

Aplikasi Game Busana Anak-Anak Berbasis Mobile Sebagai Media Promosi Di DKS Production

Dadan Kurnia Sandi¹, Phitsa Mauliana²

¹ Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya
Jl. Sekolah Internasional No.1-2 Antapani, Bandung (022) 456735
e-mail: kurniad871@gmail.com

² Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya
Jl. Sekolah Internasional No.1-2 Antapani, Bandung (022) 456735
e-mail: phitsa@ars.ac.id

ABSTRAK

DKS Production adalah perusahaan konveksi yang bergerak di bidang produksi pakaian. Kegiatan operasional perusahaan berdasarkan atas pesanan yang diterima dari konsumen, perusahaan menerima pesanan dan memproduksi pakaian. Hingga saat ini DKS Production telah memproduksi berbagai jenis pakaian seperti sweater, jaket, pakaian training, kaos oblong, kaos wangi, kaos partai, dan lain sebagainya. Terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan dari hasil pengamatan langsung pada DKS Production. Pada Perusahaan tersebut terkadang ada kurangnya jumlah pesanan dan makloon jahit pada perusahaan tersebut membuat perkembangan usaha yang cukup lambat. Kemudian Belum adanya suatu media promosi berbasis perangkat bergerak yang ditujukan bagi konsumen busana anak-anak pada DKS Production. Tujuan dari penelitian ini untuk merancang dan membangun media promosi menggunakan Android bagi konsumen busana anak-anak di DKS Production. Hasil penelitian berhasil mengembangkan kegiatan usaha di DKS Production menjadi lebih efektif, sehingga diindikasikan tercapainya peningkatan jumlah pesanan dan makloon jahit pada perusahaan. Aplikasi Game yang dibangun telah memenuhi keinginan pemilik usaha serta mampu menyajikan solusi pemasaran terhadap segementasi pasar busana anak-anak.

Kata Kunci: Aplikasi Android, Game, Mobile, Busana Anak-anak, DKS Production

ABSTRACT

DKS Production is a convection company engaged in the production of clothing. The company's operational activities are based on orders received from consumers, the company receives orders and produces clothing. Until now DKS Production has produced various types of clothes such as sweaters, jackets, training clothes, t-shirts, polo shirts, party shirts, and so forth. There are several problems found in the direct observation of DKS Production. In the company there is sometimes a lack of orders and sewing Makloon in the company makes the development of a fairly slow business. Then the absence of a mobile-based promotional media intended for consumer fashion children's in DKS Production. The purpose of this research is to design and build promotional media using Android for children's fashion consumers in DKS Production. The results of the successful development of business activities in DKS Production are more effective, so it is indicated that the achievement of increasing orders and sewing Makloon in the company. The built-in Game app has fulfilled the wishes of business owners as well as being able to present marketing solutions against Segementasi children's fashion market.

Keywords: Android applications, Games, Mobile, Children's Clothing, DKS Production.

1. Pendahuluan

Busana adalah tren yang erat kaitannya dengan gaya hidup sehari-hari masyarakat (Soetjipto et al., 2019). Busana sangat berpengaruh besar terhadap pasar dunia perdagangan untuk terus berkembang. Busana sendiri bukan merupakan hal yang baru, karena busana mampu merambah seluruh masyarakat baik dari kalangan atas, menengah, hingga kalangan bawah (Cahyani, 2019). Sedangkan desain busana anak-anak yang baik haruslah memperhatikan prinsip-prinsip desain serta perhatian terhadap jiwa anak-anak yang selalu riang dan lincah (Tampubolon et al., 2019).

Busana untuk anak-anak selalu berubah-ubah sesuai dengan tren yang sedang populer pada acara televisi anak-anak. Sehingga mesti diperbanyak produksi baju yang diminati tersebut untuk memenuhi permintaan pasar (Kurniaini, 2017). Anak-anak pasti sering membeli baju karena mereka tumbuh dengan cepat. Dalam waktu enam bulan sampai setahun, baju-baju mereka sudah tak muat lagi (Mulyawan, 2017).

