

DAFTAR PUSTAKA

- Arissusila, I. W. (2021). Degradasi Penggunaan Bahasa Bali di Kota Denpasar. *VIDYA WERTTA: Media Komunikasi Universitas Hindu Indonesia*, 4(1), 1-15.
- Mustika, I. K. (2018). Pergeseran Bahasa Bali sebagai Bahasa Ibu di Era Global (Kajian Pemertahanan Bahasa). *Purwadita: Jurnal Agama dan Budaya*, 2(1).
- Dharmayanti, N. W. D. A., Utari, L. P. E. E., & Ristiani, A. K. (2023). Gumi Bali: Upaya Menghidupkan Bahasa Bali Pada Generasi Muda. *Prosiding Pekan Ilmiah Pelajar (PILAR)*, 3, 428-438.
- Seri Malini, N., Laksmi, N., & Sulibra, I. (2018). Pilihan Bahasa Generasi Muda di Destinasi Wisata di Bali. *Jurnal Kajian Bali (Journal Of Bali Studies)*, 8(1), 71-92. doi:10.24843/JKB.2018.v08.i01.p05
- Soewardikoen, D.W. (2019). Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: PT. Kanisius.
- Ashar, A. (2012). "Multimedia: Pengertian, Jenis, dan Fungsi." *Jurnal Teknologi Informasi*, 1(1), 75-80.
- H. Newton, (1998). "Multimedia: The Future of Communication." *Journal of Communication*, 48(2), 1-10.
- Darmawan, D. (2012). "Multimedia: Integrasi Sistem dan Jaringan." *Jurnal Sistem Informasi*, 2(1), 32-40.
- Supriyono, dkk. (2014). "Penggunaan Aplikasi Mobile dalam Pembelajaran." *Jurnal Teknologi Informasi*, 1(1), 907-914.
- Ar Razi, dkk. (2018). "Penggunaan Aplikasi Mobile dalam Pembelajaran." *Jurnal Teknologi Informasi*, 1(1), 77-84.
- Pressman, R. S., & Bruce, A. (2014). "Software Engineering: A Practitioner's Approach." McGraw-Hill Education.
- Kuswanto, dkk. (2018). "Penggunaan Sistem Operasi dalam Pembelajaran." *Jurnal Teknologi Informasi*, 1(1), 16-20.
- Satyaputra, dkk. (2016). "Penggunaan Android sebagai Sistem Operasi Mobile." *Jurnal Teknologi Informasi*, 1(1), 2-5.
- Irawan, dkk. (2016). "Pengembangan Aplikasi Mobile pada Sistem Operasi Android." *Jurnal Sistem Informasi*, 2(1), 14-20.
- Tinarbuko, T. (2015). "Desain Komunikasi Visual: Pengertian, Unsur, dan Fungsinya." *Jurnal Imaji*, 1(1), 1-10.
- Rianingtyas, dkk. (2018). "Perancangan User Interface dan User Experience pada Aplikasi Mobile." *Jurnal Teknologi Informasi*, 1(1), 118-125.
- Swasty, dkk. (2017). "Desain yang Persuasif: Prinsip dan Elemen." *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 8(1), 1-10.
- Maharsi. (2016). Ilustrasi. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 16-17.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal TICom*,

5(1), 1-6.

Amany & Desire (2020). Pembelajaran Interaktif berbasis Gamifikasi guna Mendukung Program WFH pada saat Pandemi COVID-19. Vol 1 No 1 (2020): *Adi Bisnis Digital Interdisiplin*.

Dewi, S. K., Haryanto, E. K., & De Yong, S. (2018, October). Identifikasi Penerapan Design Thinking Dalam Pembelajaran Perancangan Desain Interior Kantor. In *Seminar Nasional Seni Dan Desain 2018* (pp. 33-38). State University of Surabaya.

Saffer (2010). *Designing for Interaction Second Edition: Creating Innovative Applications and Devices*. New Riders.

Csik, Frankenberger, & Gassmann (2014). *The Business Model Navigator: 55 Models That Will Revolutionise Your Business*. Pearson Education Limited.

Hermawan, A. & Pravitasari, R.J (2013). *Business Model Canvas (Kanvas Model Bisnis)*. Akselerasi.id.