

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, D., Erlina, E., Erliana, C. I., Irwansyah, D., Zarlis, M., dan Elviwani, E. (2018). Aplikasi pembelajaran rambu-rambu lalu lintas menggunakan metode Finite State Machine (FSM) berbasis web. *TECHSI-Jurnal Teknik Informatika*, 10(2), 89-98.
- Amalia, E. L., Khairy, M. S., Ulfa, F., Charlinawati, D. S., Dewi, C. P., dan Pristiyaningrum, E. (2020). Game edukasi lalu lintas berbasis web untuk meningkatkan pemahaman rambu lalu lintas. *SMARTICS Journal*, 6(1), 41-47.
- Andriyanto, I., dan Murtiyasa, B. (2016). *Game edukasi pengenalan rambu-rambu lalu lintas untuk anak SD*. Disertasi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah.
- Anggraini, A. F., Erviana, N., Anggraini, S., dan Prasetya, D. D. (2016). Aplikasi game edukasi petualang nusantara. *Sentia*, 8(1), 168-172.
- Ardhianto, E. (2015). Rancang bangun e-office adminitrasi agenda kegiatan promosi unisbank semarang. *Dinamik*, 20(1), 17-24.
- Arsawiguna, M. G., Wiranatha, A. K. A. C., dan Wibawa, K. S. (2015). Rancang bangun aplikasi game tajen berbasis android menggunakan artificial intelligence. *Lontar Komputer (Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi)*, 6(2), 84-95.
- Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., dan Saraswati, D. L. (2017). Pengembangan media pembelajaran fisika mobile learning berbasis android. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 57-62.
- Azizah, N. U. (2014). *Rancang Bangun Prototipe Deteksi Jarak Dengan Sensor Ping Pada Mobil Pengangkut Barang Berbasis Arduino*. Disertasi Jakarta : Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Bob. (2020). *Best slow and relaxing (no copyright music)*. Diambil dari <https://www.youtube.com/watch?v=Jueiaime264>, diakses pada 1 Januari 2021.
- Budiman, A., Triono, T., dan Ariani, D. (2014). Aplikasi Interaktif Pengenalan Pahlawan Revolusi Indonesia Berbasis Multimedia (Studi Kasus di MI AL-GINA). *Jurnal Sisfotek Global*, 4(2), 36-40.

- Budiman, M. J., Walukow, S., dan Patolenganeng, I. (2017). Pengembangan Sistem Pemberi Isyarat Jenis Rambu Lalu Lintas Bagi Pengguna Kendaraan Bermotor Berbasis GPS. In *Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar*, 8(10), 396-400.
- Darmawiguna, I. G. M., dan Kesiman, M. W. A. (2014). JA-KO balinese pizza: game edukasi interaktif jaringan komputer. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 3(2), 80-87.
- Dewi, A. R., Isnanto, R. R., dan Martono, K. T. (2015). Aplikasi multimedia sebagai media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial materi budaya di indonesia menggunakan unity engine untuk sekolah dasar. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 3(4), 471-480.
- Efendi, A (2020). Motor di bandung sering masuk jalur cepat dan melawan arus. Diambil dari <https://www.kompasiana.com/pelate/5eaa5fc9097f3665fd0567b2/motor-di-bandung-sering-masuk-jalur-cepat-dan-melawan-arus?page=all> diakses pada 29 Desember 2020
- Fachroni, M. Y. (2017). *Perancangan game physical puzzle "rolling kingdom"*. Disertasi. Malang : Universitas Muhammadiyah Malang.
- Hakim, A. R., Andrea, R., dan Antoni, D. (2016). Membangun edugame "baby zoo puzzle" berbasis android dengan game agent implementasi finite state machine. *Sebatik*, 16(1), 9-15.
- Kalbu, I. T (2020). Ini anjuran perlengkapan berkendara agar aman. Diambil dari <https://klasika.kompas.id/baca/ini-anjuran-berkendara/> diakses pada 29 September 2020
- Kementerian Perhubungan Republik Indonesia. (2014). *Peraturan Menteri Perhubungan Republik Indonesia Nomor PM 13 tahun 2014 Tentang Rambu Lalu Lintas*. Jakarta: Indonesia.
- Kemkominfo (2017). Rata-rata tiga orang meninggal setiap jam akibat kecelakaan jalan. Diambil dari https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/10368/rata-rata-tiga-orang-meninggal-setiap-jam-akibat-kecelakaan-jalan/0/artikel_gpr diakses pada 29 September 2020
- Khuzaini, N., dan Santosa, R. H. (2016). Pengembangan multimedia pembelajaran trigonometri menggunakan adobe flash cs3 untuk siswa sma. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 3(1), 88-99.

