

## DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, J., Dwi Arianti, B. D., & Wirasasmita, R. H. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA LEMBAR KERJA SISWA (LKS) BERBASIS WEB PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR. *Jurnal Pendiidkan Informatika*, 2(1), 42–51.
- Abidarin Rosidi. (2016). *Jurnal Ilmiah Data Manajemen dan Teknologi Informasi*. <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/dasi/article/view/1557/1435>
- AH. Hasan Umam Fikri. (2020). Penerapan Game Edukasi “PAPAH” Untuk Pengenalan Sampah Pada Anak TK Tarbiyatul Athfal Berbasis Android. *Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara*.
- Ahdan, S., Sucipto, A., & Agus Nurhuda, Y. (2019). *Game untuk Menstimulasi Kecerdasan Majemuk pada Anak (Multiple Intelligence) Berbasis Android Game to Stimulate Children’s Multiple Intelligence Based on Android*.
- al Irsyadi, F. Y., Puspitasari, D., & Kurniawan, Y. I. (2019). ABAS (Ayo Belajar Sholat): Game Edukasi Pembelajaran Sholat Untuk Anak Tuna Rungu Wicara. *Jurnal Manajemen Informatika*, 9(1), 17–28.
- Andriyat Krisdiawan, R. (2019). *PENERAPAN MODEL PENGEMBANGAN GAME GDLC (GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE )DALAM MEMBANGUN GAME PLATFORM BERBASIS MOBILE*. 2(1).
- Ariadi, D. (2018). PROTOTIPE SISTEM PENGUKUR KETINGGIAN PERMUKAAN SAMPAH PADA TEMPAT PEMBUANGAN SEMENTARA MENGGUNAKAN ARDUINO DAN WEB GIS. *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, 2(Juni), 18–25. <http://www.farnell.com/>
- DLH Kab. Tapin. (2019). *Tempat Sampah 5 Warna*. Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten Tapin. <http://dlh.tapinkab.go.id/2016/06/tempat-sampah-5-warna.html>
- Edora, & Amin, M. (2021). GAME EDUKASI PENCEGAHAN COVID-19 BERBASIS ANDROID UNTUK USIA 6-35 TAHUN. *Jurnal Teknologi Pelita Bangsa*, 12(4).
- Fauzan Rahadian, M., Suyatno, A., Maharani, S., Studi Ilmu Komputer, P., Mulawarman Jalan Barong Tongkok No, U., Gunung Kelua Samarinda, K., & Timur, K. (2016). PENERAPAN METODE FINITE STATE MACHINE PADA GAME “THE RELATIONSHIP.” In *Jurnal Informatika Mulawarman* (Vol. 11, Issue 1).
- Jurnal, H., Haryanto, D., & Wijaya, R. I. (2019). TEMPAT SAMPAH MEMBUKA DAN MENUTUP OTOMATIS MENGGUNAKAN SENSOR INFRAMERAH BERBASIS ARDUINO UNO. *JUMANTAKA*, 03, 1.
- Kurniawan, Y. I., & Kusuma, A. F. S. (2021). APLIKASI AUGMENTED REALITY UNTUK PEMBELAJARAN SALAT BAGI SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 8(1), 7–14. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202182182>

