

DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. Chandra, “JURNAL ONLINE UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG,” *ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PERILAKU KONSUMTIF EKONOMI PADA MAHASISWA*, 2019.
- [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] Lokadata, “Lebih dari 50 persen pengeluaran rumah tangga milenial habis untuk makanan,” Lokadata, 14 November 2018. [Online]. Available: <https://lokadata.id/artikel/lebih-dari-50-persen-pengeluaran-rumah-tangga-milenial-habis-untuk-makanan>. [Accessed 24 Februari 2021].
- [4] 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].
- [5] H. Jusuf, “Media Neliti,” *Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran*, 2016.
- [6] R. Kiyosaki, *Rich Dad Poor Dad*, Plata Publishing, 1997.
- [7] S. Hastuti, P. Mira and Harsono, “Publikasi Ilmiah UMS,” *Literasi Ekonomi dan Gaya Hidup Mahasiswa*, 2019.
- [8] A. Satrio and Abdul Gafur, “UNY Journal - The Official UNY Scientific Journal,” *PENGEMBANGAN VISUAL NOVEL GAMEMATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA*, April 2017.
- [9] Steam, “TyraoBuilder Visual Novel Studio,” Steam, 2015. [Online]. Available: https://store.steampowered.com/app/345370/TyraoBuilder_Visual_Novel_Studio/. [Accessed 25 Februari 2021].
- [10] Autodesk, “Autodesk Sketchbook,” 2011. [Online]. Available: https://www.facebook.com/AutodeskSketchBook/about/?ref=page_internal. [Accessed 26 Februari 2021].
- [11] E. Tandelilin, *Portofolio dan Investasi Teori dan Aplikasi*, Yogyakarta: Kanisius, 2010.
- [12] A. Sadiman, *Media Pendidikan*, Jakarta: Radja Grapindo , 2009.

- [13] F. Marghareta, "Media Neliti," *PERAN KECERDASAN FINANSIAL DALAM MENINGKATKAN KESEJAHTERAAN DAN EKONOMI RAKYAT INDONESIA*, 2008.
- [14] J. Huizinga, *Homo Ludens*, Beacon Press, 1950.
- [15] J. Echols, *Kamus Inggris Indonesia*, Jakarta: PT Gramedia, 2005.
- [16] I. Adli, H. Mukhtar and A. A. Januar, "PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VISUAL NOVEL SEJARAH KH. AHMAD DAHLAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID," *Jurnal Universitas Abdurrah*, Juli 2018.
- [17] I. Adli and M. Harun, "Jurnal Universitas Abdurrah," *PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VISUAL NOVEL SEJARAH KH. AHMAD DAHLAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID*, 2018.