- Kurniawan, R (2019). Angka kecelakaan lalu lintas di 2019 meningkat. Diambil Dari <https://Otomotif.Kompas.Com/Read/2019/12/30/172100015/Angka-Kecelakaan-Lalu-Lintas-Di-2019-Meningkat> Diakses Pada 29 September 2020
- Kusniyati, H., dan Sitanggang, N. S. P. (2016). Aplikasi edukasi budaya toba samosir berbasis android. *Jurnal teknik informatika*, 9(1), 9-18.
- Kusumaningrum, T. (2016). *Pengembangan game edukasi berbasis android untuk belajar kosakata bahasa prancis di Sma Negeri 2 Klaten*. Skripsi. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mongi, L. S., Lumenta, A. S., dan Sambul, A. M. (2018). Rancang bangun game adventure of unsrat menggunakan game engine unity. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(1), 1-11.
- Muhardi, H (2017). Catat, ini kelengkapan yang wajib ada di mobil. Diambil dari <https://www.liputan6.com/otomotif/read/3170708/catat-ini-kelengkapan-yang-wajib-ada-di-mobil> diakses pada 29 September 2020
- Murtikah, D., dan Djuniadi, D. (2018). Pengembangan aplikasi percakapan bahasa inggris dasar berbentuk visual novel menggunakan unity 3d. *Jurnal Digit*, 6(1) 1-10.
- Muryatma, N. M. (2017). Hubungan antara faktor keselamatan berkendara dengan perilaku keselamatan berkendara. *The Indonesian Journal of Health Promotion and Health Education*, 5(2), 155-166.
- Nugroho, A. S. B., dan Khairani, K. (2017). Membangun third person game 3d dengan unity berlatar budaya lokal. *Jurnal Teknik Elektro, Teknologi Informasi dan Komputer*, 1(2), 71-83.
- Nursobah, N., Andrea, R., dan Putra, T. (2017). Membangun edugame “cardrive” permainan pengenalan rambu lalu lintas berbasis android. *Jurnal Wicida*, 1(1), 102-107.
- Prasetyo, E. (2018). Tutorial pembelajaran rambu lalu lintas untuk anak usia taman kanak-kanak (tk) berbasis multimedia. *INFORMANIKA*, 4(2) 11-20.
- Putrawansyah, F. (2019). Pelatihan editing photo dengan adobe photoshop di SMAN Gumay. *NGABDIMAS*, 2(1), 1-108.
- Rahman, R. A., dan Tresnawati, D. (2016). Pengembangan game edukasi pengenalan nama hewan dan habitatnya dalam 3 bahasa sebagai media pembelajaran berbasis multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 184-190.

- Rajagukguk, A., dan Purba, D. (2019). Game edukasi rambu lalu lintas berbasis android dengan metode Fisher-Yates. *Jurnal Teknik Informatika UNIKA Santo Thomas*, 3(2), 133-143.
- Rianingtias, O. (2019). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Biologi Bernuansa Motivasi Siswa Kelas Xi Di SMA/MA*. Skripsi. Lampung : UIN Raden Intan Lampung.
- Saputra, D., dan Rafiqin, A. (2017). Pembuatan aplikasi game kuis “Pontianak punye” berbasis android. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 5(2), 71-84.
- Setiawan, A. (2018). *Game multi platform “Jati Tiger Run” menggunakan Construct 2*. Skripsi. Purwokerto: STMIK Amikom.
- Sholekhah, I. A., Arwani, I., dan Afirianto, T. (2018). Pembangunan game edukasi ayo belajar rambu-rambu lalu lintas berbasis kinect (Studi Kasus Tk Kemala Bhayangkaro 10 Kota Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(1), 395-404.
- Statcounter. (2020). Mobile operating market share indonesia 2020. Diambil dari gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/Indonesia diakses pada 29 September 2020
- Sumantri, A. S. (2018). Studi ketrampilan berkendara terhadap perilaku aman berkendara pada taruna stimart “Amni” Semarang. 17(2), 100-109.
- Tinambunan, A., Ginting, G. L., dan Panjaitan, M. (2018). Perancangan aplikasi rambu-rambu lalu lintas untuk anak usia dini berbasis android menggunakan CAI (Computer Assisted Intruction). *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 5(3), 290-295.
- Vitianingsih, A. V. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Inform*, 1(1), 25-32.
- Winarno, E., Zaki, A., dan SmitDiv, C. (2015). *Membuat Game Android Dengan Unity 3D*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Yulianingsih, E. (2017). Rancang bangun sistem informasi perpustakaan pada SMKN 7 Palembang. *KNTIA* 4(5), 224-228.