

## DAFTAR PUSTAKA

Referensi menggunakan Medeley atau format IEEE

- [1] A. Lidwina, "Main Gim Jadi Aktivitas yang Paling Disukai Milenial dan Generasi Z," Katadata, Juni 2019. [Online]. Available: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/12/27/milenial-dan-generasi-z-di-dunia-paling-suka-bermain-gim>. [Accessed 26 Februari 2021].
- [2] L. Hasibuan, "Survey: Milenial Bisa Habiskan Rp11 Juta/Bulan Demi Lifestyle," CNBC Indonesia, 31 Januari 2019. [Online]. Available: <https://www.cnbcindonesia.com/lifestyle/20190131143259-33-53308/survey-milenial-bisa-habiskan-rp11-juta-bulan-demi-lifestyle>. [Accessed 25 Februari 2021].
- [3] S. Hastuti, P. Mira and Harsono, "Publikasi Ilmiah UMS," *Literasi Ekonomi dan Gaya Hidup Mahasiswa*, 2019.
- [4] Suryanto, "POLA PERILAKU KEUANGAN MAHASISWA DI PERGURUAN TINGGI," *Jurnal Ilmu Politik dan Komunikasi*, p. 20, 2017.
- [5] K. R. W. d. K. A. Ariningsih, "PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PENERAPAN GAMIFIKASI," *Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, p. 273, 2020.
- [6] J. Hocking, *Unity in Action*, Shelter Island: MANNING, 2018.
- [7] F. R. Santoso, "HUBUNGAN ANTARA KECERDASAN FINANSIAL DENGAN MOTIVASI BERWIRAUSAHA PADA PESERTA PROGRAM MAHASISWA WIRAUSAHA DI UNIVERSITAS DIPONEGORO," *PROGRAM MAHASISWA WIRAUSAHA DI UNIVERSITAS DIPONEGORO*, p. 7, 2014.
- [8] E. Tandelilin, *Portofolio dan Investasi Teori dan Aplikasi*, Yogyakarta: Kanisius, 2010.
- [9] W. I. P. M. F. Nur Azis, "RANCANG BANGUN GAME VISUAL NOVEL EDUKASI KEBERSIHAN LINGKUNGAN," *JURNAL INFORMATION SYSTEM VOL. 1 NO. 1*, p. 5, 2021.
- [10] informatikalogi, "Pengertian Flowchart Dan Jenis – Jenisnya," informatikalogi, 2021. [Online]. Available: <https://informatikalogi.com/pengertian-flowchart-dan-jenis-jenisnya/>. [Accessed 4 7 2021].
- [11] "Tyranobuilder Visual Novel Studio," Steam, 2015. [Online]. Available: <http://tyranobuilder.com/about/>. [Accessed 17 7 2021].

- [12] "Corel Draw 2018," Corel Advantage, 2018. [Online]. Available: <https://www.coreldraw.com/en/pages/coreldraw-2018/>. [Accessed 17 7 2021].
- [13] "Blender," Blender, [Online]. Available: <https://www.blender.org/about/>. [Accessed 17 7 2021].
- [14] M. L. Sagala, "PENGEMBANGAN GAME PLATFORMER 2D MENGGUNAKAN TEKNIK PROJECTION MAPPING," *PENGEMBANGAN GAME PLATFORMER 2D MENGGUNAKAN TEKNIK PROJECTION MAPPING*, p. 45, 2017.
- [15] D. I. Luhsasi, "Penggunaan Game Online Berkategori Causal Sebagai Sarana Pendidikan," *JURNAL RISET AKUNTANSI DAN KEUANGAN*, p. 14, 26 Juli 2017.
- [16] N. S. Hariyanto, "PENERAPAN GAME UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PEMAHAMAN BELAJAR MAHASISWA AKUNTANSI UNIVERSITAS SURABAYA," *Calyptra: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya Vol.7 No.1*, p. 30, 2018.
- [17] H. M. M. S. d. H. A. Fatta, "PENERAPAN GAMIFICATION CASHFLOW SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENGELOLAAN KEUANGAN PRIBADI PADA ANAK USIA DASAR (STUDI KASUS: SDN PLUMPUNG 1 PLAOSAN MAGETAN)," *Jurnal Telematika Vol. 10 No. 2*, p. 13, 2017.
- [18] R. D. S. G. W. E. Josef Wiemeyer, *Serious Game*, Springer International Publishing, 2016.