

DAFTAR PUSTAKA

Literatur

- Adnyani, Luh D.S.; Suprianti, G.A.P.; Marsakawati, Ni P.E.; dan Narotama, Putu D.A. 2020. *Powtoon As The Implementation Of Edutainment For Young Learners*. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research* Vol. 540 hal. 206
- Aparaschivei, Lavinia. 2022. *12 Illustration Styles Every Illustrator Should Know*. Diakses pada 12 Juli 2022 pukul 10.13 WIB dari artikel: <https://www.vectornator.io/blog/illustrator/>
- Balai Bahasa Provinsi Jawa Barat. 2020. *Rencana Strategis Balai Bahasa Provinsi Jawa Barat 2020 - 2024*. Bandung: Balai Bahasa Provinsi Jawa Barat.
- Berilsam. 2017. *6 Necessary Elements For Designing A Perfect Mobile App User Interface*. Diakses pada 14 Mei 2022 pukul 13.20 WIB dari artikel: <https://appsamurai.com/6-necessary-elements-for-designing-a-perfect-mobile-app-user-interface/>
- Churchville, Fred. 2021. *User Interface (UI)*. Diakses pada 24 Oktober 2021 pukul 19.33 WIB dari artikel: <https://searchapparchitecture.techtarget.com/definition/user-interface-UI>
- Cooper, Alan., dkk. 2014. *About Face The Essentials Of Interaction Design*. Indianapolis: John Wiley & Sons, Inc.
- Dam, Rikke F. 2021. *5 Stages in the Design Thinking Process*. Diakses pada 14 Mei 2022 pukul 13.52 WIB dari artikel: <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>
- Drigas, Athanasios dan Angelidakis, Pantelis. 2017. *Mobile Applications within Education: An Overview of Application Paradigms in Specific Categories*. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)* Vol. 11 hal. 17
- Fadila, Rani U. *Bahasa Sunda Hadapi Tantangan Besar, Pemerintah Lakukan Beragam Upaya*. Diakses pada 14 Mei 2022 pukul 13.25 WIB dari artikel: <https://www.pikiran-rakyat.com/pendidikan/pr-01342765/bahasa-sunda-hadapi-tantangan-besar-pemerintah-lakukan-beragam-upaya>.

- Garrett, Jesse J. 2011. *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*. Berkeley: New Riders.
- Ghufron, Kharisma M. 2020. *Penggunaan User Persona Untuk Evaluasi dan Meningkatkan Ekspektasi Pengguna Dalam Kebutuhan Sistem Informasi Akademik*. SINTECH Journal Vol. 3 (2) hal. 91
- Hananto, Akhyari. 2022. *Bahasa Sunda dan Urgensi Perlindungan Bahasa Daerah*. Diakses pada 14 Mei 2022 pukul 13.22 WIB dari artikel: <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2022/01/20/bahasa-sunda-dan-urgensi-perlindungan-bahasa-daerah>
- Kablazada, Bibi S. 2020. *Journal Edutainment*. Diakses pada 23 Oktober 2021 pukul 13.00 WIB dari artikel: https://www.researchgate.net/publication/341999526_JOURNAL_EDUTAINMENT_1
- Kusumawardani, Nur A. 2021. *Tujuh Bahasa Daerah dengan Penutur Terbanyak di Indonesia, Bahasa Daerah Apa Saja?* Diakses pada 12 Mei 2022 pukul 7.34 WIB dari artikel: <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2021/10/22/tujuh-bahasa-daerah-dengan-penutur-terbanyak-di-indonesia-bahasa-daerah-apa-saja>
- Latiff, Halimatus S. A.; Razali, Rozilawati; dan Ismail, Fatin F. 2019. *User Interface Design Guidelines for Children Mobile Learning Applications*. International Journal of Recent Technology and Engineering (IJRTE). Volume 8 Issue 3 hal. 3312
- Layyinah, Leni. 2017. *Menciptakan Pembelajaran Fun Learning Based on Scientifict Approach Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Pada Pembelajaran PAI*. TARBAWY, Volume 4 No. 1 hal. 2
- Liu, Trista. 2017. *Typography In Mobile Design — 15 Best Practices To Excellent UI*. Diakses pada 14 Mei 2022 pukul 15.17 WIB dari artikel: <https://medium.muz.li/typography-in-mobile-design-15-best-practices-to-excellent-ui-5eaf18280ad>

- Multazam, Muhammad; Paputungan, Irving V.; dan Suranto, Beni. 2020. *Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design*. AUTOMATA Vol.1 No.2 hal. 1
- Nielsen, Jakob. 2020. *10 Usability Heuristics for User Interface Design*. Diakses pada 28 Maret pukul 10.14 WIB 2022 dari artikel: <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>
- Samsukha, Amit. 2021. *Using Illustrations To Improve Your Mobile App UI/UX Design*. Diakses pada 3 November 2021 pukul 11.07 WIB dari artikel: <https://www.emizentech.com/blog/illustrations-for-app-ui-ux-design.html>
- School of Education. 2020. *What Is Edutainment? Tips for Mixing Education and Entertainment in the Classroom*. Diakses pada 3 Oktober 2021 pukul 11.49 WIB dari artikel: <https://soeonline.american.edu/blog/what-is-edutainment>
- Setiawan, Anton. 2020. *Digitalisasi Aksara Nusantara agar Lestari*. Diakses pada 14 Mei 2022 pukul 13.25 WIB dari artikel: <https://indonesia.go.id/kategori/komoditas/2242/digitalisasi-aksara-nusantara-agar-lestari>
- Shirvanadi, Elda C. dan Idris, Mohammad. 2021. *Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center)*. AUTOMATA Vol.2 No.2 hal. 2
- Sidik, Abdurrahman. 2019. *Teori, Strategi, dan Evaluasi Merancang Website dalam Perspektif Desain*. Banjarmasin: Universitas Islam Kalimantan.
- Soewardikoen, Didit. 2019. *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Kanisius.
- Spangenberg, Katie. 2021. *Brand Archetypes*. Seattle: University of Washington.

