

DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, E. (2020). Tugas dan Fungsi Kepolisian untuk Meningkatkan Kepercayaan Publik terhadap Penegak Hukum. *Legalitas (Jurnal Hukum)*, 12(1), 27–37. Universitas Batanghari, Jambi. <https://doi.org/10.33087/legalitas.v12i1.192>.
- Ardhy, F., Adam, G., Setiawan, A., & Aisyah, A. (2022). Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Android. *Jurnal Informasi Dan Komputer*, 10(2), 208–213. Universitas Merdeka Pasuruan. Pasuruan. <http://dx.doi.org/10.51213/jimp.v1i1.7>.
- Arif, M., Islam, U., Adhyaksa Nomor, K. J., & Kota Banjarmasin, K. (2021). Tugas dan Fungsi Kepolisian dalam Perannya Sebagai Penegak Hukum Menurut Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian. *Al Adl (Jurnal Hukum)*, 13(1), 91–101. Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari. Banjarmasin. <http://dx.doi.org/10.31602/al-adl.v13i1.4165>.
- Bakti, R., Wahyuni, T., Hayat, M., & Ridwang. (2021). Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Matematika untuk Anak Tunarungu. *PROtek (Jurnal Ilmiah Teknik Elektro)*, 8(1), 40–44. Universitas Muhammadiyah Makassar. Makassar. <https://doi.org/10.33387/protk.v8i1.2377>.
- Dwijaya, A., Firdaus, S. H., & Elfarisna. (2022). Penyuluhan Bahaya Penggunaan Narkoba pada Masyarakat di Desa Curug Wetan. *SEMNASKAT (Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat)*, 1–7. Universitas Muhammadiyah Jakarta. Jakarta. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat>
- Hidayat, A., Adira Kania, S., Alfa, M., Fauzan, M., Oktavia, Y., Damayanti, S., Fujianto, A., & Nurdiyanah, S. (2023). Pembinaan Masyarakat Desa Kramat Laban Melalui Edukasi Penyuluhan Hak Kekayaan Intelektual dalam Pengembangan UMKM Prodak Lokal dan Inovasi Teknologi. *Communnity Development Journal*, 4(3), 6382–6386. Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. Riau. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i3.18039>.
- Iklimah, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Software Construct 2 pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar di SMK Negeri 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 7(1), 57–63. Universitas Negeri Surabaya. Surabaya. <https://doi.org/10.26740/jpte.v7n1.p%25p>.
- Latif, A., Rohmiyanti, W., Syafira, I., Wahiddatul, S., & Haryanto, A. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *SEMAI (Seminar Nasional PGMI)*, 809–826. Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid. Pekalongan. <http://proceeding.iainpekalongan.ac.id/index.php/semai>.

- Mardiyah, H., Suhendri, & Ajie, G. R. (2019). Analisis Faktor Penyebab Kenakalan Remaja Di Kelurahan Samban. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Indonesia*, 4(2), 72–77. Universitas Pendidikan Ganesha. Bali.
- Nistrina, K., & Sahidah, L. (2022). Unified Modelling Language (UML) untuk Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru di SMK Marga Insan Kamil. *J-SIKA (Jurnal Sistem Informasi)*, 4(1), 17–23. Universitas Bale Bandung, Bandung.
- Prastiwi, M. A., & Jumino. (2020). Efektivitas Aplikasi Ipusnas Sebagai Sarana Temu Balik Informasi Elektronik Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 7(4), 231–240. Universitas Diponegoro. Semarang. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/view/22966>.
- Purnomo, I. (2020). Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Technologia (Jurnal Ilmiah)*, 11(2), 86–90. Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari, Banjarmasin. <http://dx.doi.org/10.31602/tji.v11i2.2784>.
- Putri, R. I., Sukadana, I. K., & Karma, N. M. S. (2021). Ketaatan Pengguna Jalan dalam Tertib Berlalu Lintas di Wilayah Hukum Polresta Denpasar. *Jurnal Konstruksi Hukum*, 2(3), 553–557. Universitas Warmadewa. Bali. <https://doi.org/10.22225/jkh.2.3.3640.553-557>.
- Raihan, H., & Voutama, A. (2023). Pengujian Black Box pada Aplikasi Database Perguruan Tinggi dengan Teknik Equivalence Partition. *ANTIVIRUS (Jurnal Ilmiah Teknik Informatika)*, 17(1), 1–18. Universitas Islam Balitar, Blitar. <https://doi.org/10.35457/antivirus.v17i1.2501>.
- Rohman. (2023). Rancang Bangun Game Edukasi Si Lana Sebagai Media Pembelajaran Budaya Pulau Jawa Berbasis Mobile. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 278–283. Institut Teknologi Nasional, Malang. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6317>.
- Rulmuzu, F. (2021). Kenakalan Remaja Dan Penanganannya. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 5(1), 364–373. Universitas Padjadjaran. Bandung. <https://doi.org/10.24198/jppm.v4i2.14393>.
- Saputra, R., & Widiansyah, A. (2023). Penyuluhan Hukum Bahaya Narkotika serta Bentuk Pencegahan di Kalangan Remaja Mustika Karang Satria Kabupaten Bekasi. *Empowerment (Jurnal Pengabdian Masyarakat)*, 6(1), 9–19. Universitas Kuningan. Kuningan. <https://doi.org/10.25134/empowerment.v6i01.6501>.
- Setiawan, A., Gunawan, H., Hidayatullah, A., Putra, M. A. S., Sugema, R. C., Pane, A. H., Nasution, A. R., & Irsyad, M. (2022). Black Box Testing dengan Teknik State Transition Testing pada Inventori Alat-Alat Medis. *JSIT (Jurnal Sains Dan Teknologi)*, 2(2), 151–158. Universitas Pamulang. Tangerang Selatan. <https://doi.org/10.47233/jsit.v2i3.218>.
- Sihati, A., Rohmah, A. N., Masturoh, S., & Rauv, M. (2022). Kebhinekaan dan Keberagaman (Integrasi Agama Di Tengah Pluralitas). *JIP (Jurnal Inovasi Penelitian)*, 2(9), 2945–2956. Universitas Ahmad Dahlan. Yogyakarta. <https://doi.org/10.47492/jip.v2i9.1169>.

- Sriyanti, E., Defitri, S. Y., Yeni, A., Nurhayati, Sukraini, J., Putri, R. D., & Maison, W. (2023). Pembinaan Masyarakat Nagari Koto Laweh Melalui Edukasi Inovasi Teknologi. *Communnity Development Journal*, 4(3), 5804–5808. Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. Riau. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i3.17043>.
- Sudaryanto, D. (2017). Proses Pembelajaran Melalui Media Elektronik (E-Learning). *Swara Patra*, 2(1), 66–71. Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia Minyak dan Gas Bumi (PPSDM) Migas. Blora.
- Utami, D., & Widiyanto, A. (2022). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Warung Ayam Geprek Ramane Berbasis Website. *INSOLOGI (Jurnal Sains Dan Teknologi)*, 1(4), 468–477. Universitas Akademi Manajemen Informatika dan Komputer (AMIKOM). Purwokerto. <https://doi.org/10.55123/insologi.v1i4.708>.
- Yulianti, A., & Ekohariadi, E. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *IT-EDU (Jurnal Information)*, 5(1), 527–533. Universitas Negeri Surabaya. Surabaya. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>.