Salah satu tempat usaha yang melakukan produksi busana anak-anak adalah DKS *Production*. Tempat usaha ini merupakan perusahaan konveksi yang bergerak di bidang produksi pakaian. Kegiatan operasional perusahaan berdasarkan atas pesanan yang diterima dari konsumen. Hingga saat ini, DKS *Production* telah memproduksi berbagai jenis pakaian seperti *sweater*, *jacket*, pakaian *training*, kaos oblong, kaos wangki, kaos partai, dan lain sebagainya.

Suatu media promosi dapat menggunakan alternatif aplikasi *game* (Rizky & Pudrianisa, 2019). Terdapat penelitian mengenai pembuatan aplikasi *game* sebagai media promosi seperti perancangan *Adver game* sebagai media promosi. Hasilnya, biaya lebih hemat dibandingkan menggunakan media lainnya, serta sasaran promosi yang mampu membidik usia muda sampai usia dewasa (Bahreri & Priyatno, 2017).

Dari permasalahan media promosi yang ditujukan bagi konsumen busana anak-anak, maka pada penelitian ini akan dibangun suatu *game* menggunakan aplikasi Android sesuai dengan konsep *dress up* dari pemilik usaha. Sedangkan *game engine* atau *tool* yang digunakan untuk membuat *game* yang khususnya

dalam bentuk 2D menggunakan Cocos2d-x. Sehingga pada penelitian ini bertujuan untuk membuat media promosi dengan merancang aplikasi *game* busana anak-anak berbasis *mobile* di DKS *Production*.

2. Metode Penelitian

2.1 Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk kebutuhan pembuatan *game* busana anak-anak bagi karyawan di DKS *Production* berikut ini:

1. Pengamatan Langsung
Dilakukan observasi pada DKS *Production* dalam mengamati kondisi para karyawan untuk mendapatkan data penelitian.
2. Wawancara
Wawancara dilakukan dengan para karyawan pada DKS *Production* untuk melihat kesehariannya baik ketika bekerja maupun setelah pulang kerja.
3. Studi Pustaka
Mempelajari beberapa jurnal dan buku yang terkait dengan pembuatan *game* simulasi busana anak-anak menggunakan Cocos2d-x berbasis Android.

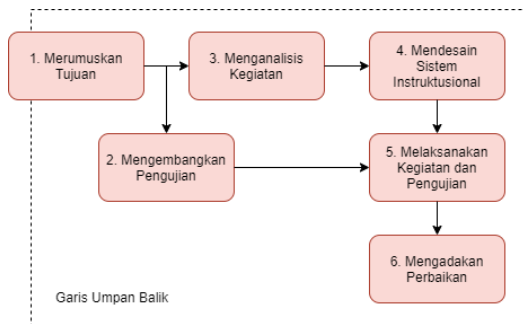
2.2 Instrumen Penelitian

Terdapat dua instrumen pengumpulan data yang akan dibahas pada penelitian ini (Sudaryono, 2016) yaitu:

1. Angket kuesioner, berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh responden yaitu anak-anak dengan kronologis tertentu.
2. Angket terbuka, berisi pertanyaan-pertanyaan atau pernyataan pokok yang bisa direspon secara bebas oleh pengguna aplikasi *game* busana anak-anak.

2.3 Metode Pengembangan Sistem

Metodologi pada penelitian ini menggunakan model Bela H. Banathy. Model pengembangan sistem pada penelitian ini bertitik tolak dari pendekatan sistem atau *system approach*. Model ini mencakup enam Langkah yang dapat dilihat pada Gambar berikut.



Gambar 1. Model Banathy

Pada Gambar diatas menunjukkan pengembangan sistem instruksional model Banathy yang dapat dibedakan dalam enam Langkah (Mandagi & Degeng, 2019), sebagai berikut:

