

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Badan Nasional Penanggulangan Bencana, "Potensi dan Ancaman Bencana," [Online]. Available: <https://bnpb.go.id/potensi-bencana>. [Använd 16 Februari 2019].
- [2] P. P. Indonesia, "Pentingnya Pendidikan untuk Penanggulangan dan Darurat Bencana," Kompas, 18 12 2017. [Online]. Available: <https://nasional.kompas.com/read/2017/12/18/17034841/pentingnya-pendidikan-untuk-penanggulangan-dan-darurat-bencana>. [Använd 10 03 2019].
- [3] N. Whitton, *Learning with Digital Games: A Practical Guide to Engaging Students in Higher Education.*, New York: Routledge, 2010.
- [4] A. V. Vitianingsih, "Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini," *Jurnal INFORM*, vol. 1, p. 1, 2016.
- [5] L. Kamal, Lina och D. A. Haris, "PEMBUATAN GAME SIMULASI "SAFETY WAY OUT"," *Ilmu Komputer dan Sistem Informasi*, pp. 152-157.
- [6] A. Wuryandari och M. Akmaliyah, "GAME INTERAKTIF MENCEGAH TERJADINYA PEMANASAN GLOBAL UNTUK ANAK," *SIMETRIS*, vol. 7, nr 1, pp. 311 - 320, 2016.
- [7] R. Adiwikarta och H. B. Dirgantara, "Pengembangan Permainan Video Endless Running Berbasis Android Menggunakan Framework Game Development Live Cycle," *Sains dan Teknologi*, vol. 4, nr 2, 2017.
- [8] D. Hidayati, "KESIAPSIAGAAN MASYARAKAT: PARADIGMA BARU PENGELOLAAN BENCANA ALAM DI INDONESIA," *Kependudukan Indonesia*, vol. 3, nr 1, pp. 69 - 84, 2008.
- [9] Badan Nasional Penganggulangan Bencana, "Definisi dan Jenis Bencana," BNPB, 2012. [Online]. Available: <https://www.bnppd.go.id/>. [Använd 18 Maret 2019].
- [10] A. Harsan, *Jago Membuat Game Komputer*, Jakarta: Mediakita, 2009.
- [11] F. A. Rafrastara, H. S. Prajoko och Diginovac, *Membuat Game Fighting dengan Flash*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2013.
- [12] H. A. Fatta, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*, Yogyakarta: Andi, 2007.
- [13] N. I. Widiastuti och I. Setiawan, "MEMBANGUN GAME EDUKASI SEJARAH WALISONGO," *Komputer dan Informatika*, vol. 1, nr 2, 2012.
- [14] B. Brathwaite och I. Schreiber, *Challenges for Game Designers*, United State of America: Course Technology, 2009.
- [15] R. Roedavan, *Unity Tutorial Game Engine*, Bandung: Informatika Bandung, 2014.
- [16] M. Fowler, *UML DISTILLED Edisi 3*, Yogyakarta: Andi, 2005.

- [17] Munawar, Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML, Bandung: Informatika, 2018.
- [18] A. Nugroho, Analisis dan Perancangan Sistem Informasi dengan Metodologi Berorientasi Objek, Bandung: Informatika, 2005.
- [19] A. H. Sutopo, Analisis dan Desain Berorientasi Objek, Yogyakarta: J&J Learning, 2002.
- [20] L. H. Fasha, Fauziah och M Gufroni, "IMPLEMENTASI ALGORITMA COLLISION DETECTION PADA," *String*, vol. 3, nr 1, 2018.
- [21] M. S. Mustaqbal, R. F. Firdaus och H. Rahmadi , "PENGUJIAN APLIKASI MENGGUNAKAN BLACK BOX TESTING BOUNDARY VALUE ANALYSIS," *Teknologi Informatika Terapan*, vol. 1, nr 3, pp. 31 - 36, 2015.
- [22] J. Simarmata, Rekayasa Perangkat Lunak, Yogyakarta: ANDI, 2010.
- [23] S. F. Chairul Haviana och M. I. M. Ibnu Subroto, "Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert," *Jurnal Transistor Elektro dan Informatika*, vol. 1, nr 2, pp. 1-12, 2016.
- [24] Sudaryono, Metodologi Riset di Bidang IT, Yogyakarta: ANDI, 2014.
- [25] A. Zaki, E. Winarto, M.Eng och S. Community, Animasi Karakter dengan Blender dan Unity, Jakarta: Gramedia, 2016.
- [26] MADCOMS, Kupas Tuntas CorelDRAW X6, Madiun: Andi, 2012.
- [27] M. Ichwan, M. G. Husada och M. I. Ar Rasyid, "PEMBANGUNAN PROTOTIPE SISTEM PENGENDALIAN PERALATAN," *Informatika*, vol. 4, nr 1, pp. 13 - 25, 2013.
- [28] "Portable Network Graphics (PNG) Specification (Second Edition) :11.2.2 IHDR Image header," W3C, 10 11 2003. [Online]. Available: <https://www.w3.org/TR/PNG/#11IHDR>. [Använd 26 Maret 2019].
- [29] I. Afrianto och M. R. Furqon, "The Herbalist Game Edukasi Pengobatan," *Sistem Informasi Bisnis*, vol. 02, p. 141, 2018.