

DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, N., Mulatsari, E., Khairani, S., & Swandiny, G. F. (2022). Edukasi Dan Aplikasi Pengelolaan Sampah Berbasis Pemilahan Sampah Di Lingkungan Fakultas Farmasi Universitas Pancasila. In *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 5, Issue 1). [Http://Ejournal.Bsi.Ac.Id/Ejurnal/Index.Php/Abdimas](http://Ejournal.Bsi.Ac.Id/Ejurnal/Index.Php/Abdimas)
- Fitroni, M. Y., & Puspaningrum, E. Y. (2022). *Pembuatan Game Edukasi "Garbage Sorter" Berbasis Android Untuk Mengenal Jenis-Jenis Sampah Menggunakan Unity*.
- Hariyanto, D., Sastra, R., Putri, F. E., Informasi, S., Kota Bogor, K., & Komputer, T. (2021). Implementasi Metode Rapid Application Development Pada Sistem Informasi Perpustakaan. In *Jurnal JUPITER* (Vol. 13, Issue 1).
- Inawati, A., & Puspasari, D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Ular Tangga Berbasis Unity 3D Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP Di Smkn 4 Surabaya*. [Https://Journal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Jpap](https://Journal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Jpap)
- Jureksi, J., Anisah, N., & Puspasari, R. (2024). *Sistem Informasi Kuesioner Materi Pembelajaran SMP Swasta Generasi Bangsa Martubung Menggunakan Skala Likert Questionnaire Information System Learning Materials For Martubung Nation Generation Private Middle Schools Using A Likert Scale*.
- Khaerudin, M., Srisulistiowati, D. B., & Warta, J. (2021). *Game Edukasi Dengan Menggunakan Unity 3d Untuk Menunjang Proses Pembelajaran*.
- Kobi, W., Mardin, H., Nasib, S. K., & Machmud, T. (2024). Cinta Lingkungan: Pemisahan Jenis-Jenis Sampah Melalui Metode Game Edukasi Di Desa Mopuya Kabupaten Bone Bolango. *Mopoonuwa: Jurnal Pengabdian Masyarakat*.
- Nabila, S., Putri, A. R., Hafizhah, A., Rahmah, F. H., & Muslikhah, R. (2021). Pemodelan Diagram UML Pada Perancangan Sistem Aplikasi Konsultasi Hewan Peliharaan Berbasis Android (Studi Kasus: Alopet). *Jurnal Ilmu Komputer Dan Bisnis*, 12(2), 130–139. <https://doi.org/10.47927/jikb.v12i2.150>
- Nopriansyah, N., & Tumini. (2024). Penerapan Metode Game Development Life Cycle (Gdlc) Dan Algoritma Fisher Yates Pada Game 2d "Mari Menjadi Pintar" Di Unity. *Jurnal Informatikaa SIMANTIK*, Vol.9 No.1.

- Nurhikmah, Rustiani, & Nurdin. (2024). Literature Review: Media Game Edukasi Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. In *Journal Of Education Research* (Vol. 5, Issue 4).
- Prastowo, W. D., Danianti, D., & Pramuntadi, A. (2023). Analisis Risiko Pada Pengembangan Perangkat Lunak Menggunakan Metode Agile Dan Rad (Rapid Application Development). *Citizen : Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 3(3), 169–174. <https://doi.org/10.53866/Jimi.V3i3.388>
- Purnomo, Indu I. (2020). *Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct2*.
- Purwiantoro, M. (2024). *Pengantar Teknologi Informasi* (W. Hadi, Ed.). WIDINA MEDIA UTAMA.
- Raharjo, B. (2022). *Pemrograman Bahasa C#*. Yayasan Prima Agus Teknik , Universitas Sains & Teknologin Komputer.
- Ramadhani, S. R., & Rahmah, A. (2021). Jurnal Informatika Terpadu Analisis Strategi Pembelajaran Soft Skill Berbasis Media Sosial: Studi Kasus Perguruan Tinggi. *Jurnal Informatika Terpadu*, 7(1), 39–46. <https://journal.nurulfikri.ac.id/index.php/JIT>
- Ramadhanti, N. F., Lamada, M., & Riska, M. (2021). *Pengembangan Aplikasi Game Edukasi 3D “Finding Geometry” Berbasis Unity Sebagai Media Pembelajaran Bangun Ruang Matematika*. 4(2).
- Sidik, M. D. S., Kusdinar, A. B., & Asriyanik. (2024). *Pengembangan Game Edukasi Untuk Pengenalan Sampah Organik, Anorganik, Dan B3 Dengan Metode Game Development Life Cycle (Gdlc)*.
- Surya Ningsih, K., Jamilah Aruan, N., Taufik Al Afkari Siahaan, A., Kunci, K., & Tamu, B. (2022). Yayasan Insan Cipta Medan Aplikasi Buku Tamu Menggunakan Fitur Kamera Dan Ajax Berbasis Website Pada Kantor Dispora Kota Medan. *Jurnal Sains, Informatika, Dan Teknologi*, Vol.1 No.3.
- Tri, H., Rangga, W., Tarigan, S., & Mukmin, A. A. (2021). *Aplikasi Marketplace Pendamping Wisata Dengan Api Maps Berbasis Mobile Dan Web*.
- Wardhani, D. P., Setyaningsih, E., & Widyaningrum, P. W. (2022). Pengolahan Limbah Minyak Jelantah Menjadi Sabun Pada Karang Taruna Bakti Manunggal. *Jurnal ABDIMASA Pengabdian Masyarakat*, 5.

- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>
- Zainuri, R., Pompong, D., Setiadi, B., Manajemen,), & Surabaya, M. (2023). Tinjauan Literatur Sistematis: Analisis Swot Dalam Manajemen Keuangan Perusahaan. *JURNAL MANEKSI*, 12(1), 2023.