1. Merumuskan Tujuan
Langkah pertama ini merupakan pernyataan yang diharapkan untuk dikerjakan, diketahui, dan dirasakan sebagai hasil dari pengamatan di DKS *Production* oleh peneliti.
2. Mengembangkan Pengujian
Dalam langkah ini dikembangkan suatu pengujian yang didasarkan atas tujuan yang diinginkan, dan digunakan untuk mengetahui kemampuan yang diharapkan sebagai hasil dari pengalaman penelitian. Pada tahap ini digunakan *statechart diagram* sebagai tahap awal pengembangan untuk diujikan.
3. Menganalisa Kegiatan
Dalam langkah ini dirumuskan yang harus dipelajari, sehingga dapat menunjukkan tingkah laku seperti yang digambarkan dalam tujuan yang telah dirumuskan dalam penelitian ini.
4. Mendesain Sistem
Perlu dipertimbangkan alternatif-alternatif dan identifikasi yang harus dikerjakan untuk menjamin bahwa pengguna akan menguasai aktivitas-aktivitas yang sudah dianalisa. Pada penelitian ini digunakan *storyboard* dan *state transition diagram* untuk melakukan perancangan aplikasi *game* busana anak-anak.
5. Melaksanakan Kegiatan dan Menguji Hasil
Dalam langkah ini, aplikasi *game* diujicobakan dan dilaksanakan sebagai hasil implementasi menggunakan *white-box testing*. Aplikasi *game* harus dinilai agar dapat diketahui seberapa jauh pengguna telah menunjukkan tingkah laku seperti yang dimaksudkan dalam

rumusan tujuan dengan angket kuesioner.

6. Mengadakan Perbaikan

Hasil yang diperoleh dari evaluasi kemudian dijadikan umpan balik untuk keseluruhan aplikasi. Sehingga perubahan-perubahan yang diperlukan terhadap aplikasi dapat dilakukan perbaikan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Merumuskan Tujuan

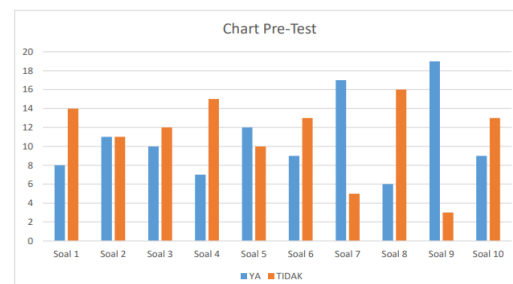
Pengembang merumuskan kompetensi yang diharapkan oleh pemilik usaha bagi konsumen untuk diketahui dan dirasakan dari hasil pengalaman simulasi busana anak-anak sebagai berikut:

1. *Game* yang akan dibangun diharapkan dapat meningkatkan jumlah pesanan dan makloon jahit pada perusahaan tersebut agar mempercepat perkembangan usaha.
2. Media promosi *game* busana anak-anak dapat memenuhi keinginan pemilik usaha untuk memberikan solusi pemasaran terhadap segementasi target pasar busana anak-anak.

Game busana anak-anak dapat dibangun berbasis *mobile* menggunakan *platform* Android bagi konsumen di DKS *Production*.

3.2 Mengembangkan Pengujian

Dengan mengembangkan pengujian pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman awal dari orang tua anak-anak dari pengalaman memilih busana anak-anak. Para orang tua memiliki pemahaman awal yang berbeda-beda yang didapatkan sebelum anak-anaknya menginjak usia balita. Sehingga akan dianggap salah apabila menganggap orang tua anak-anak kecil masih memiliki pemahaman yang kosong sebelum anak-anak menginjak usia balita.



Gambar 2. Grafik Pre-Test

Dari hasil grafik kuesioner pre-test pada Gambar diatas dapat diambil kesimpulan

bahwa sebagian besar responden tertarik terhadap katalog atau majalah *fashion* tetapi tidak terlalu memudahkan dan membantu dalam memilih busana anak karena informasinya kadang tidak sesuai dengan apa yang diinginkan dan hanya menarik untuk dilihat saja, Sehingga model dan bahannya terkadang tidak sesuai dengan yang diharapkan. Serta terkadang responden malah memilih media lain untuk memilih busana untuk anak-anak.

3.3 Analisa Kegiatan Aplikasi

Menganalisa kegiatan-kegiatan dalam pembuatan *game* simulasi busana anak-anak. Kebutuhan fitur diambil berdasarkan hasil wawancara dengan para orang tua anak-anak dan konsumen. Sedangkan kebutuhan *hardware* dan *software* diambil berdasarkan kebutuhan bagi pengembangan *game* yang akan dibangun.

