

DAFTAR PUSTAKA

- *Mengenal Rambu Lalu Lintas*. (n.d.). Retrieved 16 November 2023, from <https://dishub.kulonprogokab.go.id/detil/365/mengenal-rambu-lalu-lintas>
- Abdul, R., & Desinta, P. (2019). Game Edukasi Rambu Lalu Lintas Berbasis Android Dengan Metode Fisher-Yates. *JURNAL TEKNIK INFORMATIKA UNIKA SANTO THOMAS*.
- Arumsari, F., & Setyawan, C. M. (2018). Pengaruh Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Journal of Education and Learning Innovation*, 1(1), 14–20.
- Ismayani, N. M. A. K. B., Prasetyo, A. Y. E., & Aziz, A. (2019). ANALISIS PERBANDINGAN TEKNIK 2D SKELETAL DAN 3D CEL SHADING PADA KARAKTER GAME DIGITAL 2D. *Semnas SENASTEK Unikama*, 2.
- ISO 25010. (n.d.). Retrieved 16 November 2023, from <https://iso25000.com/index.php/en/iso-25000-standards/iso-25010>
- Kurniawan, M. A., Purwantoro, A. B., & Tea, R. (2020). PEMBELAJARAN RAMBU LALU LINTAS DENGAN MEDIA GAME ANDROID PADA SISWA SMP KELAS VII STUDI KASUS SMP DI KABUPATEN SIDOARJO. *Jurnal Keselamatan Transportasi Jalan*, 7(Juni), 8–18.
- Larasati Amalia, E., Shulhan Khairy, M., Ulfa, F., Charlinawati, S., Dewi, C. P., & Pristiyaningrum, E. (2020). Game Edukasi Lalu Lintas Berbasis Web untuk Meningkatkan Pemahaman Rambu Lalu Lintas. *SMARTICS Journal*, 6(1), 41–47. <https://doi.org/10.21067/SMARTICS.V6I1.4537>
- Mufida, B. A., Putra, F. N., & Yusron, R. D. R. (2021). Pembuatan Games Edukasi Pengenalan Hewan Berdasarkan Makanannya Berbasis Augmented Reality Implementation of Augmented Reality in Animal Recognition Educational Games Based on Their Food. In *JACIS: Journal Automation Computer Information System* (Vol. 1, Issue 2).
- 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>

- Pillai, S. K., Iksan, N., Arif, H. A., Panessai, I. Y., Abdulbaqie, A. S., Yani, A., & Ismail. (2021). Kemudahan Penggunaan Augmented Reality sebagai Alat Bantu Pembelajaran Online bagi Meningkatkan Kinerja dan Prestasi Siswa Dalam Seni Ukiran Kayu. *Journal of Engineering, Technology, and Applied Science*, 3(2), 48–57. <https://doi.org/10.36079/lamintang.jetas-0302.256>
- Pradana, A. G., & Nita, S. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi ‘AMUDRA’ Alat Musik Daerah Berbasis Android. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi*.
- Prakoso, F. L. (2019). PERMAINAN 3D TENTANG RAMBU LALU LINTAS UNTUK ANAK. *MelekIT*, 5, 17–20.
- Prasetyo, D., Kusumo, N., & Nita, S. (2019). Perancangan Game Android Adventure Gajah Mada dengan Metode Agile Development. *SEMINAR NASIONAL TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI*.
- Ridlo, I. A. (2017). Pedoman Pembuatan Flowchart. *Fakultas Kesehatan Masyarakat*, 11(1), 1–27.
- Rohkim, M. N., & Manik, Y. M. (2023). Pemanfaatan Game Edukasi Rambu-Rambu Lalu Lintas. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 118–129. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.2331>
- Septian. (2021). *Implementasi Framework Flutter Untuk Pengaduan Implementation of the Flutter Framework for*. 9(3).
- Wijaya, I. M. P. P. (2022). APLIKASI AUGMENTED REALITY PENGENALAN HEWAN BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN LIBRARY VUFORIA. *Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika (Simika) P-ISSN*, 5, 2622–6901.
- Zainudin, A., Priyadi, A., & Prehantini Wahyuningtyas, D. (2022). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Rambu-Rambu Lalu Lintas TK Kemala Bhayangkari 31 Salatiga. *JURNAL ILMIAH KOMPUTER GRAFIS*, 15(2), 313–319. <http://journal.stekom.ac.id/index.php/pixel/page313>