

DAFTAR PUSTAKA

- Arsenault, D. (2009). Video Game Genre, Evolution and Innovation. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, 3(2), 149–176. <https://doi.org/10.7557/23.6003>
- Aswati, S., Ramadhan, M. S., Firmansyah, A. U., & Anwar, K. (2018). *STUDI ANALISIS MODEL RAPID APPLICATION DEVELOPMENT DALAM PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI STUDI ANALISIS MODEL RAPID APPLICATION DEVELOPMENT DALAM PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI 1*. 16(2).
- Budiartawan, N. J., Windu, M., Kesiman, A., Gede, I., & Darmawiguna, M. (2022). Pengembangan Game Cerita Rakyat Bali Berbasis Desktop “Calon Arang (The Darkness of Dirah).” *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 11(1).
- Egge, J. (2013). *Religious Giving and the Invention of Karma in Theravada Buddhism*. Taylor & Francis. <https://books.google.co.id/books?id=hkddAgAAQBAJ>
- Fauzan, R., Siahaan, D., Rochimah, S., & Triandini, E. (2021). A Different Approach on Automated Use Case Diagram Semantic Assessment. *International Journal of Intelligent Engineering and Systems*, 14(1), 496–505. <https://doi.org/10.22266/IJIES2021.0228.46>
- Gede Suwindia, I., & Mudana, W. (2023). “Banten” The Balinese Sacred Ceremony Component and Their Implication in Science Learning. *Journal of Namibian Studies*, 34.
- Giri, I. P. A. A., Ardini, N. L., & Kertiani, N. W. (2021). Tri Hita Karana sebagai Landasan Filosofis Pendidikan Karakter Ekologis. *Sanjiwani: Jurnal Filsafat*, 12(2), 149–158.
- Gregory, R. J. (2015). *Psychological testing : history, principles, and applications*.
- I Wayan Dedy Budiarta, I Ketut Resika Arthana, S. T. ,M. Kom., & I Gede Mahendra Darmawiguna, S. Kom. , M. S. (2018). Pengembangan Game Cerita Rakyat Bali Rare Angon Berbasis Android. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 7(2). <https://doi.org/10.23887/karmapati.v7i2.15277>
- jati, I. N., & Sutriyanti, N. K. (2021). *Ensiklopedi Upakara: Edisi Lengkap*. Nilacakra. <https://books.google.co.id/books?id=KGJMEAAAQBAJ>
- Karina, A., & Atmani, P. (2017). Perancangan Permainan Simulasi (Game Simulation) Untuk Menilai Tingkat Kematangan Strategi Teknologi Informasi terhadap Strategi Bisnis Dengan Metode IT Balanced Scorecard dan Maturity Model COBIT 4.1. *Journal of Animation and Games Studies*, 3(2).

- Kendall, K. E., & Kendall, J. E. (2013). Rapid Application Development. *Systems Analysis and Design*, 163–165.
- Kuhn, D. (2013). Reasoning. In *The Oxford handbook of developmental psychology (Vol 1): Body and mind*. (pp. 744–764). Oxford University Press.
- Lempas, F. R., Sugiarto, B. A., Elektro, T., Sam, U., & Manado, R. (2019). Rancang Bangun Game Action 3D Pengenalan Sejarah Perang Tombulu Melawan Spanyol. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(4).
- Maryuliana, M., Subroto, I. M. I., & Haviana, S. F. C. (2016). Sistem informasi angket pengukuran skala kebutuhan materi pembelajaran tambahan sebagai pendukung pengambilan keputusan di sekolah menengah atas menggunakan skala likert. *TRANSISTOR Elektro Dan Informatika*, 1(1), 1–12.
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Nahak, H. M. I. (2019). UPAYA MELESTARIKAN BUDAYA INDONESIA DI ERA GLOBALISASI. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 65–76. <https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.65-76>
- Saputra, K. S. A., Pradipta, I. M., Chrisniyanti, A., Krisnawan, G. N. A., & Upadani, I. G. A. W. (2023). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Pakaian Adat Bali Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika UNIKA Santo Thomas*, 08.
- Satya Yoga Agustin, D. (2011). PENURUNAN_RASA_CINTA_BUDAYA_DAN_NASIONALISME_GENER. *Sosial Humaniora*, 4.
- Sedana, I. M. A., Bayupati, I. P. A., & Sasmita, G. M. A. (2019). *Segehan Identification system for Android Using HSV and Invariant Moment*.
- Sudarmilah, E., & Mulyana, A. M. (2022). The 2D Educational Game Prevention of Covid-19 in Indonesia. *Journal of Education Technology*, 6(2). <https://doi.org/10.23887/jet.v6i2.42100>
- Sudiarta, I. W. (2022). Kajian Theologi Hindu Pada Banten Daksina. *Dharma Duta*, 20(1), 1–18. <https://doi.org/10.33363/dd.v20i1.757>
- Suwantana, I. G., Agung, I. G. A. I., Alit, I. N., Arini, N. W., Binawati, N. W. S., Ramiati, N. M., Redi, I. W., Wijayanti, I. A. M., Mastini, G. N., & Sari, N. L. R. (2022). *Tattwa: Mengurai Makna, Menyingkap Realita*. Nilacakra. <https://books.google.co.id/books?id=iud-EAAAQBAJ>
- Tary Puspa, I. A., & Subrahmaniam Saitya, I. B. (2020). Estetika Hindu Pada Segehan Manca Warna. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 35(2), 139–144. <https://doi.org/10.31091/mudra.v35i2.1050>
- Tri Wahyuni Mahayani, I. G. A. N., Wibawa, I. G. A., Cahyadi Putra, I. G. N. A., Santiyasa, I. W., Karwayati, A. A. I. N. E., & ER, N. A. S. (2022).

