

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, I. S., & Marpaung, D. S. H. (2021). Observasi Penanganan dan Pengurangan Sampah di Universitas Singaperbangsa Karawang. *JUSTITIA : Jurnal Ilmu Hukum dan Humaniora*, 8(4), 872–882.
- Afrianto, F. (2019). *Rancang Bangun Game Edukasi Lingkungan, Bagi Anak Seusia Siswa SD Berbasis Android*. 1–61.
- Akbar. (2021). *Pengertian Game dan Jenis-Jenisnya*. akbarproject.com. <https://akbarproject.com/pengertian-game-dan-jenis-jenisnya/>
- Alba, M., Parjito, P., & Priandika, A. T. (2023). Media Game Edukasi Berbasis Android Untuk Pembelajaran Benda Hidup dan Tidak Hidup. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 4(1), 29–40. <https://doi.org/10.33365/jatika.v4i1.2456>
- Aliansi Zero Waste Indonesia. (2023). *Resolusi 2024: Semua Pihak Bisa Berperan dalam Menangani Situasi Darurat Sampah di Indonesia*. aliansizerowasteindonesia.id. <https://aliansizerowaste.id/2023/12/22/resolusi-2024-semua-pihak-bisa-berperan-dalam-menangani-situasi-darurat-sampah-di-indonesia/>
- Anshori, I. F., Ayuni Kaffah, S., Supa, N., & Rizal Setiawan Mail, R. (2022). Perancangan Game Edukasi Pengenalan Bahasa Pemrograman Menggunakan Construct 2. *Infotek : Jurnal Informatika dan Teknologi*, 5(2), 275–286. <https://doi.org/10.29408/jit.v5i2.5803>
- Aula, S., Ahmadian, H., & Abdul Majid, B. (2020). Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Student Adventure 2D Pada Smk Negeri 1 Al-Mubarkeya. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(1), 21. <https://doi.org/10.22373/cj.v4i1.7132>
- Cahyono, B. D., & Budi, K. S. (2021). Pelatihan Pengelolaan Sampah Melalui Bank Sampah di Desa Madyopuro Malang. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 1(2), 401–406. <https://doi.org/10.54082/jamsi.136>
- Cindy Mutia Annur. (2024). *Timbulan Sampah Plastik Indonesia Terus Meningkatkan Hampir Sedekade*. databoks.katadata.co.id. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2024/04/03/timbulan-sampah-plastik-indonesia-terus-meningkat-hampir-sedekade>
- Fadil Akbar, M., & Sulistiani, H. (2020). Game Education Introduction Of Rare Animals Based On Android Using Construct 2. *Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 7(2), 275–282. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202071671>
- Febriyanti, R., & Boediono, S. (2021). Implementation of Construct 2 in the

Development of Educational Games as Learning Media for Elementary School Students Implementasi Construct 2 dalam Pengembangan Game Edukatif sebagai Media Pembelajaran Pada. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 9(2), 35–48. <https://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/al-khwarizmi> DOI:<http://dx.doi.org/10.24256/jpmipa.v9i2.1971-SA4.0license%0Ahttps://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

- Fiqih, M. N., Syaiful, S., & Aminda, R. S. (2023). Penempatan Bak Sampah Organik, Anorganik, Dan B3 Dengan Konsep Go Green Perumahan Budi Agung Rw 03/Rt 05. *Jurnal Pengabdian Masyarakat UIKA Jaya: SINKRON*, 1(2), 71. <https://doi.org/10.32832/jpmuj.v1i2.1907>
- Fitri, A. (2023). *Jenis dan Sumber Sampah di Lingkkompasiana.comungan Sekitar*. <https://www.kompasiana.com/a100280/653c6e1fee794a278d0a5762/jenis-dan-sumber-sampah-dilingkungan-sekitar?page=all#section1>
- Gunawan, R., Hendri Prastyawan, T., & Wahyudin, Y. (2021). Rancang Bangun Game Edukasi Perhitungan Dasar Matematika Sekolah Dasar Kelas 3, 4 Dan 5 Menggunakan Construct 2. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 16(1), 46–59. <https://doi.org/10.35969/interkom.v16i1.134>
- Hakam, M., Nurma W, K., Nurul H, E., N, S. Q. Z., & Novembrianto, R. (2022). Edukasi Pemilahan Sampah Bagi Anak Sekolah Dasar di Desa Giripurno Kecamatan Bumiaji Kota Batu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik Mesin (Abdi-Mesin)*, 2(2), 1–6.
- Heryanti, F., Subroto, G., Sulastri, S., Hidayat, N., Ismail, M., & Taufik, A. (2023). Tinjauan Hukum Undang-Undang Pengelolaan Sampah terhadap Pencemaran Lingkungan. *Sang Pencerah: Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton*, 9(2), 433–444. <https://doi.org/10.35326/pencerah.v9i2.3243>
- Hidayah, M. Z. N. (2024). *Overload, Lahan TPA Pakusari Jember Kritis Akibat Jumlah Sampah Meningkat Usai Lebaran, Kondisinya Memprihatinkan dan Mengancam Kehidupan Warga*. [jember.jatimnetwork.com](https://jember.jatimnetwork.com/jember/5112506397/overload-lahan-tpa-pakusari-jember-kritis-akibat-jumlah-sampah-meningkat-usai-lebaran-kondisinya-memprihatinkan-dan-mengancam-kehidupan-warga)
- Irsyadi, F. Y. Al, Priambadha, A. P., & Kurniawan, Y. I. (2020). Game Edukasi Bahasa Arab untuk Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Islam Terpadu Nahdlatul Ulama Cepogo. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, Volume 10(April), 12. <https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1>
- Janata, R., Priandika, A. T., & Gunawan, R. D. (2022). Pengembangan Game Petualangan Edukasi Pengenalan Satwa Dilindungi Di Indonesia

