

DAFTAR PUSTAKA

- ActivePlayer. (2025, Juli 10). *Mobile Legends: Bang Bang Live Player Count and Statistic*. ActivePlayer. <https://activeplayer.io/mobile-legends-bang-bang/>
- Apriliani, K., dkk. (2022). *Analisis User Experience pada Aplikasi Line Webtoon* (Vol. 2, Nomor 2).
- Aula, S., dkk. (2020). Analisa dan Perancangan Game Edukasi Student Adventure 2D Menggunakan Scratch 2.0 pada SMK Negeri 1 Al-Mubarkaya. Dalam *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* (Vol. 4, Nomor 1).
- Aulianti, W. K., dkk. (2021). Pengembangan Game Pendidikan Anti Korupsi Berbasis Android. *Jurnal MediaTIK*, 4(2), 27–32. <https://journal.unm.ac.id/index.php/MediaTIK/article/view/3077/1968>
- Ghani, A., Nor, S. (2020). Definitions and Concepts of User Experience (UX). *International Journal of Creative Future and Heritage (TENIAT)*, 8(1), 130–143. <https://doi.org/10.47252/teniat.v8i1.292>
- Handayani, M., Jayadilaga, Y., Fitri, A. U., Rachman, D. A., dkk. (2023). Sosialisasi dan Pengenalan Aplikasi Pengolahan Data SPSS pada Mahasiswa Socialization and Introduction of the SPSS Data Processing Application to Health Administration Students of the Faculty of Sports and Health Sciences. *JIPM: Jurnal Informasi Pengabdian Masyarakat*, 1(2). <https://e-journal.nalanda.ac.id/index.php/jipm>
- Husaeni, W. R. F., dkk. (2022). Validitas dan Reliabilitas Angket Penyesuaian Diri Siswa SMA. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, 5(1), 78–82. <https://doi.org/10.22460/fokus.v5i1.7408>
- Iba, Z., & Wardhana, A. (2023). Statistik Deskriptif dan Inferensial, Statistik Parametrik dan Non-Parametrik. Dalam M. Pradana (Ed.), *Metode Penelitian* (hlm. 370–409). CV. Eureka Media Aksara.
- Jayadi, M. M. W., dkk. (2022). Analisis Minat Bermain pada Gim DOTA 2 dengan Metode Game Design Factors. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(6), 2996–2999. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive dan Snowball Sampling. *Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33–39. <https://doi.org/10.31764/historis.vXiY.4075>
- Lintang, I. (2025, April 5). *Siapa Pemilik Game Mobile Legends? Ternyata Ini Sosoknya!* <https://www.inilah.com/siapa-pemilik-mobile-legends>
- Martias, L. D. (2021). Statistika Deskriptif Sebagai Kumpulan Informasi. *Fihris: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 16(1), 40. <https://doi.org/10.14421/fhrs.2021.161.40-59>

- Mukharom, A. Y., dkk. (2023). Pengaruh Kualitas Pelayanan dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian di Kedai Kebab Turki Baba Rafi Cabang Mojosongo. *Jurnal Ilmiah Manajemen dan Bisnis*, 6.
- Nur Amalia, R., dkk. (2022). Pengaruh Jumlah Responden Terhadap Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan dan Perilaku Swamedikasi. *Generics : Journal of Research in Pharmacy Accepted : 4 Mei*, 2(1), 9–15.
- Nurhakim, M. L., dkk. (2023). Analisis Usability dan Pengalaman Pengguna Website SMAN 5 Bogor versi Mobile menggunakan MeCUE Questionnaire dan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 7(2). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Putri, D. P., dkk. (2023). *Adiksi Game Online dan Smartphone Terhadap Prokrastinasi Akademik di SMKN Martapura*.
- Riyadi, A., & James. (2021). Analisis Usability Testing pada User Interface dalam Game Idle Breeder. *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*, 05(02), 2548–6853. <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAMN>
- Rompas, Y. F., Zakarias, J. D., & Kawung, E. J. R. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal Ilmiah Society*, 3.
- Rosdiani, N., & Hidayat, A. (2020). Pengaruh Derivatif Keuangan, Konservatisme Akuntansi dan Intensitas Aset Tetap terhadap Penghindaran Pajak. *Journal of Technopreneurship on Economics and Business Review*, 1(2). www.idx.co.id
- Santina, R. O., Hayati, F., & Oktarina, R. (2021). Analisis Peran Orangtua dalam Mengatasi Perilaku Sibling Rivalry Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(1).
- Sudibyo, A. R., dkk. (2023). *Evaluasi Game XYZ Dengan Menggunakan Metode Game Experience Questionnaire dan Pengembangan Prototipe Rekomendasi*.
- Sugiono, dkk. (2020). Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 5(2), 55–61.
- Suhartanto, C. (2024, Maret 13). Mobile Legends Kalahkan Free Fire, Jadi Gim yang Paling Banyak Diunduh di RI. *Bisnis Tekno*.
- Supardi, R., & Habdi. (2021). Pembuatan Game Balap Kelinci dengan Unity Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 7(1), 19–26.
- Syaifudin. (2020). Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penilaian Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Kajian Perbatasan Antarneegara, Diplomasi dan Hubungan Internasional*, 3(2), 106–118.
- Ufaira, N. D., dkk. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Pembuatan Konten Tiktok untuk Marketing Produk UMKM menggunakan Metode Human-Centered Design. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(2), 899–908. <http://j-ptiik.ub.ac.id>

- Usadha, I. D. N., & Sucandrawati, A. S. (2024). Implementasi Metode Webqual pada Kualitas Pelayanan Website Grab. *Jurnal Satyagraha*, 7.
- Utami, Y., dkk. (2023). Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrument Penilaian Kinerja Dosen. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 4(2), 21–24.
- Widhiyanti, K., dkk. (2022). Game Design Factor Questioner in User Experience Analysis on Selera Nusantara Game. *Indonesian Journal of Information Systems (IJIS)*, 4(2).

