONTENT BASED FILTERING MENGGUNAKAN SYNOPSIS SIMILARITY UNTUK PEMILIHAN ANIME*. 947–955.
- Zakaria, H. (2024). *PYTHON Untuk Pemula Memulai Dengan Google Colab*.