**DAFTAR PUSTAKA**

A. Mohamad dan F. Irfan (2016),”Game Edukasi Memilih Sampah Berbasis Android Menggunakan Algoritma” Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan, vol. 3, no. 1 Desember.

C. Hanggoro, R. Kridalukmana dan K. T. Martono (2015),”Pembuatan Aplikasi Permainan “Jakarta Bersih” Berbasis Unity, “Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer, vol. 3, no. 4, oktober.

H. Anggit Dwi, D.P. Windha Mega, T. Alfian (2015)“ Perancangan Game Multiplatform Menggunakan Scirra Construct 2 dan HTML 5 “, Jurnal Simposium Nasional RAPI XIII.

K. D. Chandra, A. Dyah, M. Imam, “Pembuatan Game Arcade 2D Bertemakan lingkungan berbasis android”

K. Yulia, N.B. Wahyu Haji, T. Ranatsya Nabila, N. Fendry (2016) “Mengefektifkan Pemisahan Jenis Sampah sebagai Upaya Pengelolaan Sampah Terpadu di Kota Malang”, Varia Juticia Vol 12 No. 1 Maret

Kementrian Lingkungan Hidup. (2012). Waspadai Tumpukan Sampah di Sungai.<http://www.ampl.or.id/digilib/read/waspadai-tumpukan-sampah-di-sungai/34005>. Diakses tanggal 12 Februari 2015.

M. M. Sidi, F. Roerl Fajri, R (2015) “Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis” Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan (JITTER),

Microsoft Office (2013), “Gaming Development Fundamentals”

R. Sri Rahmawati (2014),“ Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Melalui Sekolah Berbudaya Lingkungan Hidup “ Perpustakaan.upi.edu.

S. F. Arif dan L. A. Ulfa (2015), “Internalisasi Karakter Konservasi Lingkungan melalui Media Game Deservasi” vol. 2, no.1, Mei.

S. I Dewa Putu Agus, C. A. A. Kt. Agung Cahyawan, B. P. Wira (2014), “Aplikasi Game Edukasi Trash Grabber untuk Mengenalkan Jenis-Jenis Sampah pada Smartphone Berbasis Android” Jurnal Merpati, vol. 2, no. 2, Agustus.

S. Iwan (2006), “Perancangan Software Embedded system berbasis FSM” [iwan@elektro.ft.undip.ac.id](mailto:iwan@elektro.ft.undip.ac.id),

Hengki,. S. Hadi. R. Okika (2018) “ Evaluasi system informasii Lecure STMIK atma luhur dengan framworkISO 25010 “ konferensi nasional system informasi 2018