Pengembangan Perangkat Lunak Pembelajaran Penulisan Aksara Bali Menggunakan SDLC Untuk Anak-Anak. *JELIKU (Jurnal Elektronik Ilmu Komputer Udayana)*, 11(1). <https://doi.org/10.24843/jlk.2022.v11.i01.p09>

Ulfah, U., & Arifudin, O. (2023). Analisis Teori Taksonomi Bloom Pada Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(1), 13–22.

Wijaya, E., Kemala Sari, Y., & Kartikadarma, E. (2012). GAME KEBUDAYAAN SEBAGAI SALAH SATU BENTUK PELESTARIAN KEBUDAYAAN DAN MEDIA PEMBELAJARAN. In *Seminar Nasional Teknologi Informasi & Komunikasi Terapan*.



GLOSARIUM

ADDIE	Model pengembangan instruksional yang sering digunakan dalam pendidikan atau pelatihan
Android	Sistem operasi untuk perangkat mobile
Bebodagan (Serombongan)	Elemen dasar dalam persembahan Daksina yang melambangkan ibu pertiwi atau bumi
Benang Tukelan	Benang khusus dalam Daksina yang melambangkan awan.
Blackbox Testing	Metode pengujian perangkat lunak yang menilai fungsionalitas tanpa memperhatikan struktur internal.
Canang Sari	Persembahan yang melambangkan keindahan dan kedamaian.
Daksina	persembahan yang digunakan dalam upacara di Bali sebagai lambang penghormatan dan kesaksian spiritual
Drag and Drop	Mekanisme interaksi dalam aplikasi yang memungkinkan pemain menggerakkan objek
Flowchart	Diagram alur yang menunjukkan proses langkah demi langkah dalam aplikasi
Game Development Life Cycle (GDLC)	Siklus pengembangan game dari perencanaan hingga peluncuran
Game-based learning	Metode pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai media
Game Manager	Komponen dalam game yang mengelola skor, level, dan elemen permainan lainnya.
Gegantusan	Elemen dalam Daksina yang melambangkan jiwa atau energi kehidupan.
Heart Controller	Fitur dalam game yang berkaitan dengan nyawa atau kesempatan hidup pemain
Intellectual Playability	Konsep kemampuan intelektual pemain dalam memahami dan berinteraksi dengan game

ISO 9126	Standar internasional untuk mengevaluasi kualitas perangkat lunak dalam aspek functionality, usability, dan portability
Multimedia Development Life Cycle (MDLC)	Siklus pengembangan multimedia untuk desain dan pengembangan aplikasi interaktif
Pesel-peselan	Komponen tumbuh-tumbuhan dalam Daksina sebagai simbol alam
Pangi	Buah dalam Daksina yang melambangkan hasil bumi
Porosan Silih Asih	Komponen dalam Daksina yang melambangkan cinta kasih.
RAD (Rapid Application Development)	Model pengembangan perangkat lunak yang menekankan kecepatan dalam proses pengembangan.
Recipe Manager	Modul dalam aplikasi yang mengelola bahan dan komponen game.
Research and Development (R&D)	Metode penelitian untuk mengembangkan produk atau proses baru.
Scene Loader	Sistem navigasi yang memungkinkan perpindahan antar scene dalam aplikasi.
SEKAR	Singkatan dari Segehan, Daksina dan Upakara, merupakan aplikasi pengenalan sarana upacara Bali.
Segehan	Persembahan kecil dalam tradisi Bali untuk menjaga hubungan harmonis dengan makhluk spiritual.
Splash Screen	Tampilan awal aplikasi yang muncul sebentar sebelum halaman utama.
Storyboarding	Proses menciptakan sketsa untuk merencanakan adegan dalam aplikasi atau film.
Storyboard	Rangkaian gambar atau sketsa yang menunjukkan alur visual dan antarmuka dari desain aplikasi.
System Development Life Cycle (SDLC)	Metodologi untuk pengembangan perangkat lunak yang meliputi analisis, desain, implementasi, dan evaluasi.

Tangkih	Potongan daun kelapa yang digunakan dalam penyusunan seghan.
Telur Bebek	Melambangkan Bulan dalam unsur Daksina.
Tri Hita Karana	Filosofi Bali yang mengajarkan keseimbangan antara manusia dengan Tuhan, sesama, dan alam.
UML (Undefined Modeling Language)	Bahasa pemodelan berbentuk gambar atau grafik yang digunakan untuk memvisualisasikan dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak.
Upakara	Persembahan atau ritual dalam tradisi Bali yang biasanya merupakan bagian dari upacara keagamaan Hindu.
Use Case Diagram	Diagram yang menunjukkan interaksi antara pengguna dan sistem.
User Experience Questionnaire (UEQ)	Alat untuk mengukur kepuasan dan pengalaman pengguna aplikasi.



RIWAYAT HIDUP



I KADEK YAWAN DIVTA PRAMANA lahir di Kayuputih pada tanggal 01 Maret 2002. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak I Ketut Tama S.Pd dan Ibu Ni Nyoman Marini. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Kini penulis bertempat di Jalan Damai Br. Kayuputih, Desa Kayuputih Melaka, Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali.

Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 1 Kayuputih Melaka dan lulus pada tahun 2014. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 3 Banjar dan lulus pada tahun 2017, dan kembali melanjutkan pendidikan hingga lulus tahun 2020 dari SMA Negeri 4 Singaraja, kemudian penulis memutuskan kembali melanjutkan pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha dengan mengambil program studi (S1) Pendidikan Teknik Informatika.

