

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, A. R., Ulya, Z., & Hisan, K. (2023). Analysis of Financial Planning and The Factors that Influence It: Student Case Study. *J-EBIS (Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Islam)*, 393–412. <https://doi.org/10.32505/j-ebis.v8i2.7103>
- Alexander, Aldrin. (2023). *Perencanaan Keuangan Pribadi Cara Sederhana Mengelola Uang Anda*. Wawasan Ilmu.
- Aqidah, atul. (2023). *Ar-Ribhu: Jurnal Manajemen dan Keuangan Syariah ANALISIS PERILAKU KONSUMSI IMPULSIVE BUYING REMAJA GEN-Z PADA MARKETPLACE SHOPEE LIVE DALAM PERSPEKTIF EKONOMI ISLAM (Studi Kasus Pada Mahasiswa FEBI UNZAH)* (Vol. 4, Issue 2).
- Cullen, K. (2012). *FUNDAMENTALS DESIGN ELEMENTS*. Rockport Publishers.
- Creswell, J. (2014). *Research design Qualitative, Quantitative and Mixed methods Approaches*. SAGE Publications.
- Daniels, J. (2022). *Make Your Own Board Game*. Storey Publishing.
- Dasra Viana, E., Febrianti, F., & Ratna Dewi, F. (2021). Literasi Keuangan, Inklusi Keuangan dan Minat Investasi Generasi Z di Jabodetabek Financial Literacy, Financial Inclusion, and Investment Interest Generation Z's in Jabodetabek. *Jurnal Manajemen Dan Organisasi (JMO)*, 12(3), 252–264.
- Hamdanah, H., & Surawan, M. A. (2022). *REMAJA DAN DINAMIKA*. Penerbit K-Media.
- Hemastuti, R. A., Umar, F., Yamin, M. N., Niswaty, R., & Baharuddin, A. (n.d.). *MINAT BELI ONLINE GENERASI Z (Studi Kasus pada Siswa Sekolah Menengah Atas di Kota Makassar)*. <http://ojs.unm.ac.id>
- Hidajat, T., Kholid, S., Sekolah, H., Ekonomi, T. I., Bpd, B., & Tengah, J. (n.d.). available at journal-ems. In *European Modern Studies Journal* (Vol. 6, Issue 6).
- Kapoor, J. R., Dlabay, L. R., Hughes, R. J., & Mart, M. M. (2020). *Personal Finance THIRTEENTH EDITION*. McGraw-Hill Education.
- Kelly, R. (2017). *Master the Game of Money*. Amazing Publisher.
- Kurnianti, D., Khairunnisa, H., Handarini, D., Marsofiyati, Anwar, C., Sebayang, K. D. A., Yusuf, M., Mundhiharno, Yaacob, M. H., Sari, R. N., Haneul, Malzara, V. R. B., & Safitri, G. (2023). Financial Literacy for University

Students: Helping You Prepare For Life. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (JPMM)*, 7(2), 311–331. <https://doi.org/10.21009/jpmm.007.2.11>

Landa, R. (2011). *Graphic Design Solutions*. Cengage Learning.

Laras, Arlina (2023). *Miris! 61,7% Anak Muda Tidak Punya Dana Darurat, Tak Peduli Investasi*. *Bisnis.com*.
<https://finansial.bisnis.com/read/20231018/55/1705377/miris-617-anak-muda-tidak-punya-dana-darurat-tak-peduli-investasi>. Diakses pada Rabu, 5 Februrari 2025.

Nguyen, T. A. N. (2023). THE POWER OF FINANCIAL BEHAVIOR IN EMERGENCY FUNDS: EMPIRICAL EVIDENCE FROM A DEVELOPING COUNTRY. *Journal of Eastern European and Central Asian Research*, 10(3), 455–467.
<https://doi.org/10.15549/jeecar.v10i3.1223>

Oktaviani, D. I., Gusnardi, G., Caska, C., Suarman, S., & Indrawati, H. (2025). Enhancing Financial Literacy Through Educational Game-Based Learning Materials. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 19(1), 534. <https://doi.org/10.35931/aq.v19i1.3994>

Prismasiwi, Andika (2024). *Tantangan peningkatan literasi keuangan masih besar, penerapan media edukatif berbasis teknologi bisa jadi solusi*. *Suara Merdeka*.
<https://www.suaramerdeka.com/ekonomi/0413548537/tantangan-peningkatan-literasi-keuangan-masih-besar-penerapan-media-edukatif-berbasis-teknologi-bisa-jadi-solusi>. Diakses pada Kamis, 6 Februari 2025.

Razen, M., Huber, J., Hueber, L., Kirchler, M., & Stefan, M. (2021). Financial literacy, economic preferences, and adolescents' field behavior. *Finance Research Letters*, 40. <https://doi.org/10.1016/j.frl.2020.101728>

Rudianto, T., Prasida, T., & Setyawan, M. (2024). Perancangan Board Game Sebagai Media Edukasi Investasi Cryptocurrency Dan Menghindari Scam Bagi Rentang Usia 18–25 Tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 2(1), 15. <https://doi.org/10.47134/dkv.v2i1.3407>

Slack, J. (2017). *The board game designer's guide*. CreateSpace Independent Publishing Platform.

Samara, T. (2014). *Design Elements: A Graphic Style Manual*. Rockport Publishers.

Sasmi, R.R., dkk. (2024). Analisis Pelaksanaan Kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Sebagai Upaya Penguatan Keterampilan Kewirausahaan Siswa SMA pada Fase E. *Dedikasi: Journal of Community*

Engagement and Empowerment, 2(2), 48-55. DOI:
<https://doi.org/10.58706/dedikasi.v2n2.p48-55>

Widhiastuti, Susanti. (2024). *PENGELOLAAN PERENCANAAN KEUANGAN*.
Mega Press Nusantara.

Wirawan, A. R. (2024). *Yuk bikin board game edukasi!*. Penerbit Mekanima Inspira
Nagara

Woods, S. (2012). *Eurogames: The design, culture, and play of modern European
board games*. McFarland & Company.

Yunita Sirait, S., Moody Manalu, H., & Simbolon, R. (2024). Pengaruh Literasi
Keuangan dan Financial Technology terhadap Minat Menabung
Mahasiswa. *Jurnal Akademi Akuntansi Indonesia Padang*, 4(2). DOI:
<https://doi.org/10.31933/d1ancz28>

