

DAFTAR PUSTAKA

- Andri Nofiar, Am, M. K. (2022). *PRAKTEK MULTIMEDIA DENGAN ADOBE* (M. P. Dr. Fitri Rezeki, S.Pd. (ed.)). PT KIMHSAFI ALUNG CIPTA.
- Borman, R. I., & Purwanto, Y. (2019). Implementasi Multimedia Development Life Cycle pada Pengembangan Game Edukasi. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika*, 5(2), 119–124.
- Cholil, S. R. (2018). *Peranancangan dan Pembuatan...*, Krisna Putra Surya, FTI UMN, 2018 4. 4–15.
- Gyroscope, P. S. (2019). *Pengertian Sensor Gyroscope Prinsip Kerja Sensor Gyroscope Sensor Gyroscope Pada Smartphone Kelebihan Gyroscope dan Kelemahan Sensor*. 4–5.
- Hafidz, S. (2019). PERATURAN PEMERINTAH REPUBLIK INDONESIA NOMOR 81 TAHUN 2012 TENTANG PENGELOLAAN SAMPAH RUMAH TANGGA DAN SAMPAH SEJENIS SAMPAH RUMAH TANGGA. *PERATURAN PEMERINTAH REPUBLIK INDONESIA NOMOR 81 TAHUN 2012*, 32.
- Ilham Akhsanu Ridlo. (2018). Pedoman Pembuatan Flowchart. *Academia.Edu*, 14.
- Moch. Kholil, Rafika Akhsani, & Kristinanti Charisma. (2020). Pengembangan Game Edukasi Pilah Sampah berbasis Android 2 Dimensi. *JAMI: Jurnal Ahli Muda Indonesia*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.46510/jami.v1i1.9>
- Mufida, B. A., Putra, F. N., Darma, R., & Yusron, R. (2021). *Pembuatan Games Edukasi Pengenalan Hewan Berdasarkan Makanannya Berbasis Augmented Reality*. 1(2), 76–86.
- Mulyawan, M. D., Kumara, I. N. S., Swamardika, I. B. A., & Saputra, K. O. (2021). Kualitas Sistem Informasi Berdasarkan ISO/IEC 25010: Literature Review. *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, 20(1), 15. <https://doi.org/10.24843/mite.2021.v20i01.p02>
- Purnama, I. (2020). *Membangun aplikasi game ular tangga sebagai media pembelajaran anak sekolah dasar berbasis android*.
- Purnomo, I. I. (2020). Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(2), 86. <https://doi.org/10.31602/tji.v11i2.2784>
- Rahayu, T. (2018). Penyakit-Penyakit Akibat Pengelolaan Sampah Yang Tidak Tepat. *Tutiek Rahayu*.
- Rakhmad Armus, Muhammad Ihsan Mukrim, Ritnawati Makbul, Erniati Bachtiar, Julhim S Tangio, Efbertias Sitorus, Mahyati Mahyati, Selfina Gala, C Selry Tanri, Fitria Fatma, Muhammad Chaerul, Mila Sari, Erni Mohamad, I. M. . . (2018). *Penanganan dan Pengelohan Sampah*. Penebar Swadaya Grup.

- Retno. (2018). Pengertian Permainan Game. *Prosiding SNATIF*, 2(1), 5–17.
- Rizki, A. L. (2019). *Observasi Tingkat Stres dan Performansi Permainan Player Studi Kasus : Game Edukasi ChipMonk Season 1*. 29–37.
- Sahrul, Karimah, F., Muhazabah, A., Prasetyo, A. D., Yunita, A., & Zahra, N. L. (2018). Pengembangan Aplikasi Permainan “Pilah Sampah” Menggunakan Pemodelan Finite State Machine. *Jurnal Teknologia*, 1(1), 38–46. <https://aperti.e-journal.id/teknologia/article/view/6>
- Santoso, E., Rachman, A., & Suistyowati, S. (2019). Rancang Bangun Game Adventure Gyro Berbasis Android Menggunakan Model Rational Unified Process (RUP). *Integer Journal*, 1(2), 10–21.
- Septian. (2021). *Implementasi Framework Flutter Untuk Pengaduan Implementation of the Flutter Framework for*. 9(3).
- Siti Asmiatun, A. N. (2018). *Belajar Membuat Game 2D*. Deepublish.
- Subinarto, T. dan. (2020). *Pengenalan Flowchart untuk Programming*.
- Taufiq, A., & Maulana, F. M. (2018). Sosialisasi Sampah Organik dan Non Organik serta Pelatihan Kreasi Sampah. *Jurnal Inovasi Dan Kewirausahaan*, 4(1), 68–73. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/7898>
- Tuti, A. (2019). *PENGERTIAN LIMBAH B3 (BAHAN BERBAHAYA BERACUN)*. <https://dlh.bulelengkab.go.id/informasi/detail/artikel/pengertian-limbah-b3-bahan-berbahaya-beracun-41>
- Vitianingsih, A. V. (2018). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Inform : Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(1). <https://doi.org/10.25139/inform.v1i1.220>