

DAFTAR PUSTAKA

-
- [1] Rahmat, "Teknologi Profesional Illustrator," no. Elex Media Komputindo, 2007.
 - [2] E. M. Muthiara Firdaus, "Games Edukasi Bahasa Inggris untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, no. Jurnal Pendidikan Tambusai, 2020.
 - [3] ,. M. A. S. A. S. M. Agus Muhyidin, "PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA," *JURNAL DIGIT Vol. 10, No.2 November 2020*, pp.208~219, no. JURNAL DIGIT Vol. 10, No.2 November 2020, pp.208~219, 2020.
 - [4] J. Garret, "The Elements Of User Experience : User-Centered Design For The Web And Beyond," *Ed-2 New Riders Publishing, United State Of America*, no. Ed-2 New Riders Publishing, United State Of America, 2011.
 - [5] Y. D. S. F. Fifi Novitasari, "PENGARUH MEDIA ADOBE ILLUSTRATOR TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA SRIJAYA NEGARA," *JURNAL PROFIT VOLUME 2, NOMOR 1*, no. JURNAL PROFIT VOLUME 2, NOMOR 1, 2015.
 - [6] R. A. Y. I. K. F Y Al Irsyadi, "Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk pengenalan benda benda di rumah bagi siswa kelas 4 sekolah dasar," *Jurnal Teknologi dan Informasi (JATI)*, no. Jurnal Teknologi dan Informasi (JATI), p. 79, 2019.
 - [7] R. F. Dam, "Interaction Design Foundation," 2021. [Online]. Available: <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>.
 - [8] B. A. P. Atmoko Nugroho, "APLIKASI MOBILE AUGMENTED REALITY BERBASIS VUFORIA DAN UNITY PADA PENGENALAN OBJEK 3D DENGAN STUDI KASUS KASUS GEDUNG M UNIVERSITAS SEMARANG," *JURNAL TRANSFORMATIKA, Volume 14, Nomor 2*, no. JURNAL TRANSFORMATIKA, Volume 14, Nomor 2, 2017.
 - [9] D. Ariyus, "Interaksi Manusia dan Komputer," *Andi Publisier*, no. Andi Publisier, 2007.
 - [10] A. Anang Purnomo, "Pengembangan User experience (UX) Dan User Interface (UI) Aplikasi Ibeauty Berbasis Android," *urnal Sarjana Teknik Informatika Vol. 6, No. 3, Oktober 2018*, pp. 18-27, no. urnal Sarjana Teknik Informatika Vol. 6, No. 3, Oktober 2018, pp. 18-27, 2018.
 - [11] W. M. Fouri, *Introduction to the computer The tool of business*, New Jersey : New Jersey Prentice Hall, 1973.
 - [12] T. d. M. E. Gary B, *Smartphone*, Jakarta: Course Technology, 2007.
 - [13] R. W. S. P. Irsa, ""PERANCNGAN APLIKASI GAME EDUKASI PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN LINIER CONGRUENT METHOD (LCM)."," *Jurnal Informatika Global Vol 6 No.1*, 2015.

- [14] W. Wibawanto, "GAME EDUKASI BAHASA INGGRIS DENGAN INPUT SUARA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI SISWA SMP/MTs," *Lembaran Ilmu Kependidikan*, vol. 42, no. 1, 2013.
- [15] T. Walisyah, "Bentuk - Bentuk Komunikasi Visual Dalam Periklanan," *Jurnal Komunika Islamika* , vol. 6, no. 1, p. 1120, 2019.