Dilakukan analisa kebutuhan aplikasi yang akan dibangun pada penelitian ini. Spesifikasi kebutuhan dari aplikasi *game* busana anak-anak meliputi berbagai fitur antara lain:

1. Pengguna dapat melihat menu *opening* ketika pertama kali menjalankan *game*.
2. Pengguna dapat mengakses menu *play* yang meliputi:
 - a. Pengguna dapat mengganti model rambut anak-anak.
 - b. Pengguna dapat mengganti model gaun.
 - c. Pengguna dapat mengganti model baju bermain.
 - d. Pengguna dapat mengganti model celana.
 - e. Pengguna dapat mengganti model piyama.
 - f. Pengguna dapat mengganti model kaos kaki.
 - g. Pengguna dapat mengganti model sepatu.
3. Pengguna dapat mengetahui *more about* DKS *Production*.

3.4 Mendesain Sistem

Pada tahapan ini akan dijelaskan tentang karakteristik permainan dan perancangan *story board* dari *game* busana anak-anak pada DKS *Production*.

A. Karakteristik Game

Dalam merancang *game* Busana Anak akan berpedoman kepada karakteristik dan unsur-unsur yang terdapat pada *game* Busana Anak yaitu:

1. *Format*

Game simulasi dengan media *game mobile* menggunakan android. Tujuan permainan ini adalah untuk mendandani karakter anak yang ada di *game* dengan busana yang kita pilih sesuai dengan kesukaan. Pada *game* Busana Anak ini terdapat banyak pilihan yang bisa dipilih dari rambut hingga ke sepatu, *Game* menggunakan kontrol android *touchscreen* pada Handphone atau *Smartphone*. Pada *game* ini dilengkapi dengan efek audio untuk menambah keseruan bermain *game*.

2. *Rules*

Pada *game* ini pemain bebas untuk memilih busana dan gaya atau *style* yang pemain inginkan. Dan pemain juga dapat membagikan gaya berbusana karakter *game* yang didandani kepada orang lain dan dengan membagikan kepada orang lain maka mereka dapat mengetahui gaya busana anak yang pemain suka dan gemari. Pemain pun membantu promosi DKS *Production* karena saat dibagikan akan ada *link* yang tertuju kepada informasi perusahaan tersebut.

3. *Scenario*

Pertama kali pemain masuk kedalam *game* maka pemain akan diperkenalkan dengan Perusahaan DKS *Production* dan jika pemain memilih *more* maka detail perusahaan tersebut akan muncul. Jika pemain melanjutkan permainan dengan memilih *play* maka pemain akan mulai bermain *game* dan mulai mendandani karakter anak yang ada di *game* sesuai kesukaan dan gaya mereka dan pemain dapat membagikan gaya karakter *game* tersebut kepada orang lain.

4. *Roles*

Pemain dapat memilih busana anak dengan bebas sesuai dengan gaya atau kesukaan mereka selain dapat memilih sesuai kesukaan, pemain juga dapat memilih sesuai kesukaan anak mereka sehingga pemain sekaligus mendapat gaya busana yang diinginkan.

5. *Decisions*

Keputusan pemain yang dibuat dalam *game* ini adalah memilih busana yang tepat dan sesuai agar dapat gaya tepat atau pantas yang sesuai keinginan, Selain itu pemain dapat membagikan gaya yang sesuai dan tepat kepada orang lain.

6. *Indicators*

Indikator yang digunakan adalah berupa busana anak yang berfungsi untuk memilih dan menampilkan gaya busana anak yang diinginkan. Ini berguna agar pemain dapat melihat busana anak yang pemain inginkan, kemungkinan pemain juga tidak mengetahui gaya busana anak yang mereka inginkan, maka dengan ini pemain dapat mengetahui busana anak yang mereka harapkan.