- Step Change. 2021. *What Are Brand Archetypes? How Do They Power The World's Most Memorable Brands?* Diakses pada 19 Juni 2022 pukul 14.47 WIB dari artikel: <https://blog.hellostepchange.com/blog/how-archetypes-power-the-worlds-most-memorable-brands>
- Subiyono. 2009. *Pengaruh Metode Quantum Learning*. Lentera Pendidikan Vol. 12 No.2 hal. 220
- Sutton, Tina. 2020. *The Pocket Complete Color Harmony*. Beverly: Rockport Publishers.
- Swasty, Wirania. 2017. *Teori Warna*. Diakses pada 14 Mei 2022 pukul 13.30 WIB dari artikel: <https://wirania.staff.telkomuniversity.ac.id/teori-warna/>
- Tim Unicode Aksara Sunda. 2008. *Direktori Aksara Sunda Untuk Unicode*. Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat.
- Toda, Armando M., dkk. 2019. *Analysing gamification elements in educational environments using an existing Gamification taxonomy*. Smart Learning Environment Vol. 6 No.16 hal. 6-8
- Tondreau, Beth. 2019. *Layout Essentials 100 Design Principal for Using Grid*. Seattle: Rockport Publisher.
- Widyanda, Resha. 2020. *Perancangan Informasi Aksara Sunda Baku Melalui Aplikasi Berbasis Android*. Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- Wijayanto, Pikir W. dan Siradj, Yahdi. 2017. *The Educational Game "Indonesian Tribes" for the Kindergarten Students*. International Journal of Pedagogy and Teacher Education (IJPTE) Vol. 1 No. 1 hal. 28
- Yalanska, Marina. 2017. *Small Elements, Big Impact: Types and Functions of UI Icons*. Diakses pada 25 Oktober 2021 pukul 19.10 WIB dari artikel: <https://blog.tubikstudio.com/small-elements-big-impact-types-and-functions-of-ui-icons/>

Gambar

Balai Bahasa Provinsi Jawa Barat. 2020. *Rencana Strategis Balai Bahasa Provinsi Jawa Barat 2020 - 2024*. Bandung: Balai Bahasa Provinsi Jawa Barat.

Balai Bahasa Provinsi Jawa Barat. 2022. Gambar diakses pada 30 Agustus 2022 pukul 07.48 WIB dari halaman website: <https://balaibahasajabar.kemdikbud.go.id/>

Berilsam. 2017. *6 Necessary Elements For Designing A Perfect Mobile App User Interface*. Gambar diakses pada 14 Mei 2022 pukul 13.20 WIB dari artikel: <https://appsamurai.com/6-necessary-elements-for-designing-a-perfect-mobile-app-user-interface/>

Dam, Rikke F. 2021. *5 Stages in the Design Thinking Process*. Gambar diakses pada 14 Mei 2022 pukul 13.52 WIB dari artikel: <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>

Duolingo. 2019. Gambar diakses pada 30 Agustus 2022 pukul 07.55 WIB dari postingan: <https://www.facebook.com/duolingo/photos/a.421213931256115/2993591850684964/?type=3>

Duolingo. 2022. Gambar diakses pada 30 Agustus 2022 pukul 08.03 WIB dari website: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duolingo&hl=in&gl=US>

HyperBeard. 2022. Gambar diakses pada 30 Agustus 2022 pukul 08.01 WIB dari postingan: <https://mobile.twitter.com/HyperBeard/status/1491828345025273859>

Liu, Trista. 2017. *Typography In Mobile Design — 15 Best Practices To Excellent UI*. Gambar diakses pada 14 Mei 2022 pukul 15.17 WIB dari artikel: <https://medium.muz.li/typography-in-mobile-design-15-best-practices-to-excellent-ui-5eaf18280ad>

Nielsen, Jakob. 2020. *10 Usability Heuristics for User Interface Design*. Diakses pada 28 Maret pukul 10.14 WIB 2022 dari artikel: <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>

Renshuu. 2022. Gambar diambil pada 30 Agustus 2022 pukul 07:58 WIB dari website: <https://www.renshuu.org/>

Tim Unicode Aksara Sunda. 2008. *Direktori Aksara Sunda Untuk Unicode*. Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat.

Toda, Armando M., dkk. 2019. *Analysing gamification elements in educational environments using an existing Gamification taxonomy*. Smart Learning Environment Vol. 6 No.16 hal. 6-8

Tondreau, Beth. 2019. *Layout Essentials 100 Design Principal for Using Grid*. Seattle: Rockport Publisher.