

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] BLH Kabupaten Jepara, Perencanaan Teknis Manajemen Pengelolaan Persampahan Kabupaten Jepara Tahun 2016, Jepara: Badan Lingkungan Hidup (BLH), 2016.
- [2] S. P. Sari, Mustain dan M. H. Wahyudi, "Media Pembelajaran Pengenalan Jenis Sampah dengan Menggunakan Metode Puzzel Berbasis Android," *J-TIIES*, vol. 1, no. 1, ISSN: 2598-2249, 2017.
- [3] Sussi, R. Munadi, R. R. Prasojoe, N. Fitriyanti dan K. M. Shihab, "Pembuatan Game Online BoMCleaN sebagai Media Pembelajaran Kebersihan Lingkungan," *JEPIN (Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika)*, vol. 5, no. 1, ISSN(e): 2548-9364 / ISSN(p): 2460-0741, 2017.
- [4] Z. Rahman, Mustain dan M. H. Wahyudi, "GAME EDUKASI RECYCLE BARANG BEKAS BEBASIS ANDROID," *J-TIIES*, vol. 1, no. 1, ISSN: 2598-2249, 2017.
- [5] R. I. Borman dan Y. Purwanto, "Impelementasi Multimedia Development Live Cycle pada Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Bahaya Sampah pada Anak," *JEPIN (Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika)*, vol. 5, no. 2, ISSN(e): 2548-9368 / ISSN(p): 2460-0741, 2019.
- [6] I. Marzuki, "Pembuatan Game Arcade 2D Bertemakan Lingkungan Berbasis Android," vol. 7, no. 1, ISSN: 2088-4591, 2017.
- [7] M. Ridoi, Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2, Malang: SAGUSAGAME, 2018.
- [8] Dayat, I. M. Widiarta dan Fahri, "RANCANG BANGUN SIMULASI EDUKASI TATA CARA SHOLAT 5 WAKTU DAN PENGENALAN HURUF HIJAIYAH BERBASIS VIRTUAL REALITY (VR)," *JINTEKS*, vol. 1, no. 1, 2019.
- [9] Y. Rohayati, I. B. Astra dan I. Suwiwa, "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAME EDUKASI MATERI KESEHATAN PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN REKREASI," *Jurnal IKA*, vol. 16, no. 1, ISSN: 1629-5282, 2018.
- [10] D. Ariadi dan Tashid, "PROTOTIPE SISTEM PENGUKUR KETINGGIAN PERMUKAAN SAMPAH PADA TEMPAT PEMBUANGAN SEMENTARA MENGGUNAKAN ARDUINO DAN WEB GIS," *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, vol. 2, no. 1, p- ISSN: 2503-5304 e- ISSN: 2527-3116 , pp. 18-25, 2018.
- [11] P. Ponisri, M. I. Syam dan P. R. Susena, "Penanggulangan Dan Pengelolaan Sampah Di Lingkungan Sekolah," *Abdimas: Papua Journal of Community Service*, vol. 1, no. 1, pp. 13-20, 2019.

- [12] D. W. Putra, A. P. Nugroho dan E. W. Puspitarini, "Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini," *JIMP - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, vol. 1, no. 1, ISSN: 2502-5716, 2016.
- [13] R. Roedavan, *Construct 2 Tutorial Game Engine*, Bandung: INFORMATIKA, 2017.
- [14] A. Cordova, "Apache Cordova Documentation," [Online]. Available: <https://cordova.apache.org/docs/en/latest/>. [Accessed Kamis November 2019].
- [15] F. R, G. C, R. M, S. G and T. G, "Mobile App Development and Management: Results from a Qualitative Investigation," in *Proceedings of the 4th International Conference on Mobile Software Engineering and Systems, Piscataway, NJ, USA*, pp. 133-143, 2017.
- [16] A. Y. N. Sakti, Y. Priyandari dan M. Hisjam, "Perancangan Sistem Informasi Manajemen Auditor Teknologi pada Sistem Nasional Audit Teknologi (SNAT) Menggunakan Metode Grapple," *Seminar Internasional dan Konferensi Nasional IDEC 2016*, no. ISBN: 978-602-70259-4-3, 2016.
- [17] M. d. R. A. S. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak yang Terstruktur dan Berorientasi Objek*, Bandung: Informatika, 2013.
- [18] S. Mulyani, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Keuangan Daerah : Notasi Pemodelan Unified Modeling Language (UML)*, Bandung: Abdi Sistemika, 2016.
- [19] N. Azwanti, "Sistem Informasi Penjualan Tas Berbasis Web dengan Pemodelan UML," *Kumpulan jurnal Ilmu Komputer (KLIK)*, vol. 4, no. 1, ISSN: 2406-7857, 2017.
- [20] N. Limbachiya, "Black Box Testing Techniques for Security- Your Guide," [Online]. Available: <https://www.kiwiqa.com/black-box-testing-techniques-for-security-your-guide/>. [Accessed Jumat November 2019].
- [21] N. R. Riyadi, "PENGUJIAN USABILITY UNTUK MENINGKATKAN ANTARMUKA APLIKASI MOBILE myUMM STUDENTS," *Jurnal SISTEMASI*, vol. 8, no. 1, E-ISSN:2540-9719, ISSN:2302-8149 , p. 226 – 232 , 2019.
- [22] E. Tsuraya and U. Zuhdi, "Pengembangan Media Interaktif RUPATALI Berbasis Flash Materi Keragaman Budaya Indonesia Kelas IV," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 7, no. 4, 2019.
- [23] A. Sucipto, R. H. Kusumodestoni, A. K. Zyen and M. Husen, "Penerapan Aplikasi Mobile Information Karimun Island Menggunakan Ionic Framework," *JTET(Jurnal Teknik Elektro Terapan)*, vol. 7, no. 1, ISSN : 2503-2941 (online), 2252-4908 (print) , pp. 1-10, 2018.