

DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, S. 2018. Rancang Bangun Aplikasi Education Game Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Pada SMP Negeri 8 Pagaram. *JURNAL ILMIAH BETRIK : Besemah Teknologi Informasi dan Komputer* ,Volume 9, No 1 (Hlm. 1-15)
- Chusyairi, A., dkk. 2020. "Game Gandrung Stories Untuk Edukasi Kebudayaan". *JASIKA*, Volume 1, No 1 (Hlm.67-75).
- Eberhard, dkk. 2020. *Ethnologue: Languages of the World*. Twenty-third edition. Dallas, Texas: SIL International.
- Granic, I., dkk. 2014. The Benefits of Playing Video Games. *American Psychologist* ,Volume 69, No 1 (Hlm.66-78).
- Greenslade, A. 2006. "*Gamespeak : A Glossary of Gaming Terms*". tersedia pada https://web.archive.org/web/20070219082328/http://www.specusphere.com/joomla/index.php?option=com_content&task=view&id=232&Itemid=32 (diakses tanggal 23 Juli, 2020).
- Kharis, dkk. 2019." Evaluasi User Experience pada Sistem Informasi Pasar Kerja Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)" Makalah disajikan dalam *CITEE 2019*, Departemen Teknik Elektro dan Teknologi Informasi Fakultas Teknik UGM, Yogyakarta 24-25 Juli 2019.
- Schrepp, Martin, dkk. 2017. "*Design and Evaluation of a Short Version of the User Experience Questionnaire (UEQ-S)*". *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, Volume 4, No 6 (Hlm.103-108).