7. Symbols

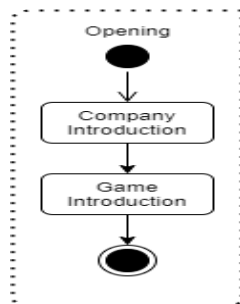
Sebagai petunjuk permainan maka terdapat tombol-tombol pada menu yang berupa icon gambar yang sesuai dengan fitur yang dipilih oleh pemain untuk memilih *play*, gaya busana, dan *share icon* untuk membagikan gaya busana yang telah pemain buat.

3.5 State Transition Diagram

State transition diagram menggambarkan pemodelan sifat ketergantungan terhadap sistem, dan tampilan tatap muka pada sistem *mobile*. Pemodelan ini juga penulis gunakan dalam menjelaskan alur-alur dari aplikasi yang penulis rancang.

1. Scene Menu Opening

Terdapat halaman pada *scene menu opening* yaitu *company introduction* dan *game introduction*. Scene dari menu *opening* atau pembukaan dari *game* Busana anak DKS *Production* yang dapat dilihat pada Gambar 3.

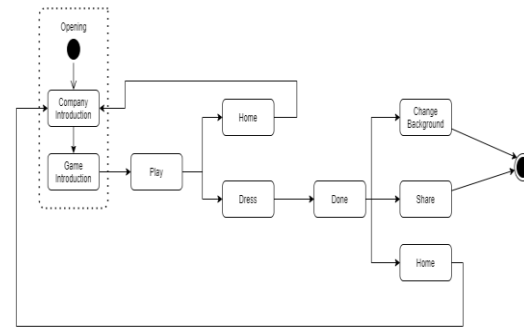


Gambar 3. Scene Opening

Pada Gambar 3 yaitu *scene* dari menu *opening* yang dimulai dari halaman *introduction* yang menuju ke permainan dari *game* Busana anak DKS *Production*. Tombol *play* digunakan untuk melakukan perpindahan antar *scene*.

2. Scene Menu Play

Pada langkah memulai menu permainan disediakan menu *play* yang dapat dilihat pada Gambar 4.

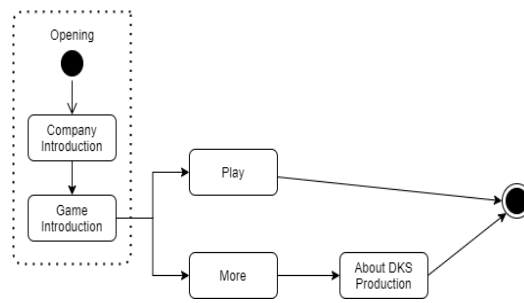


Gambar 4. Scene Play

Pada Gambar 4 merupakan *scene* dari menu *play* untuk memulai permainan. Pada menu *play* terdapat tombol *dress* untuk merubah rambut, baju, hingga sepatu jika sudah selesai memilih tampilan busana maka tombol *done* akan menampilkan halaman *Finishing* untuk merubah background tampilan dan tombol *share* untuk membagikan tampilan pada orang lain.

3. Scene Menu more

Pada menu *more* atau *about* digunakan untuk mengetahui alur dalam mengakses informasi tentang perusahaan yaitu DKS *production* yang dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Scene More

Pada Gambar 5 merupakan *scene* dari menu *more* atau *about us* untuk melakukan *redirect* atau beralih ke tampilan atau halaman *website* resmi dari DKS *Production*. Pada *website* ini berisi mengenai *company profile* beserta beberapa produk yang telah dibuat oleh perusahaan.

3.6 Melaksanakan Kegiatan dan Pengujian

A. Kegiatan Penerapan

Draft model yang telah disusun peneliti kemudian masuk tahap pengembangan. Model-model yang dikembangkan tersebut sebagai berikut:

1. Model Menu Opening

Pada tampilan model menu *opening* yaitu halaman *company introduction* dan *game introduction*. Model dari menu *opening* atau pembukaan *game* Busana anak DKS Production dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Model Opening

Pada Gambar 6. yaitu model dari tampilan *opening* yang dimulai dari halaman *company introduction* atau pengenalan nama perusahaan dan halaman pengenalan dari *game* Busana anak DKS Production atau *game introduction*. Tombol *play* digunakan untuk melakukan perpindahan antar halaman.

