

DAFTAR PUSTAKA

Zakky. 2020. Pengertian Evaluasi <https://zonareferensi.com> (diakses pada November 2021)

socs.binus.ac.id, (diakses pada November 2021)

<https://www.suara.com/tekno/2020/12/02/161500/google-play-store-indonesia-genshin-impact-jadi-game-terbaik-2020> (diakses pada Februari 2022)

<https://venturebeat.com/2020/12/01/google-plays-best-games-of-2020-genshin-impact-is-the-big-winner/> (diakses pada Februari 2022).

<https://media.neliti.com> (diakses pada Februari 2022).

Irfan Rafli. H, Panji Dedy. A., Pasek I Made. P. W., “Evaluasi User Experience pada Game Genshin Impact menggunakan Metode *Cognitive Walkthrough* dan Persona” *Jurnal Sistem Dan Informatika*, Halaman 17-24 Tahun 2021

Handiwidjojo W dan Ernawati L, “Pengukuran Tingkat Ketergunaan Sistem Informasi Keuangan” *JUISI*, Vol. 02, No. 01, Februari 2016.

Pandusarani G, Hendra Adam. B., Muh. Eriq A. J., “Analisis User Experience Pada Game CS:GO dengan Menggunakan Metode *Cognitive Walkthrough* dan Metode *Heuristic Evaluation*” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* Vol 2, No.3 Tahun 2018 Halaman 940-950.

Nurfitriya Alfi, Cahyo Tri, “Analisis User Experience Pada Game Among Us Dengan Menggunakan *Game Design Factors Questionnaire*” *Jurnal Barik*, Vol 2 No.3 Halaman 148-162, Tahun 2021.

Retno Nurul, Dwi Chesia, Ariani Rezky, Taufiqurrahman, Maharani Widyatna., “Evaluasi Usability Aplikasi Game ‘Among Us’” *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*, Vol 10 No.1 Tahun 2022.

<https://pelajarindo.com/pengertian-analisis-menurut-para-ahli/> (diakses pada Maret 2022)

Siadari. 2015. Definisi game menurut para ahli
<https://www.kumpulanpengertian.com/> (diakses pada Maret 2022)

<https://binus.ac.id/bandung/2019/12/nuansa-game-mmorpg> (diakses pada
Maret 2022)

<https://www.techopedia.com/definition/27052/role-playing-game-rpg>
(diakses pada Maret 2022)

<https://www.samagaha.com/2019/09/12/pengertian-user-interface-ui-atau-antar-muka-pengguna/> (diakses pada April 2022)

Aurel Icha, “Hubungan Motivasi Belajar Berdasarkan Tipe Kepribadian Dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di SMA Tahun Ajaran 2020/2021, Tahun 2022.

