

DAFTAR PUSTAKA

- Santika, E. F. (2023). *Kucing jadi hewan peliharaan warga RI terbanyak menurut Rakuten Insight*. Databoks. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/07/24/kucing-jadi-hewan-peliharaan-warga-ri-terbanyak-menurut-rakuten-insight>
- Desmita. (2013). *Psikologi perkembangan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Edwards, S. (2013). Digital play in the early years: A contextual response to the problem of integrating technologies and play-based pedagogies in the early childhood curriculum. *European Early Childhood Education Research Journal*, 21(2), 199–212. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2013.789190>
- Zakaria, G. (2019). *Perancangan user interface pada educational games for kids dengan menggunakan metode child centered design* (Tesis sarjana). Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
- Handriyantini, E. 2009. *Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia Malang.
- Tedjasaputra, Mayke S. (2001). *Bermain, mainan dan permainan*. Jakarta: Grasido.
- Rahardianto, I., Deanda, R., & Mario, S. (2022). *PERANCANGAN GAME "EDUKASI" PROBIOTICS" SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PERAN PROBIOTIK PADA KESEHATAN SISTEM PENCERNAAN*. Telkom University.
- Interaction Design Foundation. (2021). <https://www.interaction-design.org/literature/topics/ui-design>
- Dmitry Fadeyev, Justin Mifsud, Vitaly Friedman. (User Experience Practical Techniques). *User Experience Practical Techniques*. 2009.
- Sweetser, P., Johnson, D., Wyeth, P., Anwar, A., Meng, Y., & Ozdowska, A. (2017). GameFlow in Different Game Genres and Platforms. *Computers in Entertainment*, 2-3.
- Wibawanto, A., Wandah, A., & Nugrahani, R. (2018). *Desain Antarmuka (User Interface) pada Game Edukasi*. Universitas Negeri Semarang.
- Segara, A. (2019). Penerapan pola tata letak (layout pattern) pada wireframing halaman situs web. *Jurnal Magenta, STMK Trisakti*, 3(1), 452–464.

- Kurniawan, I. (2014). Desain Grafis. In Rev 2020 (Issue 1)
- Sugiyono, (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: CV. Alfabeta.
- Dr. Didit Widiatmoko Soewardikoen, M. (2019). *METODOLOGI PENELITIAN Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT KANISIUS.
- Mulyana, Deddy (2002). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Bandung Jurnal Riset (2020) Kajian Brand Motif Batik Kina Khas Kabupaten Bandung. Bappeda Kabupaten Bandung.
- Gumilar, (2021) Bedanya Dahar, Emam, Neda, dan Tuang. Media online: Sundapedia.com.
- Prensky, M. (2001). Digital game-based learning. New York: McGraw-Hill