2. Model Menu Play

Tampilan untuk memulai permainan Busana anak disediakan halaman *play* yang dapat dilihat pada Gambar 7.



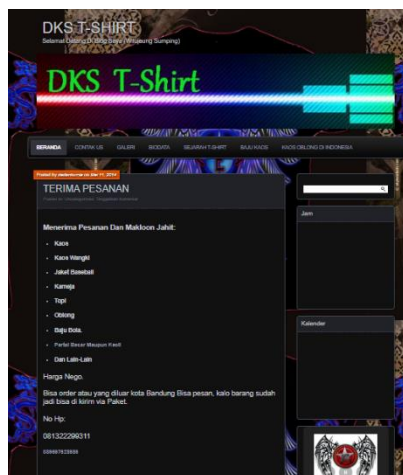
Gambar 7. Model Play

Pada Gambar 7. merupakan model dari tampilan halaman *play* untuk memulai permainan. Pada halaman *play* terdapat tombol *dress* untuk memilih rambut, baju, hingga sepatu. Jika tampilan busana telah dipilih dan tampilan busananya telah sesuai selera dan kesukaan maka tombol *done* akan menampilkan halaman *Finishing* untuk merubah background tampilan dan tombol

share untuk membagikan tampilan kepada orang lain.

3. Model Menu more

Pada menu *more* untuk melihat informasi tentang perusahaan DKS Production yang dapat dilihat pada Gambar 8.

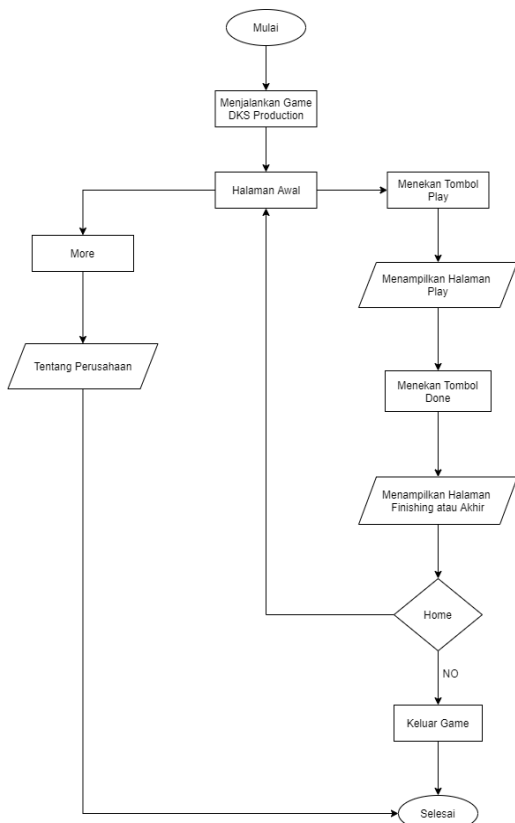


Gambar 8. Model More

Pada Gambar 8. merupakan tampilan dari model *more* atau *about us* untuk melakukan *redirect* atau beralih ke tampilan atau halaman *website* resmi dari DKS Production. Pada *website* ini berisi mengenai *company profile* beserta beberapa produk yang telah dibuat oleh perusahaan.

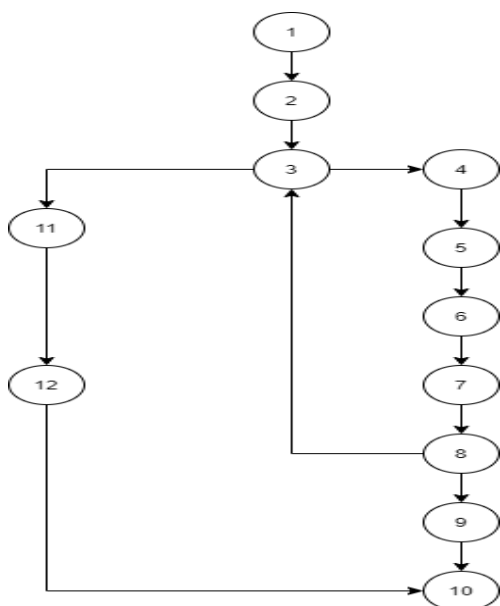
B. Kegiatan Pengujian

Aplikasi *game* yang telah dibuat diuji melalui teknik pengujian software menggunakan white box. Pengujian white box untuk mengetahui cara kerja secara internal dan untuk menjamin operasi-operasi internal sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan. Berikut ini merupakan gambar bagan alir *Game* Busana Anak DKS Production seperti pada Gambar 9.



