

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Baxter, N. Hastings, A. Law, and E. J. . Glass, “Pengertian Proses Pembelajaran Pembelajaran,” *Anim. Genet.*, vol. 39, no. 5, pp. 561–563, 2008, [Online]. Available: https://eprints.uny.ac.id/8120/3/BAB_2-06208241034.pdf.
- [2] T. Wiratno and R. Santosa, “Bahasa, Fungsi Bahasa, dan Konteks Sosial,” *Modul Pengantar Linguist. Umum*, pp. 1–19, 2014, [Online]. Available: <http://www.pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/BING4214-M1.pdf>.
- [3] V. A. Septadinusastra, “Eksistensi Drama Korea pada Masa Pandemi Covid-19 di Indonesia,” *Media Nusant.*, vol. 18, no. 1, pp. 49–58, 2021.
- [4] A. Setiawan, N. P. Sari, D. N. Rachmah, and A. Rachman, “The intensity of Parasocial Interaction of Student Watching Korean Drama During Stay at Home During Pandemic,” *journalppw*, vol. 6, no. 2, pp. 5930–5940, 2022, [Online]. Available: <https://journalppw.com/index.php/jpsp/article/view/3547>.
- [5] T. A. R. G. Firstantin, “Analisis Kefasihan Pembelajar Bahasa Korea dalam Membaca Teks Berbahasa Korea,” *JLA (Jurnal Ling. Appl.)*, vol. 2, no. 2, p. 111, 2019, doi: 10.22146/jla.46645.
- [6] L. Alisandra Senabre, “Gamification Quest:* Design and Development of a gamification game,” *Univ. Jaume I*, no. July, 2017, [Online]. Available: <http://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/173542>.
- [7] H. Jusuf, “Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran,” *J. TICOM*, vol. 5, no. 1, pp. 1–6, 2016, [Online]. Available: <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>.
- [8] F. Marisa, T. M. Akhriza, A. L. Maukar, A. R. Wardhani, S. W. Iriananda, and M. Andarwati, “Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan,” *JOINTECS (Journal Inf. Technol. Comput. Sci.)*, vol. 5, no. 3, p. 219, 2020, doi: 10.31328/jointecs.v5i3.1490.
- [9] Anggar Anugrah Satriya Wiratama, “PENERAPAN KONSEP GAMIFICATION UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN PARTISIPASI SISWA PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI 2 SALATIGA,” *Pap. Knowl. . Towar. a Media Hist. Doc.*, pp. 1–19, 2014.
- [10] M. Rjiba and L. C. Belcadhi, “Self-assessment through serious game,” *2015 5th Int. Conf. Inf. Commun. Technol. Access. ICTA 2015*, 2016, doi: 10.1109/ICTA.2015.7426920.
- [11] A. Hirnandin, “Video Game Edukatif Terhadap Kemampuan Mengenal Anggota Tubuh Manusia pada Anak Tunarungu Kelas I,” *J. Pendidik. Khusus*, pp. 1–17, 2018.
- [12] A. V. Vitianingsih, “Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran PAUD,” *J. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–8, 2016.
- [13] F. A. Kristiani, M. Adi Nugroho, ST., and M. P. Mila Chrismawati Paseleng, S.Si., “Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Korea Berbasis Website menggunakan Teknologi HTML5,” *Univ. Kristen Satya Wacana*, no. September, 2015.
- [14] S. Purbarini, “Pengenalan Tulisan Tangan Huruf Hangul Dengan Menggunakan Jaringan Saraf Tiruan Propagasi,” *Univ. Sanata Dharma*, vol. 2, no. 2, p. 2016, 2018.
- [15] R. Somya and V. Tjahjono, “Pembuatan Media Pembelajaran Dasar Bahasa Korea Menggunakan AndEngine Berbasis Android,” *J. Buana Inform.*, vol. 7, no. 2, pp. 105–114, 2016, doi: 10.24002/jbi.v7i2.489.
- [16] R. Puspita, “Pengembangan Prototipe Aplikasi Community Aggregator Beskem dengan

- Pendekatan UCD Menggunakan Balsamiq Mockup dan Figma,” *Univ. Islam Negeri Syarif Hidayatullah*, p. 189, 2020.
- [17] G. Idan Arb and K. Al-Majdi, “A Freights Status Management System Based on Dart and Flutter Programming Language,” *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1530, no. 1, 2020, doi: 10.1088/1742-6596/1530/1/012020.
- [18] K. Andrean, H. Armanto, and C. Pickerling, “Sistem Tempat Parkir Terintegrasi yang Dilengkapi dengan Aplikasi Mobile dan Mikrokontroler,” *J. Inf. Syst. Hosp. Technol.*, vol. 2, no. 01, pp. 22–29, 2020, doi: 10.37823/insight.v2i01.79.
- [19] D. M. Wahyujati, “Implementasi Teknologi Firebase Pada Aplikasi Pencarian Lokasi Service Kamera Berdasarkan Rating Berbasis Android,” no. 2012, pp. 6–12, 2017.
- [20] S. Ian, *SOFTWARE ENGINEERING Ninth Edition*. PEARSON.
- [21] R. R. Zahra and N. Rina, “PENGARUH CELEBRITY ENDORSER HAMIDAH RACHMAYANTI TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN PRODUK ONLINE SHOP MAYOUTFIT DI KOTA,” *Univ. Telkom*, vol. 38, no. 2, pp. 1–15, 2018.
- [22] R. A. Wibowo and A. A. Kurniawan, “ANALISIS KORELASI DALAM PENENTUAN ARAH ANTAR FAKTOR PADA PELAYANAN ANGKUTAN UMUM DI KOTA MAGELANG,” *Tek. Elektro, Universitas Tidar*, vol. 1, no. 2, pp. 1–6, 2020, [Online]. Available: <https://jurnal.untidar.ac.id/index.php/thetaomega/article/view/3552>.

