

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., Marfuah, M., Afifah, U. F., & Abdullah, A. (2024). Augmented reality based gamified Mandarin learning application. *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, 13(2), 176–188. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v13i2.8143>
- Al Adawiyah, A., Arifin, A. S., & Prasetya, D. B. (2023). The gamifikasi Pembelajaran Berbasis quizizz sebagai Upaya Peningkatan kompetensi Pemanfaatan Teknologi Pengajar. *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*, 4(3). <https://doi.org/10.35870/jpni.v4i3.460>
- Ambarini, R. (2018). Interactive media in English for math at Kindergarten: Supporting learning, language and literacy with ICT. *Arab World English Journal*, 4(4). <https://doi.org/10.24093/awej/call4.18>
- Andanty, F. D., Agustina, E., Setiawan, R., Susanto, F., Nathalia, H. T., & Candra, B. C. (2025). Gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris: Clay untuk kemampuan berbicara dan menulis. *PANCASONA*, 4(1), 1–16. <https://doi.org/10.36456/pancasona.v4i1.10018>
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (n.d). <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>
- Badan Pusat Statistik. (2023). *Profil Anak Provinsi DKI Jakarta 2023*. BPS.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2022). *Panduan implementasi bimbingan dan konseling untuk jenjang pendidikan dasar dan menengah (Versi 6)*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Benyon, D. (2020). *Designing user experience: A guide to HCI, UX and interaction design*. Pearson Education Limited.
- Boller, S., & Fletcher, L. (2020). *Design thinking for training and development: Creating learning journeys that get results*. <https://www.bookdepository.com/Design-Thinking-for-Training-Development-Sharon-Boller/9781950496181>
- Cahyaningtyas, D., Anggraeni, A., & Urip, S. R. (2018). Evaluasi Kamus Percakapan Bahasa Mandarin sehari-hari sebagai media bagi pembelajar pemula. *Longda Xiaokan: Journal of Mandarin Learning and Teaching*, 1(2). <https://doi.org/10.15294/longdaxiaokan.v1i2.12687>

- Databoks.katadata.co.id. (2022, July 15). 41% warga ses A memiliki literasi digital rendah: Pusat Data Ekonomi dan Bisnis Indonesia. <https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/1f5a59ee9868804/41-warga-ses-a-memiliki-literasi-digital-rendah>
- Eliyawati, E., Putri, F. R., Wachjudin, D., & Maulana, F. (2023). Peningkatan kualitas SDM dalam era globalisasi melalui kemampuan bahasa asing. *Jurnal Konsorsium Pendidikan*, 5(1). <https://jurnal.publikasi-untagcirebon.ac.id/index.php/konsorsium/article/view/519>
- Elyana, E. (2022). Pelatihan bahasa Mandarin dasar di SMP 163 Jakarta. *Jurnal Comunità Servizio*, 4(1), 739–750. <https://doi.org/10.33541/cs.v4i1.3808>
- Equitas. (2025, March 17). The middle class dilemma. <https://equitas.feb.ugm.ac.id/2025/03/17/the-middle-class-dilemma-economic-backbone-yet-policy-overlooked/>
- Griffey, J. (2020). *Introduction to interactive digital media: Concept & practice*. Routledge: Taylor & Francis Group.
- Hasanudin, D., & Adityawan, O. (2020). Perkembangan flat design dalam web design dan user interface (UI). *PANTUN: Jurnal Ilmiah Seni Budaya*, 5(2). <https://doi.org/10.26742/pantun.v5i2.1424>
- Hilmi, R. A., & Humaira, M. A. (2024). Pengaruh bahasa asing terhadap perekonomian global. *Karimah Tauhid*, 3(1). <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i1.9204>
- Ivana. (2023). Peningkatan minat belajar dengan metode permainan dalam belajar bahasa Mandarin. *Jurnal Cahaya Mandalika*. <https://ojs.cahayamandalika.com/index.php/JCM/article/download/1412/1224>
- Jongmans, E., Jeannot, F., Liang, L., & Dampérat, M. (2022). Impact of website visual design on user experience and website evaluation: The sequential mediating roles of usability and pleasure. *Journal of Marketing Management*, 38(17–18). <https://doi.org/10.1080/0267257x.2022.2085315>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Profil Pendidikan Indonesia 2022*. Pusat Data dan Teknologi Informasi, Kemendikbudristek.
- Kulung, A., Sentinuwo, S., & Sinsuw, A. (2016). Perancangan aplikasi pembelajaran bahasa Mandarin dasar menggunakan metode unified software development process. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1). <https://doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.14137>
- Loretan, K. (2024, August 28). The changing world of digital in 2023. *We Are Social Indonesia*. <https://wearesocial.com/id/blog/2023/01/the-changing-world-of-digital-in-2023-2/>

- Piaget, J. (1972). *Psychologie et épistémologie*. Paris: Denoël Gonthier.
- Rogers, Y., Sharp, H., & Preece, J. (2023). *Interaction design: Beyond human computer interaction* (6th ed.). Wiley.
- Santoso, I., & Ulfah, M. (2024). Perencanaan media pembelajaran di SMP IMTAQ Darurrohik Jakarta Timur. *Journal Education and Government Wiyata*, 2(2). <https://doi.org/10.71128/e-gov.v2i2.80>
- Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., Dwi R, S. F., & Aurelita M, N. (2024). Media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), 205–218. <https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266>
- Sofyanti, S., & Aripadono, H. W. (2024). Pengembangan metode permainan teka-teki untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar bahasa Mandarin dengan menggunakan pendekatan design thinking. *Educatio*, 18(2), 392–405. <https://doi.org/10.29408/edc.v18i2.24091>
- Starr, B. (2024, December 2). The cornerstone of UI design: How edge shapes influence interaction and information flow. *Medium*. <https://bradyux.medium.com/the-cornerstone-of-ui-design-how-edge-shapes-influence-interaction-and-information-flow-f633c3177e57>
- Sutandi, S., & Selvia, S. (2024). Analisis pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran bahasa Mandarin dan budaya Tiongkok. *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 7(2), 83–97. <https://doi.org/10.37329/ganaya.v7i2.3183>
- Thearakim. (2024, May 25). The power of shape elements in UI trends. *Medium*. <https://medium.com/design-bootcamp/the-power-of-shape-elements-in-ui-trends-fe3e9781ecfe>
- Topolewska-Siedzik, E., & Ciecuch, J. (2018). Trajectories of identity formation modes and their personality context in adolescence. *Journal of Youth and Adolescence*, 47(4), 775–792. <https://doi.org/10.1007/s10964-018-0824-7>
- Flat style. IBM Design Language – Flat style. (n.d.). <https://www.ibm.com/design/language/illustration/flat-style/design>
- Thearakim. (2024, May 25). The power of shape elements in UI trends. *Medium*. <https://medium.com/design-bootcamp/the-power-of-shape-elements-in-ui-trends-fe3e9781ecfe>