Gambar 9. Bagan Alir game

Sedangkan kompleksitas perangkat lunak untuk memberikan pengukuran kuantitatif terhadap kompleksitas logis untuk *Game Busana Anak DKS Production* dapat digambarkan pada grafik alir/flow graph pada Gambar 10.



Gambar 10. Grafik Alir game

Kompleksitas siklomatis dari grafik alir dapat diperoleh dengan perhitungan berikut ini:

$$V(G) = E - N + 2$$

E= Jumlah edge grafik alir yang ditandakan dengan gambar panah.

N = Jumlah simpul grafik alir yang ditandakan dengan gambar lingkaran.

Sehingga kompleksitas siklomatisnya:

$$V(G) = 13-12+2 = 3$$

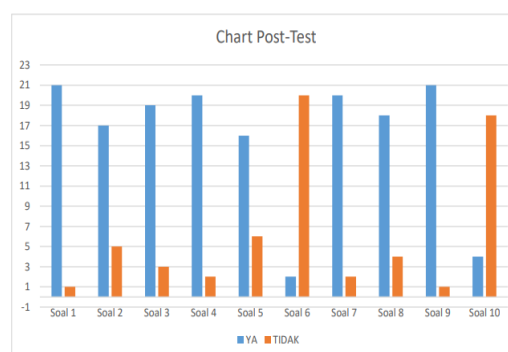
Baris set yang dihasilkan dari jalur independen secara linier adalah jalur sebagai berikut:

1. 1-2-3-4-5-6-7-8-3-11-12-10
2. 1-2-3-11-12-10
3. 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10

Ketika aplikasi dijalankan, maka terlihat bahwa salah satu baris set yang dihasilkan adalah 1-2-3-4-5-6-7-8-3-11-12-10-1-2-3-11-12-10-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10 dan terlihat bahwa semua simpul telah dieksekusi satu kali. Dari Pengamatan ketentuan tersebut dari segi kelayakan sistem, *game Busana anak* ini telah memenuhi syarat.

C. Hasil Kuesioner Post-Test

Dalam pembuatan *game busana anak* tersebut dilakukan wawancara langsung dengan karyawan di *DKS Production* mengenai *game* yang telah dibuat. Kuesioner diberikan kepada 22 pengguna secara umum tentang bagaimana pendapat mereka setelah *game* ini dijalankan, yang terdiri dari 10 pertanyaan. Serta kuesioner kepada 5 orang karyawan perusahaan tentang pengaruh pemilihan busana anak setelah menjalankan *game* simulasi ini yang terdiri dari 10 pertanyaan.



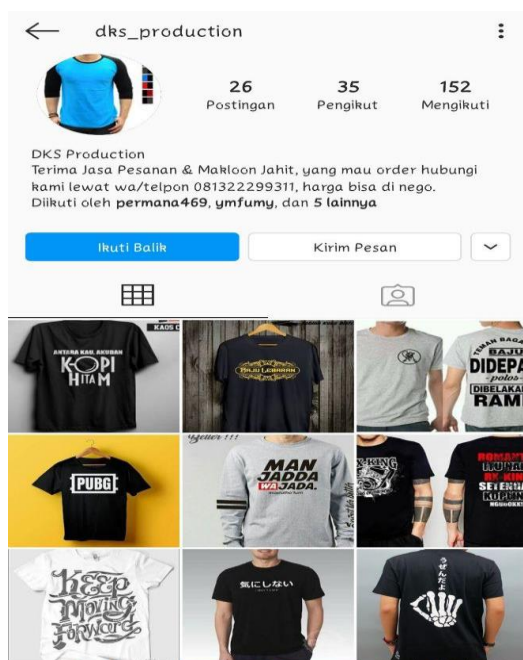
Gambar 11. Grafik Post-Test

Dari hasil kuesioner pada Gambar IV.10 dapat diambil kesimpulan bahwa sebagian besar pengguna *game Busana Anak DKS*

Production dapat menggunakan *game* ini dengan mudah, Dan dapat membantu dalam pemilihan busana anak dengan bermain *game* karena lebih menarik daripada sebelumnya dan dapat membuat para karyawan lebih kreatif dalam bekerja di Perusahaan, serta membuat orang tua dan anak lebih antusias dalam pemilihan busana anak dibanding sebelumnya.