- Lestari, T., Gusman, T., Muhammad, D. &, & Ikhsan, Y. (2020). Aplikasi Digitalisasi Seni Bela Diri Silat Tradisional Minangkabau Minangkabau Traditional Silat Martial Arts Digitization App. *Jurnal Ilmiah Poli Rekayasa*, 15(2).
- Ifian Nugraha, N. (2020). *PEMBANGUNAN GAME EDUKASI MENGENAL ALAT MUSIK TRADISIONAL JAWA BARAT MENGGUNAKAN METODE GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE*.
- Mebrian, P. E., & Putri, A. D. (2020). RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PERAKITAN KOMPUTER UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA BERBASIS ANDRO. *Jurnal Comasie*, 3(1).  
<http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejourna>
- Mubin, F., Eko Budiyo, N., Teknik Informatika, J., Teknik, F., & Wahid Hasyim Jl Menoreh Tengah, U. X. (2020). *Game Edukasi "Foodin" sebagai Media Pengenalan Makanan Sehat dan Makanan Tidak Sehat Berbasis Android*. 2(1), 37–42.
- Nita Sulistiorini, I. (2019). *Pengelolaan Sampah Rumah Tangga*. Dinas Lingkungan Hidup Dan Kehutanan Daerah Istimewa Yogyakarta. [https://dlhk.jogjaprovo.go.id/pengelolaan-sampah-rumah-tangga#:~:text=Sampah%20Organik%20\(Degradable\)%3B%20Pengertian,sayuran%2C%20dan%20lain%20lain](https://dlhk.jogjaprovo.go.id/pengelolaan-sampah-rumah-tangga#:~:text=Sampah%20Organik%20(Degradable)%3B%20Pengertian,sayuran%2C%20dan%20lain%20lain).
- Nurhidayati, N., & Nur, A. M. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Android Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Persebaran Indekos di Wilayah Pancor Kabupaten Lombok Timur. *Infotek : Jurnal Informatika Dan Teknologi*, 4(1), 51–62.  
<https://doi.org/10.29408/jit.v4i1.2989>
- Nurjaman, A. L., Aziz, M. T., Rosmayani, L., & ... (2020). Clean Up Day: Alat Permainan Edukatif Pengenalan Lingkungan untuk Taman Kanak-Kanak Berbasis Website. *Jurnal Pesut ...*, 2(2), 62–76. <https://journals.umkt.ac.id/index.php/pesut/article/view/1635>
- Purnomo, I. (2020). APLIKASI GAME EDUKASI LINGKUNGAN AGEN P VS SAMPAH BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. *Jurnal Ilmiah "Technologia,"* 11(2).
- Putra, D. W., Nugroho, A. P., Puspitarini, W., & Kunci, K. (2016). GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI. *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1).
- Putra Pratama, A., Kelik Nugroho, A., & Kurniawan, Y. I. (2021). THE EFFECT OF USING EDUCATIONAL GAMES ON ADDITIONAL C# PROGRAMMING KNOWLEDGE OF INFORMATICS STUDENTS. *Jurnal Teknik Informatika (JUTIF)*, x, No. y.  
<https://doi.org/10.20884/jutif>
- Ragam Santika, R., Ramadhan, K., Andri, M., Solehuddin, A., & Safitri Juanita, dan. (2019). *IMPLEMENTASI GAME EDUKASI BELAJAR BAHASA INGGRIS DENGAN METODE GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE DAN PENDEKATAN TAKSONOMI BLOOM*.
- Rahayu, S. L., & Fujiati, F. (2018). Penerapan Game Design Document dalam Perancangan Game Edukasi yang Interaktif untuk Menarik Minat Siswa dalam Belajar Bahasa

Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(3), 341.  
<https://doi.org/10.25126/jtiik.201853694>

Sugiarto. Hari. (2022). PENERAPAN METODE GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE PADA APLIKASI GAME TEBAK NAMA PAHLAWAN NASIONAL BERBASIS ANDROID. *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, 6(1).

Syofiah, N., Dedy Rosyadi, M., & Mahalisa, G. (2020). *GAME EDUKASI PENGENALAN PEMILIHAN UMUM MENGGUNAKAN ROLE PLAYING GAME MAKER MV*.

Umair, & Abidzar Tawakal, H. (2021). PENGEMBANGAN APLIKASI PERMAINAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN MODEL-DRIVEN GAME DEVELOPMENT. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 7(1), 39–44.  
<https://journal.nurulfikri.ac.id/index.php/JTT>

Wiratamtama, R. G., Pragantha, J., & Haris, D. A. (2020). Pembuatan Game VR Parking Simulator Dengan Unity. *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 15(1), 334–340.

Yasin Al Irsyadi, F., Prasuci Priambadha, A., & Indra Kurniawan, Y. (2020). Game Edukasi Bahasa Arab untuk Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Islam Terpadu Nahdlatul Ulama Cepogo. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*.  
<https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1>

Yusmita, A. R., Anra, H., & Novriando, H. (2020). Sistem Informasi Pelatihan pada Kantor Unit Pelaksana Teknis Latihan Kerja Industri (UPT LKI) Provinsi Kalimantan Barat. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informatika*, 8(2), 160–169.  
<https://doi.org/10.26418/justin.v8i2.36797>

