

DAFTAR PUSTAKA

- Aribawa, K. (2018). Pengembangan Aplikasi Game Musik Tradisional Bali Megamelan Berbasis Multiplatform. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(1). <https://doi.org/10.25126/jtiik.201851493>
- Damaiyanti, L., & Siahaan, M. (2021). Game Edukasi Pengenalan Budaya Sumatera Berbasis Android. *Pusdansi*, 1(1).
- 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>
- Fitri, R., & Rakimahwati, R. (2021). Game Edukasi Berbasis Budaya Lokal Sumbang Duo Baleh untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1220>
- Gede Suwindia, I., & Mudana, W. (2023). “Banten” The Balinese Sacred Ceremony Component and Their Implication in Science Learning. *Journal of Namibian Studies*, 34.
- Gregory, R. J. (2015). *Psychological testing: history, principles, and applications*.
- Heriyanti, K., & Wartayasa, I. K. (2020). Penjor Galungan Sebuah Seni Religius. *Jnanasidanta*.
- I Gde Aditya Wicaksana, I Ketut Resika Arthana, S. T. , M. K., & I Made Agus Wirawan, S. K. M. C. (2017). PENGEMBANGAN GAME BANTEN BERBASIS ANDROID. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 6(1). <https://doi.org/10.23887/karmapati.v6i1.9406>

- Kurniasari, I. R., Baedhowi, B., & Soesilo, A. M. (2018). Development of Mobile Educational Game of Economics. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 5(4). <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v5i4.332>
- 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).
- Made Dwiana Mustawan. (2022). IMPLEMENTASI TRI KERANGKA DASAR AGAMA HINDU GUNA MENINGKATKAN SRADDHA DAN BHAKTI PEMUDA HINDU DUSUN SILIRSARI, DESA KESILIR, KECAMATAN SILIRAGUNG, KABUPATEN BANYUWANGI. *Widya Aksara: Jurnal Agama Hindu*, 27(1). <https://doi.org/10.54714/widyaaksara.v27i1.182>
- 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.
- 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>
- Pitana, I. G. (2020). Modernisasi dan Transformasi Kembali ke Tradisi: Fenomena Ngaben di Krematorium bagi Masyarakat Hindu di Bali. *Jurnal Kajian Bali (Journal of Bali Studies)*, 10(2). <https://doi.org/10.24843/jkb.2020.v10.i02.p01>
- Pratama, D., & Puspita Sari, Y. (2021). KARAKTERISTIK PERKEMBANGAN REMAJA. In *Edukasimu.org* (Vol. 1, Issue 3).

- Singarimbun, M., & Effendi, S. (1995). *Metode Penelitian Survei*, Edisi Revisi, PT. *Pustaka LP3ES, Jakarta*.
- Suartama, I. K. B., Darmawiguna, I. G. M., & Putrama, I. M. (2021). PENGEMBANGAN GAME MULTIPLAYER PENGENALAN BUDAYA GEBUG ENDE SERAYA KARANGASEM BERBASIS ANDROID. *INSERT: Information System and Emerging Technology Journal*, 1(2). <https://doi.org/10.23887/insert.v1i2.31108>
- 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>
- Sugiyono. (2013). *Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Alfabeta. Bandung*.
- Sutama, I. W. (2020). Penjor Sebagai Simbol Pencitraan Diri Umat Hindu di Kota Mataram. *Ganaya : Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(1). <https://doi.org/10.37329/ganaya.v3i1.422>
- Wiguna, I. K. A. M. (2016). Pengembangan aplikasi game the adventure of lubdhaka berbasis android. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Teknik Informatika (SENAPATI 2016), Senapati*.
- 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*.
- Wulandari, A. D. (2021). *GAME EDUKATIF SEJARAH KOMPUTER MENGGUNAKAN ROLE PLAYING GAME (RPG) MAKER XP SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SMP NEGERI 2 KALIBAWANG Oleh*.

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 lan 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 segehan.
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.