3.7 Melakukan Perbaikan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari interpretasi hasil uji dan evaluasi merupakan umpan balik untuk mengadakan perubahan-perubahan atau *update* dari keseluruhan aplikasi. Namun pada tahap ini dibandingkan hasil pengujian antara *pre-test* dengan *post-test*. Dilihat dari hasil pengujian antara *pre-test* dan *post-test* tersebut perbaikan, maka aplikasi tidak harus dilakukan kembali dikarenakan jika melihat *feedback* dari hasil evaluasi tersebut maka aplikasi sudah cukup memenuhi kriteria dan diterima oleh para pengguna. Namun terdapat permintaan dari pemilik usaha untuk mengubah halaman dari menu *more* yang dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12. Perbaikan Menu More

Pada Gambar 12. merupakan tampilan dari perbaikan menu *more* atau *about* yang awalnya melakukan *redirect* ke *website* kemudian diubah untuk beralih menuju media sosial resmi dari DKS *Production*. Pada media sosial yang ditentukan yaitu

Instagram yang berisi mengenai *company profile* beserta beberapa produk yang telah dibuat oleh perusahaan. Sehingga pada tahap akhir ini pengembangan aplikasi dinyatakan telah selesai dirancang dan diimplementasikan sesuai dengan *feedback* dari pengguna.

4. Kesimpulan

Media promosi yang telah yang telah diimplementasikan menjadi sebuah aplikasi *game* busana anak dapat diambil kesimpulannya sebagai berikut:

1. Hasil penelitian berhasil mengembangkan kegiatan usaha di DKS *Production* menjadi lebih efektif, sehingga diindikasikan tercapainya peningkatan jumlah pesanan dan makloon jahit pada perusahaan.
2. *Game* yang dibangun telah memenuhi keinginan pemilik usaha serta mampu menyajikan solusi pemasaran terhadap segmentasi pasar busana anak-anak.
3. Aplikasi *game* busana anak berhasil dibangun menggunakan *game engine* Cocos2-dx yang berjalan pada *smartphone* dengan sistem operasi Android.

Referensi

- Bahreri, A., & Priyatno, S. (2017). Perancangan Advergame Sebagai Media Promosi. *SEMNASTEKNOMEDIA ONLINE*, 5(1), 4.
- Cahyani, E. (2019). *Islam dan Fashion*. Elfata Media Kreasi.
- Kurniaini, L. (2017). *50 Ide Bisnis Bermodal 5 Jutaan: Stiletto Indie Book*. Stiletto Book.
- Mandagi, M. O., & Degeng, I. N. S. (2019). *Model dan Rancangan Pembelajaran*. Seribu Bintang.
- Mulyawan, D. (2017). *Jurus Anti Tipu-Tipu: Modus-Modus Penipuan Bisnis yang Wajib Anda Ketahui dan Hindari*. Elex Media Komputindo.
- Rizky, R., & Pudrianisa, S. L. G. (2019). Pengujian Usability pada Tangible Game Sebagai Media Promosi Candi. *INFOS Journal-Information System Journal*, 2(1), 13–19.
- Soetjipto, A. W., Yuliestiana, A. T. D., Suryani, D. P. S., Kinanthi, D. K., Tamzil, C. F., Parameswari, P., & Waworuntu, A. (2019). *Transnasionalisme: peran aktor non negara dalam hubungan internasional*.

Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. In *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Prenada Media.

Tampubolon, H., Chalid, S., Ermidawati, & Dewi, E. R. (2019). *Modul Pembelajaran Busana Anak Berbantuan Jobsheet*. Yayasan Kita Menulis.