

Daftar Pustaka

- Adamsah, B., & Subakti, G. E. (2022). Perkembangan Industri Halal Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Manusia. *Indonesia Journal of Halal*, 5(1), 71–75. <https://doi.org/10.14710/halal.v5i1.14416>
- Adinugraha, H. H., Andrian, R., Ikhrom, W. A., Setyani, R. A. G., Sibyani, H., Mukarromah, F., Fauzi, U. H., Ifiandri, A., Masrurroh, I., & Safitri, A. (2022). Perkembangan Industri Halal di Indonesia. Scientist Publishing. <http://repository.uingusdur.ac.id/709/>
- Aisyah, I. (2014). Pengaruh Pengalaman Belajar Dan Modernitas Terhadap Literasi Ekonomi [PhD Thesis, Universitas Pendidikan Indonesia]. <http://repository.upi.edu/id/eprint/12909>
- Camingue, J., Carstensdottir, E., & Melcer, E. F. (2021). What is a Visual Novel? *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 5(CHI PLAY), 1–18. <https://doi.org/10.1145/3474712>
- Cavallaro, D. (2014). *Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games*. McFarland.
- ss.
- Ibrahim, D. (2019). *Al-Qawa'id Al-Fiqhiyah (Kaidah-Kaidah Fiqih)*. Palembang: Noerfi
- Faridah, H. D. (2019). Halal Certification In Indonesia: History, Development, and Implementation. *Journal of Halal Product and Research*, 2(2), 68. <https://doi.org/10.20473/jhpr.vol.2-issue.2.68-78>
- Göbel, S., Mehm, F., Radke, S., & Steinmetz, R. (2008). 80days: Immersive Digital Educational Games With Adaptive Storytelling. *CEUR Workshop Proceedings*, 386.
- Hasan, K. S. (2014). Kepastian Hukum Sertifikasi Dan Labelisasi Halal Produk Pangan. *Jurnal Dinamika Hukum*, 14(2), 227–238. <https://doi.org/10.20884/1.jdh.2014.14.2.292>
- Hastini, L. Y., Fahmi, R., & Lukito, H. (2020). Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi dapat Meningkatkan Literasi Manusia pada Generasi Z di Indonesia? *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 10(1), 12–28. <https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1.2678>
- Hidayat, T., Juwaini, A., & Rahwidhiyasa, P. (2023). Pentingnya Literasi Halal dalam Upaya Meningkatkan Ekonomi Indonesia. *KNEKS, Komite Nasional Ekonomi Dan Keuangan Syariah*, 4.
- Hikam, A. R., Kariada, N., & Santosa, K. (2013). Pengembangan Game Edukasi Visual Novel Berbasis Pembangunan Karakter Pada Materi Pelestarian

- Lingkungan. Unnes Journal of Biology Education, 2. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujeb>
- Kumala, I., & Mutia, I. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Dompot Digital Terhadap Transaksi Retail Mahasiswa.
- Lovita, L., & Rochadiani, T. H. (2023). Pengembangan Game Edukasi Visual Novel Mata Pelajaran Pendidikan Budi Pekerti di Sekolah Dasar. *Techno.COM*, 22(2).
- LPPOM-MUI. (2008). Panduan Umum Sistem Jaminan Halal. Panduan Umum Sistem Jaminan Halal, 1–78.
- Martono, K. T. (2011). Perancangan Game Edukasi “Fish Identity” Dengan Menggunakan JavaTM.
- Mathews, L. G. (1999). Promoting Economic Literacy: Ideas For Your Classroom. 1999 AAEA Annual Meeting, 1–12.
- Maulidina, M., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 113–118. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p113>
- Murniatiningsih, E. (2017). Pengaruh Literasi Ekonomi Siswa, Hasil Belajar Ekonomi dan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Konsumsi Siswa SMP Negeri di Surabaya Barat. *JURNAL EKONOMI PENDIDIKAN DAN KEWIRAUSAHAAN*, 5(1), 127. <https://doi.org/10.26740/jepk.v5n1.p127-156>
- Pratikto, H., Nasih, A. M., Isma’il, Z., & Voak, A. (2022). Reinforcement of the Halal Industry for Global Integration Revival: Proceedings of the 2nd International Conference on Halal Development (ICHaD 2021), Malang, Indonesia, 5 October 2021. Taylor & Francis.
- Priadana, S., & Sunarsi, D. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif. Pascal Books.
- Radjab, E., & Jam’an, A. (2017). Metodologi Penelitian Bisnis. Lembaga Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Rahmadi. (2011). Pengantar Metodologi Penelitian. Antasari Press.
- Rio Aditya, M., & Fiky Prakoso, A. (2023). Pengaruh Literasi Ekonomi Digital Terhadap Kesiapan Menjadi Guru Dimoderasi Oleh Gender. *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi*, 8(2), 109–123. <https://doi.org/10.21067/jrpe.v8i2.8642>
- Saputro, B. (2017). Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Peyusun Tesis dan Disertasi (Cetakan I). Aswaja Pressindo.

- Sihotang, H. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif. In Pusat Penerbitan dan Pencetakan Buku Perguruan Tinggi Universitas Kristen Indonesia Jakarta. UKI Press. <http://www.nber.org/papers/w16019>
- Stapa, M. A., & Mohammad, N. (2019). The Use Of Addie Model For Designing Blended Learning Application At Vocational Collages In Malaysia.
- State of the Global Islamic Economy Report. (2019). State Of The Global Islamic Economy Report: Driving The Islamic Economy Revolution 4.0. Dubai International Financial Centre, 1–174.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (19th ed.). CV. ALFABETA.
- Sukoso, Wiryawan, A., Kusnadi, J., & Sucipto. (2020). Ekosistem Industri Halal. Departemen Ekonomi dan Keuangan Syariah Bank Indonesia.
- Suparno, D., Tjahjaulan, I., Martodiryo, S., Anshary, A. H., Mulyono, M., Badrian, B., Indrariansi, E. A., & Suwondo, T. (2023). The Influence Of Financial Literacy, Digital Literacy, Digital Marketing, Brand Image And Word Of Mouth On The Z Generation's Interest In Islamic Banks. *International Journal of Data and Network Science*, 7(4), 1975–1982. <https://doi.org/10.5267/j.ijdns.2023.6.015>
- Suryadana, A., & Deli, D. (2024). Rancang Bangun Game Edukasi Visual Novel Kisah Pangeran Diponegoro dan Pengaruhnya Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 6(1), 29–42. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v6i1.1096>
- Torrente, J., Marchiori, E. J., Blanco, A. Del, Sancho, P., Ortiz, I. M., Moreno-Ger, P., Fernandex-Manjon, B., Mellini, B., Tamalo, A., Frossard, F., Trifonova, A., Alcaraz, S., Barajas, M., Veneri, A. D., Padmore, M., Owen, M., & Dumitrache, A. (2011). Production of Creative Game-Based Learning Scenarios: A Handbook for Teachers. 43.
- Wang, S., & Hsu, H.-Y. (2009). Using the ADDIE Model to Design Second Life Activities for Online Learners. *TechTrends*, 53(6), 76–81. <https://doi.org/10.1007/s11528-009-0347-x>
- Wayan, N. (2016). Modul Statitika Dengan SPSS. *STMIK STIKOM Indonesia*, 1–105.
- Widiyanto, I., & Prasilowati, S. L. (2015). Perilaku Pembelian Melalui Internet. *Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan (Journal of Management and Entrepreneurship)*, 17(2), 109–122.
- Wijayanti, R., Rizal, N., & Bahtiar, R. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif. Widya Gama Press.