

DAFTAR PUSTAKA

- [1] FBE Universitas Islam Indonesia, 2019, Perpustakaan Di Era Generasi Milenial.
<https://fecon.uii.ac.id/2019/09/perpustakaan-di-era-generasi-milenial/>
- [2] Afrizal. J. , TANTANGAN ABAD 21 BAGI PERPUSTAKAAN UMUM, Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Banten, Bab 2, Juni 2023. [Online]. Tersedia:
<https://dpk.bantenprov.go.id/Layanan/topic/544> [diakses 18 Juli 2023]
- [3] Kustari. D. , PEMANFAATAN GAME EDUKASI DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH., Balai Besar Penjaminan mutu pendidikan Provinsi Jawa tengah, Mei 2021. [Online]. Tersedia:<https://bbpmpjateng.kemdikbud.go.id/pemanfaatan-game-edukasi-dalam-pembelajaran-jarak-jauh/> [diakses 3 Juni 2023]
- [4] Delima. R. , Arianti. N. K. , Wardani. B. P. , PENGEMBANGAN APLIKASI PERMAINAN EDUKASI UNTUK ANAK PRASEKOLAH MENGGUNAKAN PENDEKATAN CHILD CENTERED DESIGN, INFORMATIKA Vol. 12, Bab 2, April 2016. [Online]. Tersedia:
<https://media.neliti.com/media/publications/66272-ID-none.pdf> [diakses 3 Juni 2023]
- [5] Clark. D. , Game and e-learning, 2006. [E-Book]. Tersedia:
[https://www.cedma-europe.org/newsletter%20articles/misc/Games%20and%20e-Learning%20\(Nov%2006\).pdf](https://www.cedma-europe.org/newsletter%20articles/misc/Games%20and%20e-Learning%20(Nov%2006).pdf) [diakses 6 Juni 2023]
- [6] Indonesia. Badan Pusat Statistik Indonesia. Statistik Kesejahteraan Rakyat, 2018.
- [7] Indonesia. Badan Pusat Statistik Indonesia. Statistik Telekomunikasi Indonesia, 2020.
- [8] Hikam. A. R. , Pengembangan game edukasi visual novel berbasis pembangunan karakter pada materi pelestarian lingkungan, Unnes Journal of Biology Education, Bab 3, September 2013. [Online]. Tersedia: <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujbe/article/view/2839/2632> [diakses 8 Juni 2023]
- [9] Perpustakaan Unika Soegijapranata. Profil Umum, 2015, Tersedia:
https://lib.unika.ac.id/index.php?p=profil_umum
- [10] Sadiman. A. S., Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Rajawali Pers, Jakarta, 2010.
- [11] Yudhanto. P. A., Perancangan Promosi Edu - Games Melalui Event, Fakultas Desain Universitas komputer Indonesia, Bab 1, September 2010. [Online]. Tersedia:
<https://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikompp-gdl-prasetyoad-22806> [diakses 9 Juni 2023]
- [12] Gobel. S., 80days: adaptive digital storytelling for digital educational games. 2009.
- [13] Adani. M. R., Aplikasi Berbasis Web: Pengertian, Jenis, Contoh, & Manfaat. Oktober 2018. Tersedia: <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/aplikasi-berbasis-web/>
- [14] Setyawantoro, Indra. Bahasa Markup dan Bahasa Pemrograman. 2016. Tersedia:
<https://www.indrasatya.com/2016/06/bahasa-markup-dan-bahasa-pemrograman.html>

- [15] Rothamel. T., The Ren'Py Visual Novel Engine, 2022. Tersedia:
<https://www.renpy.org/why.html>
- [16] Fakultas Bahasa dan Seni UNDIKSHA, Irasutoya. Tersedia:
<https://fbs.undiksha.ac.id/portfolio-item/%E3%81%84%E3%82%89%E3%81%99%E3%81%A8%E3%82%84-irasutoya/>
- [17] Bailey. J., The Difference Between 'Copyright Free' and 'Royalty Free', Juni 2010. Tersedia:
<https://www.plagiarismtoday.com/2020/06/10/the-difference-between-copyright-free-and-royalty-free/>
- [18] Solichin. A., Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL, Universitas Budi Luhur, 2016.
- [19] SETIYADI. D., HERLAWATI, Structured Query Language (SQL) Untuk Purchase Order (PO) Menggunakan SQL Server, BINA INSANI ICT JOURNAL, Bab 1, Juni 2019. [Online]. Tersedia: <http://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/BIICT/article/view/1102/943> [diakses 9 Juni 2023]

