

DAFTAR PUSTAKA

- APJII. (2024, Februari 7). *APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang*. Retrieved from Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia : <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>
- Ardi, G. (2024). *Ngomongin Uang Menjadi 'Kaya' Versi Kamu Sendiri*. Jakarta: Kompas.
- B, F. Z., & Faraz, N. J. (2019). Pengaruh Kultur Sekolah, Konsep Diri, dan Status Sosial, Ekonomi Orang Tua terhadap Perilaku Konsumtif Siswa. *Sosietas Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 9(1), 60-70.
- Bishop, R., Boo, s., Cruz, M. R., & Gadea, L. (2020). *Fundamentals of Character Design*. United Kingdom: 3dtotal Publishing.
- BPS. (2023). *Statistik Indonesia 2023*. Indonesia: Badan Pusat Statistik.
- Brewer, S. (2025). *The Pocket Mentor for Video Game UX UI*. Oxon: CRC Press.
- Djajadiningrat, M. S. (2023). The Influence of Financial Literacy on Consumptive Behavior Among High School Students in Jakarta. *Journal Integration of Management Studies* 1(2), 263-271.
- Dykes, T. (2025, Oktober 3). *Nielsen Norman Group*. Retrieved from Personas Make Users Memorable: <https://www.nngroup.com/articles/persona/>
- Fattah, F. A., Indriayu, M., & Sunarto. (2018). Pengaruh Literasi Keuangan dan Pengendalian Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar. *BISE: Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Ekonomi*, 4(1).
- Fransiska, H., Nikensari, S. I., & Berutu, M. B. (2024). The Influence of Pocket Money, Gender, and Economics Track on Students' Financial Literacy: A Study of Senior High Schools in Bekasi. *Journal of Social Knowledge Education (JSKE)* 5(4), 141-151.
- Fullerton, T. (2024). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. CRC Press.
- Gordon, K. (2022, Juli 17). *Using Grids in Interface Designs*. Retrieved from Nielsen Norman Group: <https://www.nngroup.com/articles/using-grids-in-interface-designs/>
- Harjianto, J. L., Saputra, N. L., Ezar, G. J., & Linawati, N. (2024). Menanamkan literasi keuangan dan investasi pada remaja melalui game-based learning: Rally Games. *Penamas: Journal of Community Service*, 4(2), 441-422.

- Interaction, D. (2016, Mei 25). *Interaction Design Foundation*. Retrieved from What are Customer Journey Maps?: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/customer-journey-map>
- Interaction, D. (2023, Desember 17). *What Are Complementary Colors?* Retrieved from Interaction Design Foundation: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/complementary-colors>
- Irwanto, I., Cahyana, U., Ayuni, N. P., & wijayako, R. s. (2024). Exploring high school students' attitudes towards digital game-based learning: A perspective from Indonesia. *Journal of Education and e-Learning Research* 11(1), 1-7.
- Kapp, K. M., Blair, L., & Mesch, R. (2014). *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook*. San Francisco: Wiley.
- Malewicz, D., & Malewicz, M. (2020). *Designing User Interfaces*. HYPE4.
- OJK. (2019). *Buku 9 Perancangan Keuangan Seri Literasi Keuangan Perguruan Tinggi*. Jakarta: OJK.
- OJK. (2024). *Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK)*. Otoritas Jasa Keuangan.
- Prihatiningtias, Y. W. (2025). Peningkatan Literasi Keuangan Remaja Melalui Media Papan Bermain (Board Game). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 6 (1.1), 642-651.
- Primantoro,, A., & Nugraha, D. (2025, Maret 16). *Ekonomi Sedang Sulit, Bagaimana Cara Kelas Menengah Berkelit?* Retrieved from Kompas.id: <https://www.kompas.id/artikel/ekonomi-sedang-sulit-bagaimana-cara-kelas-menengah-berkelit>
- Purba, E., Togatorop, D., Simbolon, A., & Sari, Y. (2024). Analisis Pengaruh Media Sosial terhadap Keberagaman Bahasa: Campur Kode sebagai Tren Komunikasi Anak Muda. *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, dan Sosial Humaniora* 2 (4), 184-194.
- Rahmawati, T., & Nuris, D. M. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Literasi Keuangan Mahasiswa Pendidikan Akuntansi di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)* 9(3), 331-339.
- Rhyne, T.-M. (2025). *Applying Color Theory to Digital Media and Visualization Second Edition*. Oxon: CRC Press.
- Rogers, S. (2024). *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*. Wiley.
- Sawitri, N. N. (2018). *Financial Genius for Millennials; Membangun Pemahaman Keuangan & Investasi Generasi Milenial*. Yogyakarta: Expert.

- Schell, J. (2020). *The Art of Game Design : a book of lenses*. CRC Press.
- Silfia, I. (2024, April 25). *Riset: 91 persen remaja putri belum pernah dapat literasi keuangan*. Retrieved from Antara News:
<https://www.antaranews.com/berita/4075413/riset-91-persen-remaja-putri-belum-pernah-dapat-literasi-keuangan>
- Stahlke, S., & Babaei, P. M. (2022). *The Game Designer's Playbook An Introduction to Game Interaction Design*. New York: Oxford.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryanto, S., & Rasmini, M. (2018). Analisis Literasi Keuangan Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. *Jurnal Ilmu Politik Dan Komunikasi*, 8(2).
- Tidwell, J., Brewer, C., & Valencia, A. (2020). *Designing Interfaces*. Sebastopol: O'Reilly Media.
- Widhiastuti, s. (2024). *Pengelolaan Perencanaan Keuangan: Strategi Cerdas dan Efektif Mengubah Keuangan Anda*. Sumedang: Mega Press Nusantara.

