

Daftar Pustaka

Buku:

Anggraini S, L., Nathalia, K. 2014. *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendikia.

Morville, Peter. 2010. *Search Patterns: Design for Discovery*. California : O'Reilly inc.

Pulsipher, Lewis. 2012. *Game Design – How to create Video and Tabletop Games, Start to Finish*. United States. North California: McFarland and Co.

Soewardikoen, D. Widiatmoko. 2015. *Metodologi Penelitian Visual Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT Karnisius

Soewardikoen, D. Widiatmoko. 2013. *Metodologi Penelitian Visual Dari Seminar ke Tugas Akhir*. Bandung: CV Dinamika Komunika

Tinarbuko, Sumbo. 2015. *DEKAVE Desain Komunikasi Visual – Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: Caps

Artikel/Jurnal:

Andarini, H. D., Swasty, W., & Hidayat, D. (2016). Designing the interactive multimedia learning for elementary students grade 1 st –3 rd : A case of plants (Natural Science subject). In 2016 4th International Conference on Information and Communication Technology (ICoICT) (pp.1–5).

Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan metode design thinking pada model perancangan UI/UX aplikasi penanganan laporan kehilangan dan temuan barang tercecer. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 3(2), 219–237.

Multahada, M. R., Swasty, W., & Aditia, P. (2016). Simulation game of aviation passenger safety: A smartphone application. In 2016 4th International Conference on Information and Communication Technology (ICoICT) (pp. 1–6).

Internet:

- Admin. 29 Agustus 2015. *Hakikat bahasa Inggris*
(<http://cuyethyun.blogspot.com/2015/08/hakikat-bahasa-inggris.html>)
diakses 17 Maret 2020.
- Admin. 16 Februari 2018. *20 Pengertian Media Pembelajaran Menurut Para Ahli*.
(<http://catatanringans.blogspot.com/2018/02/20-pengertian-media-pembelajaran.html>) diakses 5 Maret 2020.
- Admin. 07 Maret 2011. *Pengertian Media*.
(<http://catatanringans.blogspot.com/2018/02/20-pengertian-media-pembelajaran.html>) diakses 5 Maret 2020.
- Admin. 28 Mei 2013. *Pengertian, Sejarah, Jenis-jenis Tentang Game*.
(<https://game-savero.blogspot.com/2013/05/pengertiansejarahjenis-jenis-tentang.html>) diakses 5 Maret 2020.
- Admin. 25 Maret 2019. *Pengertian edukasi, macam-macamnya dan manfaatnya*.
(<https://kiajar.com/pengertian-edukasi/>) diakses 26 Maret 2020.
- Anastasya, Maressa. 22 September 2019. *Pengertian Mobile apps dan Mobile Web*
(<https://idprogrammer.com/pengertian-mobile-web-dan-mobile-aplikasi/>)
diakses 29 Maret 2020.
- Morville, Peter. 21 Juni 2004. *User Experience Design*.
(http://semanticstudios.com/user_experience_design/) diakses 1 Juni 2020.
- Ali, Zulfikar. 30 Maret 2020. Cute Frog Font. (<https://www.dafont.com/cute-frog.font>) Diakses 5 April 2020.
- Marciano, Don. 30 Maret 2020. Junior Font. (<https://www.dafont.com/junior.font>)
Diakses 5 April 2020.