

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Murtiningsih, *Filsafat Pendidikan Video Game*, Yogyakarta: UGM PRESS, 2021.
- [2] N. Ramdani, "Pengaruh game online terhadap minat belajar siswa kelas VI SDN Bawakaraeng kota Makasar," *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, vol. 1, p. 19, 2018.
- [3] G. Play, "Play Store," Google, 2008. [Online]. Available: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.miHoYo.GenshinImpact>. [Diakses 24 September 2021].
- [4] S. Blake, "Genshin Impact Revenue and Usage Statistics (2021)," *Mobile Marketing reads*, 2021.
- [5] G. Impact, "Genshin.mihoyo," Mihoyo, 2020. [Online]. Available: genshin.mihoyo.com/id/game. [Diakses 27 September 2021].
- [6] M. G. Saragih, S. O. Manulang dan J. Hutahaeen, *Marketing Era Digital*, Medan: Penerbit Andalan, 2019.
- [7] N. Joncicilia dan Riwinoto, "Evaluasi User Experience Game 2D Bajaj Keliling Menggunakan metode Game Experience Questionnaire," *Journal of Applied Multimedia and Networking*, vol. 4, p. 1, 2020.
- [8] S. Simanjuntak, "Analisis Pengalaman Pengguna (User Experience) Enterprise Resource Planning (ERP) menggunakan UEQ," *Jurnal of Information and Communication Technology*, vol. 1, pp. 28-29, 2018.
- [9] R. E. Jeremiah, W. S. Wardhono dan H. M. Az-Zahra, "Analisis Pengalaman Interaksi Pengguna Terhadap Permainan Catur Sebagai Obyek Augmented Reality Menggunakan Game Experience Questionnaire," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu*, vol. 3, p. 3, 2019.
- [10] IJsselsteijn, W. A. d. Kort, Y. A. W. Poels dan K. , "Game Experience Questionnaire," *FUGA the run of gaming: Measuring the human experience of media enjoyment*, p. 3, 2013.
- [11] R. Soleh, R. I. Rokhmawati dan K. C. Brata, "Analisis pengalaman pengguna permainan Multiplayer online battle arena (Moba) dengan menggunakan Game Experience Questinnaire (GEQ)," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 2, p. 2, 2018.
- [12] T. Rachmadi, *Interaksi Manusia dan Komputer*, Jakarta: TIGA Ebook, 2020.
- [13] Harmayani, D. Apdilah, F. Helmiyah, Y. Siagian dan A. Zikra, *Interaksi Manusia dan Komputer*, Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2021.
- [14] M. Muslihudin, Fauzi, S. Abadi, Trisnawati dan M. Siti, *Implementasi konsep decision support system dan fuzzy*, Indramayu Jawa Barat: Adab, 2021.
- [15] R. Auliazmi, G. Rudiyanto dan R. W. Utomo, "Kajian Estetika Visual Interface and User Experience pada Aflikasi Ruang Guru," *Jurnal Seni dan Reka Rancang*, vol. 4, no. 1, pp. 21-36, 2021.
- [16] A. Dharmawan dan A. F. Sitorus, "Studi komparatif user experience desain antar muka pengguna aplikasi mobile berdasarkan elemen desain," *Jurnal Sistem Informasi*, vol. 1, no. 2, pp. 15-24, 2019.
- [17] M. G. Saragih, S. O. Manullang dan J. Hutahaeen, *Marketing Era Digital*,

Medan: Andalan, 2020.

- [18] A. L. A. Ramadhan, E. M. A. Jonemaro dan M. A. Akbar, “Pengembangan Serious Game Menggunakan DPE Framework untuk mengasah Kemampuan Berhitung dengan Gestur Tangan,” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 5, p. 8, 2021.
- [19] Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, Bandung: CV. Alfabeta, 2017.
- [20] F. H. Arifah, “Pembentukan identitas pemain games melalui media baru (studi pada komunitas pemain games genshin impact di facebook),” *Jurnal Voxpop Ilmu Komunikasi UPN*, vol. 3, no. 2, pp. 2-6, 2021.
- [21] Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2016.
- [22] A. Tersiana, *Metode Penelitian*, Jakarta: Anak Hebat Indonesia, 2018.
- [23] N. Syahidah, “scribd.com,” 20 Mei 2015. [Online]. Available: <https://id.scribd.com/doc/265996038/Tingkat-Kepercayaan>. [Diakses 30 November 2021].
- [24] F. *Metodologi penelitian kuantitatif; dilengkapi analisis regresi IBM SPSS Statistics version 26.0*, Jakarta: CV.DOTPLUS Publisher, 2021.
- [25] I. M. L. M. Jaya, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2020.
- [26] R. Hayati, “Penelitian Ilmiah,” 25 September 2021. [Online]. Available: <https://penelitianilmiah.com/pengertian-valid-jenis-dan-contohnya/>. [Diakses 10 Januari 2022].

UNIVERSITAS
MIKROSKIL