Menggunakan Construct 2. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(3), 286–294. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i3.2035>

Mallisza, D., Hadi, H. S., & Aulia, A. T. (2022). Implementasi Model Waterfall Dalam Perancangan Sistem Surat Perintah Perjalanan Dinas Berbasis Website Dengan Metode SDLC. *Jurnal Teknik, Komputer, Agroteknologi Dan Sains*, 1(1), 24–35. <https://doi.org/10.56248/marostek.v1i1.9>

Masturi, H., Hasanawi, A., & Hasanawi, A. (2021). Jurnal Inovasi Penelitian. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(10), 1–208.

Mita Defitri. (2023). *Pengertian Sampah & Jenis-Jenisnya*. waste4change.com. <https://waste4change.com/blog/sampah-pengertian-jenis-hingga-peraturannya-di-indonesia/>

Nugraha, Y. (2020). Information System Development With Comparison of Waterfall and Prototyping Models. *RISTEC : Research in Information Systems and Technology*, 1(2), 126–131. <https://doi.org/10.31980/ristec.v1i2.1202>

Nurdin, A., Lidiawati, M., & Khairi, N. F. (2020). Pengaruh Sampah Organik, Anorganik dan Bahan Berbahaya dan Beracun (B3) terhadap Kesehatan pada Pekerja di Tempat Pemrosesan Akhir (TPA) Gampong Jawa Kota Banda Aceh. *Jurnal Aceh Medika*, 4(2), 113–121. <http://jurnal.abulyatama.ac.id/acehmedika>

Putra, H. P. (2023). *GAME EDUKASI KOSA KATA DASAR BAHASA INGGRIS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK SEKOLAH DASAR BERBASI ANDROID*.

Putra, J., Indah, D. R., & Firdaus, M. A. (2023). Analisis Kepuasan Pengguna Pada E-Learning menggunakan Metode End User Computing Satisfaction. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer)*, 12(1), 45–52. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v12i1.1575>

Rahma, A., Ashari, & Habib, M. (2021). Android Dan Masa Depan : Analisis Dampak Terhadap Pengguna. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 1–10.

Rivaldi, M. F., & Kurniawan, Y. I. (2021). Game Edukasi Pengenalan dan Pembelajaran Berhitung untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 11(1), 47–59. <https://doi.org/10.34010/jamika.v11i1.4354>

Rosmala, A., Mirantika, D., & Rabbani, W. (2020). Takakura Sebagai Solusi Penanganan Sampah Organik Rumah Tangga. *Abdimas Galuh*, 2(2), 165. <https://doi.org/10.25157/ag.v2i2.4088>

Saputra, R., & Fikri, A. H. (2023). Animal Introduction Android Educational Game

Application for Early Children Using Construct 3 Aplikasi Game Edukasi Android Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Construct 3. *Journal of Scientech Research and Development*, 5(2), 907–914. <https://idm.or.id/JSCR/in>

Semparuk, S., Sitompul, N., & Jagat, L. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Construct 2 Mata Pelajaran Keamanan Pangan Penyimpanan dan Penggudangan Di. 02(02)*, 1–9.

Sumartini, S., Harahap, K. S., & Sthevany, S. (2020). Kajian Pengendalian Mutu Produk Tuna Loin Precooked Frozen Menggunakan Metode Skala Likert Di Perusahaan Pembekuan Tuna. *Aurelia Journal*, 2(1), 29. <https://doi.org/10.15578/aj.v2i1.9392>

Suzana, A. M. (2021). Analisis Dan Perancangan Aplikasi Pemesanan Tiket Bus Berbasis Android. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(3), 353–360. <https://doi.org/10.33365/jatika.v2i3.1235>

Wahid, A. A. (2020). *Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi. November*.

Wahyuddin, R., Sucipto, A., & Susanto, T. (2022). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Multiple Marker Pada Pengenalan Komponen Komputer. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(3), 278–285. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i3.2034>

Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>

Yusuf, A., & Badrul, M. (2024). Perancangan Model Waterfall Pada Sistem Informasi Penjualan Baju Pada Brand Hasnaa Busana. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer*, 11(1), 113–118. <https://doi.org/10.30656/prosisko.v11i1.8171>