

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ariyanti, N., Marleni, & Prasrihamni, M. (2022). *Analisis Faktor Penghambat Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I di SD Negeri 10 Palembang*. 4. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5462>
- Asmawati, L. (2021). Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 82–96. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1170>
- Astuti, P. (2024). *Belajar dari Cerita Alkitab Yunus Dengan Superbook, Seru Loh. Superbook*.
- Chiang, G. (2025). *What do we need to do in our churches to engage Gen Alpha? We share tips from KidminSG's panel*. salt&light.
- Christie, C. (2022). *Alasan Utama Kenapa Anak Harus Belajar Alkitab Sedari Dini!* Superbook.
- Dadi Putra, A., & Salsabila, H. (t.t.). *Alfa Dadi Putra, Hasna Salsabila-Pengaruh Media Interaktif dalam Pengembangan Kegiatan Pembelajaran pada Instansi Pendidikan Pengaruh Media Interaktif dalam Perkembangan Kegiatan Pembelajaran pada Instansi Pendidikan*. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK>
- Dadi Putra, A., & Salsabila, H. (2021). *Pengaruh Media Interaktif dalam Pengembangan Kegiatan Pembelajaran pada Instansi Pendidikan Pengaruh Media Interaktif dalam Perkembangan Kegiatan Pembelajaran pada Instansi Pendidikan*. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK>
- Dekker, T. Den. (2020). *Design Thinking* (1 ed.). Routledge.
- Fadhallah, R. A. (2020). *WAWANCARA* (1 ed.). UNJ Press.
- Fadiah, S. N., & Satriadi. (t.t.). PERAN WARNA DALAM MENINGKATKAN DAYA TARIK VISUAL LOGO Syafiqah Nur Fadiah dan Satriadi. *PARATIWI: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 3.
- Falensia, A., Gaol, L., Silaban, D., Retana, I., Sembiring, & Nainggolan, M. (2024). FUNGSI AGAMA KRISTEN DALAM KEHIDUPAN INDIVIDU DAN MASYARAKAT. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
- Fata, I. A., Komariah, E., & Alya, R. A. (2022). Assessment of Readability Level of Reading Materials in Indonesia EFL Textbooks. *Lingua Cultura*, 16(1), 97–104. <https://doi.org/10.21512/lc.v16i1.8277>
- GÜNAY, M. (2024). THE IMPACT OF TYPOGRAPHY IN GRAPHIC DESIGN. *International Journal Of Eurasia Social Sciences*. <https://doi.org/10.35826/ijjoess.4519>
- Gusmaniarti, Afifah, N., & Retnasari, H. (2023). *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini PENGARUH PENERAPAN POWER POINT INTERAKTIF TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B TK AISYIAH 52*. 9.

- Hahury, R. M. S., & Wahyudi, A. T. (2022). Analisis Pengaplikasian Teori Warna dan Penggunaan Siluet dalam Desain Karakter. *Jurnal DKV Adwayna*, 11.
- Hardiyanti, W. D. (2020). Aplikasi bermain berdasarkan kegiatan seni lukis untuk stimulasi kreativitas anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa>
- Hartadi, M. G., Swandi, I. W., & Mudra, I. W. (2020). *WARNA DAN PRINSIP DESAIN USER INTERFACE (UI) DALAM APLIKASI SELULER "BUKALOKA."* <https://doi.org/https://doi.org/10.25105/jdd.v5i1.6865>
- Heinze, A., Fletcher, G., & Cruz, A. (2020). *Digital and Social Media Marketing A Results-Driven Approach* (2 ed.). Routledge.
- Hendriyana, H. (2022). *RUPA DASAR (NIRMANA): Asas dan Prinsip Dasar Seni Visual*.
- Himawan, H., & Florestiyanto, M. Y. (2020). *Interface User Experience*.
- Hutauruk, R. (2022). MENINGKATKAN MINAT ANAK SEKOLAH MINGGU UNTUK MEMBACA ALKITAB. *AREOPAGUS: JURNAL PENDIDIKAN DAN TEOLOGI KRISTEN*.
- Jeujan, C. A., & Ansaka, J. J. (2024). MEMELIHARA SPIRITUALITAS GENERASI ALFA: Pembelajaran Inovatif Guru Sekolah Minggu Berbasis Media Video. *Tumou Tou Jurnal Ilmiah*, 11(2), 94–105.
<https://doi.org/10.51667/tt.v11i1.1448>
- Kholida, P., Susyanti, S., Nur, M. H. A., & Prayogi, C. (2023). PEMANFAATAN BUKU ILUSTRASI ANAK UNTUK PENDIDIKAN SIAGA BENCANA TSUNAMI. *JPKM*, 29.
- Kotoky, S. (2024). SYMMETRY: THE ART OF EQUILIBRIUM. *The Art of Equilibrium, International Educational Journal of Science and Engineering*, 7. <https://iejse.com/journals/index.php/iejse/article/view/73/126>
- Laksitarini, N. (2022). ANALISIS WARNA DAN BENTUK PADA INTERIOR PRODIGA CHILDREN'S HEALTH CARE TERHADAP PSIKOLOGI ANAK. 18. <https://doi.org/https://doi.org/10.25105/dim.v18i2.10174>
- Landa, R. (2014). *Graphic Design Solutions 5th Edition* (5 ed.).
- Landa, R. (2018). *Graphic Design Solution 6th Edition*.
- Lichaw, D. (2020). *The User's Journey: Storymapping Products That People Love*. Louis Rosenfeld.
- Lujie, D., Lin, C., Liao, Q., & Qiu, S. (2024). The effects of icon design features on user perception and preference: A case study of icons for Covid-19. *PLoS ONE*, 19(9 September). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0305290>
- Mraz, J. (2023). *UX - UI Design Process and Principles*. Atheros Intelligence Ltd.
- Nasution, F. H., Risnita, Jailani, M. S., & Junaidi, R. (2024). KOMBINASI (MIXED-METHODS) DALAM PRAKTIS PENELITIAN ILMIAH. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 251–256. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm>
- Nur Siam, A., & Fauzi, A. (2023). MIND (Multimedia Artificial Intelligent Networking Database Penggunaan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Mobile Aplikasi Prevent (Studi Kasus: Studi Independen Alterra). *Journal MIND Journal | ISSN*, 8(2), 130–141.
<https://doi.org/10.26760/mindjournal.v8i2.130-141>

