

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Vika Azkiya Dihni, “Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia,” 2022. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>.
- [2] E. R. Subhiyakto, Y. P. Astuti, and L. Umaroh, “KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi Perancangan User Interface Aplikasi Pemodelan Perangkat Lunak Menggunakan Metode User Centered Design,” pp. 145–154, 2021.
- [3] W. G. Andiva, R. Siswanto, F. I. Kreatif, and U. Telkom, “Perancangan Desain Ui / Ux Mobile Untuk Informasi Seputar Game Online Di Indonesia Ui / Ux Design Design Mobile for Information About Online Games in,” vol. 7, no. 3, pp. 6083–6091, 2020.
- [4] R. Mai Chandra, N. Novriyanto, and F. A. Firdausi, “Analisa dan Desain Kembali UI/UX Aplikasi Marketplace UMKM Digidesa Menggunakan Metode Design Thinking,” *Semin. Nas. Teknol. Informasi, Komun. dan Ind.*, vol. 1, no. November, p. 1, 2021.
- [5] A. Suryadi, “Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall,” *J. Petik*, vol. 3, no. 1, p. 8, 2018, doi: 10.31980/jpetik.v3i1.352.