

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya Irfan, Arry Mustikawan, Asep Kadarisman. (2020). erancangan Majalah Digital Sebagai Media Edukasi & Informasi Dalam Menyikapi Berita Hoax Dan Era Post Truth.
- Ana Mariyam Puspitasari, Dian Eka Ratnawat, Agus Wahyu Widodo. (2018). Klasifikasi Penyakit Gigi Dan Mulut Menggunakan Metode Support Vector Machine.
- Ardyotha Dzaky Hidayat, Dicky Hidayat. (2019). Perancangan Buku Ilustrasi Modifikasi Sepeda Motor Retro Klasik. 48.
- Aris Rahmansyah, Teddy Hendiawan. (2016). Simulating Role Of Juru Golek Giriharjaan In Game World.
- Basuki Budiman, Makassari Dewi, Elisa Diana Julianti, Tince A Yovita, Eddy Purwanto. (2013). *Laporan Risesdas DKI Jakarta 2018*. PROVINSI DKI JAKARTA.
- Bella Citra Pertiwi, Diani Apsari, Taufiq Wahab. (2020). PERANCANGAN BUKU CERITA BERILUSTRASI TENTANG CERITA RAKYAT NYI POHACI SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK ANAK USIA 7-12 TAHUN.
- Caesar, R. (2015). Kajian Pustaka Perkembangan Genre Games.
- Dicky Hidayat, Siti Hajar Komariah. (2017). PENGUKURAN TINGKAT PENGENALAN PENGGUNA GAMESTERHADAP MUATAN BUDAYA INDONESIA PADA MOBILEGAMEBERBASIS ANDROID(STUDI KASUS: DAKON,KARAPAN SAPI DAN TEMPLE RUSHPRAMBANAN). 33.
- Dwiyanto, D. (2002). Metode Kualitatif: Penerapannya dalam Penelitian.
- Farida Nugrahani, M.Hum. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif : dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Surakarta.

- Hermawan, J. (2004). *Teori, Analisa dan Implementasi Jaringan Tanpa Disk pada GNU/Linux*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Irfan, Nurabdiansyah. (2015). *KARAKTERISTIK TIPOGRAFI PADA DESAIN IKLAN KOMERSIAL MAJALAH MAKASSAR TERKINI EDISI JANUARI – DESEMBER 2014*. Makassar.
- Janu Saptari, Rini Iswandari , Ratna Setyawati. (2018). User Experience (UX) dalam pemanfaatan fasilitas Informal Learning Space (ILS). *Yogyakarta*, 29.
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Yogyakarta: Dwi - Quantum.
- Moh Ahsan, Wahyudi Arianto, Robbi Tri Murdani. (2020). *Desain User Interface Dan User Experience Mobile App Kuysedekah.Id*.
- Monica, Laura Christina Luzar. (2011). *EFEK WARNA DALAM DUNIA DESAIN DAN PERIKLANAN*.
- Murtiningsih, S. (2021). *Filsafat Pendidikan Video Games*. Yogyakarta: UGM PRESS.
- Nadya, Hadi Saputra. (2018). *TINJAUAN VISUAL PADA PERMAINAN DIGITAL INDONESIA BERJUDUL “DREADOUT”*, 1100.
- Nindy Deka Nivani, Muhammad Tanzil Furqon, Randy Cahya Wihandika. (2018). Implementasi Metode Binary Decision Tree Support Vector Machine (BDTSVM) untuk Klasifikasi Penyakit Gigi dan Mulut (Studi Kasus: Puskesmas Dinoyo Malang).
- Nurul Lathifa, Patra Aditia, Dicky Hidayat. (2015). *PERANCANGAN BUKU BERGAMBAR PENGENALAN PERMAINAN*. 1111.
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Rima, Z., Hidayat, D. (2021). *PERANCANGAN APLIKASI UNTUK MUSEUM NASIONAL SEJARAH ALAM*. 71.
- Riskesdas. (2018). *Laporan Riskesdas 2018 Nasional*.

- Riskesdas, T. (2018). *Laporan Riskesdas DKI Jakarta 2018*. Jakarta: Lembaga Penerbit Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan (LPB).
- Shirvanadi, E. C. (2021). Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning.
- Soedewi, S., Swasty, W., Mustikawan, A., Eridani, F. . (2021). INFORMATION ARCHITECTURE PADA APLIKASI E-COMMERCE (STUDI KOMPARASI APLIKASI SHOPEE DAN TOKOPEDIA).
- Sulham.M, Dr.Tangsi, Irfan Arifin. (2019). ANALISIS KARYA ILUSTRASI VEKTOR SULFADLI.
- Surya Amami Pramuditya, M. S. (2018). Desain Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Logika Matematika.
- Tanjung, M. A. (2013). Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap Game Lorong Waktu – Pangeran Dipenogoro Sebagai Media Edukasi Sejarah. 2.
- Taroreh, G. R., Resmadi, I., & Hidayat, S. (2020). Perancangan Ui/ux Aplikasi Mobile Tentang Parenting dan Mengenal Karakter Anak untuk Orang Tua Di Indonesia.
- Teguh Arie Sandy, W. N. (2019). *Game Mobile Learning*. Ahlimedia Book.
- Triska Yolanda Worang, Damajanti H. C. Pangemanan, Dinar A. Wicaksono. (2014). HUBUNGAN TINGKAT PENGETAHUAN ORANG TUA DENGAN KEBERSIHAN GIGI DAN MULUT ANAK DI TK TUNAS BHAKTI.
- Vitianingsih, A. V. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini.
- Wijaya, P. Y. (1999). TIPOGRAFI DALAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL. 48.
- Wirania Swasty, Arry Mustikawan, Mohammad Isa Pramana. (2019). Koesoemadinata Kajian Warna & Ilustrasi Primary Display Panel Kemasan menggunakan Metode Kuesioner dan Eye-Tracking.