- Pratama, R. J., Nyoman, I., & Yasa, M. (2020). *Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Informasi Tentang Stres*. 02(2), 59–66.
<https://journal.universitasbumigora.ac.id/index.php/sasak>
- Radhitanti, A. (2023). Komposisi Elemen Grafis pada Produk Kreatif dalam Membangun Identitas Visual Jenama (Studi Kasus: Produk Aksesoris “Tulisan”). *Jurnal Komunikasi Visual Institut Teknologi Nasional Bandung*, 3.
- Reinke, B. (2024). *How Many Prophets Are There in The Bible?*
- Rosyad, F., Pramono, D., & Brata, K. C. (2020). Analisis dan Perbaikan Usability Pada Aplikasi Ker Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 4. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Samara, T. (2023). *Making and Breaking the Grid, Third Edition A Graphic Design Layout Workshop*. Rockport Publishers.
- Sharma, H. (2022). How short or long should be a questionnaire for any research? Researchers dilemma in deciding the appropriate questionnaire length. Dalam *Saudi Journal of Anaesthesia* (Vol. 16, Nomor 1, hlm. 65–68). Wolters Kluwer Medknow Publications.
https://doi.org/10.4103/sja.sja_163_21
- Sulistiawan, M. J. (2020). Makna ‘Ketetapan Tuhan’ dalam Kitab Yunus dan Implikasi dalam Pelayanan Kristiani. *SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora dan Kebudayaan*, 13(1), 26–32.
<https://doi.org/10.36588/sundermann.v13i1.32>
- Tambunan, L. R., Siregar, N. A. R., & Susanti, S. (2020). Implementasi E-book Berbasis Smartphone pada Materi Polinomial di Kelas XI SMA Negeri 4 Tanjungpinang. *Jurnal Anugerah*, 2(2), 91–98.
<https://doi.org/10.31629/anugerah.v2i2.2521>
- Umar, R. (2021). *Kisah Yunus Dalam Alkitab, Hindari Panggilan Tuhan Sampai Ditelan Ikan Namun Tak Mati* Artikel ini telah tayang di *TribunManado.co.id* dengan judul *Kisah Yunus Dalam Alkitab, Hindari Panggilan Tuhan Sampai Ditelan Ikan Namun Tak Mati*,
<https://manado.tribunnews.com/2021/09/08/kisah-yunus-dalam-alkitab-hindari-panggilan-tuhan-sampai-ditelan-ikan-namun-tak-mati>. Tribun Manado.
- Wang, R., Zhang, X., & Yang, D. (2020). Research on User Experience Design Consistency of Internet Products Based on User Experience. *Journal of Physics: Conference Series*, 1549(3). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1549/3/032059>
- Wiwesa, N. R. (2021). USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK MENGELOLA KEPUASAN PELANGGAN. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2).
- Wiyono, S., Hanock, E. E., & Laoli, A. (2024). *PENINGKATAN LITERASI ALKITABIAH MELALUI PROGRAM GEMAR BACA ALKITAB DI GEREJA REFORMASI INDONESIA NGABANG*. <https://jurnal.sttsetia.ac>

- Yu, K. L., & Tsao, Y.-C. (2022). A STUDY OF CHARACTER DESIGN METHOD . *International Journal of Organizational Innovation*, 15(1), 75–90.
- Yunianto, Y., & Rohayani, H. (2021). Alkitab Sebagai Buku Pegangan Orang Kristen (Ketidakbersalahan Alkitab). *Fidei: Jurnal Teologi Sistemika dan Praktika*, 4(1), 140–157. <https://doi.org/10.34081/fidei.v4i1.243>
- Yunita, H., Aku, A. F., & Angkasa, S. (2020). Mengenal Provinsi di Indonesia Melalui Game Edukasi. *JURNAL PENDIDIKAN dan KONSELING*, 2(2), 260–265.
- Zega, Y. K. (2022). Peran Guru PAK Memanfaatkan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Spiritual Peserta Didik. *Jurnal Apokalupsis*, 13(1), 70–92.

