

DAFTAR PUSTAKA

SUMBER JURNAL DAN BUKU

- Eksotika Pasar Terapung Lok Baintan. 2021. Banjarmasin: Dinas Kebudayaan Pawisata Kabupaten Banjar
- Hafidha, R. N., Farida, L. E., Banjarmasin, P. N., & Banjarmasin, P. N. (2018). *Potensi dan strategi pengembangan destinasi wisata sungai sebagai daya tarik pariwisata kota banjarmasin*. 6014, 447–458. (Online), (<http://e-prosiding.poliban.ac.id/index.php/asbis/article/download/339/290/>, diakses pada 3 Desember 2021)
- K., Vernakular, A., Banjar, A., & Terapung, P. (2019). *Galeri “ Pasar Terapung “ di Banjarmasin*. VII, 297–304. (Online), (<https://publication.petra.ac.id/index.php/teknik-arsitektur/article/viewFile/9274/8356>, diakses pada 02 Desember 2021)
- Gunaldi Fadel W. (2018). *Perancangan Pasar Terapung Banjarmasin Dengan Pendekatan Ecological Water Culture*. Yogyakarta. (Online), (<https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/13670>, diakses pada 26 November 2021)
- Normelani, Ellyn. 2019. *Kearifan Lokal Pasar Terapung Dalam Perspektif Pengembangan Pariwisata*. Banjarmasin. Kota Tua. (Online), (http://eprints.ulm.ac.id/6738/1/5_6262790301639770244.pdf, diakses pada 23 Desember 2021)
- Latubessy, A. (2016). *Hubungan Antara Adiksi Game Terhadap Keaktifan Pembelajaran Anak Usia 9-11 Tahun*. Jurnal Simetris, Vol.7 No.2 7(2), 687–692. (Online), (<https://adoc.pub/hubungan-antara-adiksi-game-terhadap-keaktifan-pembelajaran-.html>, diakses pada 29 November 2021)
- Abdillah. (2019). *Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Berbasis Permainan*. Jurnal Pendidikan Olahraga, Vol.8 No.2 (Online), (<https://journal.ikipgripta.ac.id/index.php/olahraga/article/download/1446/1109>, diakses pada 14 Desember 2021)
- Saksono, J. L., Ardianto, Erandaru. (2013). *Perancangan Borad Game Untuk Meningkatkan Kreativitas Menulis dan Menggambar Anak-anak*. Surabaya. Universitas Kristen Petra (Online), (<http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/625>, diakses pada 13 Desember 2021)
- Hartono, Jogyanto. (2007). *Analisis & Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur, Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta. Andi Offset. (Online), (<https://elibrary.bsi.ac.id/readbook/202586/analisis-dan-desain-sistem-informasi-pendekatan-terstruktur-teori-dan-praktek-aplikasi-bisnis.html>, diakses pada 21 Desember 2021)
- Susanto, Azhar. (2005). *Sistem Informasi Manajemen: Konsep dan Pengembangannya*. Jakarta. Lingga Jaya (Online),

- (<http://pwk.lib.itb.ac.id/index.php/bibliografi/detail/19376>, diakses pada 21 Desember 2021)
- Permana, Indra. 2015. Board Game Figure Garuda In The Book Of Adiparwa. Bandung.(Online), (<http://alumni.unikom.ac.id/>, diakses pada 22 Desember 2021)
- Hartono, Chintya. 2020. Perancangan Board Game Mengenai Awang Long Untuk Usia 15-25 Tahun. Universitas Multimedia Nusantara Tangerang (Online) (<https://kc.umn.ac.id/14103/>, diakses pada 23 Maret 2022)
- Stevia, Noviana. 2020. Perancangan Board Game untuk mengajarkan nilai anti korupsi pada remaja usia 15-21 Tahun. Universitas Multimedia Nusantara Tangerang (Online) (<https://kc.umn.ac.id/14201/>, diakses pada 27 Maret 2022)
- Chusnaa, Asmaul Puji. 2017. Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. STIT Al-Muslihun (Online) (<http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/dinamika/article/view/842>, diakses pada 28 Maret 2022)
- Mulyati, Sri, Sukmawijaya, Aqmarina. 2013. Meningkatkan Kreativitas Pada Anak. Jurnal Vol 2 Inovasi dan Kewirausahaan Hal. 124-129 (Online) (<https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/7863/6872>, diakses pada 28 Maret 2022)
- Nugroho, Imam, Sidik. 2017. Hubungan Antara Kebiasaan Bermain Video Game dengan Interaksi Sosial Pada Anak di Sekolah Dasar Muhammadiyah Bantul Yogyakarta. Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Yogyakarta (Online) (<https://fdokumen.com/document/hubungan-antara-kebiasaan-bermain-video-game-imam-nugroho2213165pisahpdfdiajukan.html>, diakses paada 1 April 2022)
- Afrianto, Catur, Aldi. 2011. Perencanaan Media Promosi Bengawan Sport Melalui Desain Komunikasi Visiaul (Online) (<https://digilib.uns.ac.id>, diakses pada 27 Mei 2022)
- Saarani, Daniel, Hidayatullah, Taufan. 2021. Perancangan Kartu Permainan Kesenian Ondel-Ondel. Jurnal Vol 01 No 02 Hal.155-168. (Online) (DIVAGATRA - Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain (unikom.ac.id), diakses pada 28 mei 2022)

SUMBER ONLINE

Medium. 2016. The Full History Of Board Game. (Online),
(<https://medium.com/@peterattia/the-full-history-of-board-games-5e622811ce89>,
diakses pada 22 Desember 2021)