

DAFTAR PUSTAKA

- Budiono, Andreas Prasetia (2022), *Studi Perbandingan Hasil Uji Wilcoxon Pada Data Hasil Pengukuran Dan Hasil Kategori Data Penelitian Kesehatan Tingkat Stress Tekanan Darah Dan Motorik Halus: Comparison Study Of Wilcoxon Test Results On Measurement Results And Results Of Health Research Data Category Level Of Blood Pressure Stress And Fine Motoric*. Jurnal Ilmiah Pamenang. 4. 8-15. 10.53599/jip.v4i2.94. <https://jurnal.stikespamenang.ac.id/index.php/jip/article/download/94/57>, Jumat, 21 Februari 2025, 20.30 WIB.
- Fadilatunnisyah, Filzah & S, Rabbani & Fasha, Elsa & Putri, Andini & Putri, Dhea. (2024). *Penggunaan Uji Wilcoxon Signed Rank Test untuk Menganalisis Pengaruh Tingkat Motivasi Belajar Sebelum dan Sesudah Diterima di Universitas Impian*. IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research. 2. 581-587. 10.57235/ijedr.v2i1.1887, https://www.researchgate.net/publication/377352400_Penggunaan_Uji_Wilcoxon_Signed_Rank_Test_untuk_Menganalisis_Pengaruh_Tingkat_Motivasi_Belajar_Sebelum_dan_Sesudah_Diterima_di_Universitas_Impian, Jumat, 21 Februari 2025, 19.50 WIB.
- Gandakusuma, Mahesa (2016). *Aplikasi Pembangkit Bilangan Acak dalam Sistem Gacha dalam Berbagai Permainan*. Makalah IF4020 Kriptografi. https://informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/Kriptografi/2016-2017/Makalah2/Makalah2_Kripto_2016_08.pdf, Sabtu, 26 November 2022, 14.20 WIB.
- George-Gabriel, R., & Anastasia, K. (2022). *What Aspects of Gacha Games Keep the Players Engaged? (Dissertation)*, <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:uu:diva-475987>, Jum'at, 30 September 2022, 23.04 WIB.
- Hananto, B., Melini, E., Zulkarnain, A., & Kotandi, J. (2022). *Uji Coba Metode A/B Testing dalam Proses Desain (Objek Eksperimen: Visual Tampilan Permainan Digital Acaraki)*. Gestalt : Jurnal Desain Komunikasi Visual, 4(1), 1-13. DOI: doi.org/10.33005/gestalt.v4i1.109, <http://gestalt.upnjatim.ac.id/index.php/gestalt/article/view/109/66>, Jum'at, 30 September 2022, 14.30 WIB.
- Nugroho, Andi Taru. *Pemrograman Game berbasis Web menggunakan JavaScript dan HTML 5*. Yogyakarta: Andi, (2012). Halaman 107-122. Kamis, 06 Oktober 2022 di perpustakaan Universitas Teknologi Digital Indonesia.

- Nurhasan, Usman, and Bagus Purnomo. 2022. "Terapan Mcrng Sebagai Generator Acak Untuk Game". Jurnal SAINTEKOM 12 (1):1-11. <https://doi.org/10.33020/saintekomp.v12i1.146>. Kamis, 29 September 2022. 15.50 WIB.
- Pradhipta A. Y. (2021). Mekanisme 'gacha' dan 'parasocial interaction' pemain gim seluler Jurnal Studi Komunikasi, 5(1).doi :10.25139/jsk.v5i1.2478.<https://ejournal.unitomo.ac.id/index.php/jsk/article/view/2478/1514>. Kamis, 29 September 2022. 15.00 WIB.
- Sinjin Baglin. "Random Numbers and Gaming" ART 108: Introduction to Games Studies (2017). <https://scholarworks.sjsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1006&context=art108>. Kamis, 29 September 2022 15.20 WIB.
- Sagita, Eli (2021). Skripsi: Pengaruh Pelatihan Terhadap Kinerja Karyawan. Repository IAIN Bengkulu. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/4506/1/SKRIPSI%20ELI%20SAGITA.pdf>. Jumat, 21 Februari 2025. 14.30 WIB.