

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Umamah and I. Fauziah, "GAMBARAN PENGETAHUAN REMAJA TENTANG BAHAYA HIV/AIDS PADA SISWA/I KELAS XI DI SMK ATTAQWA 05 KABUPATEN BEKASI PERIODE MARET-APRIL TAHUN 2019."
- [2] N. Putri Purwandari, A. Wachid, P. Studi Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Cendekia Utama Kudus JlnLingkar Kudus-Pati Km, J. Mejobo Kudus, and K. Pos, "STUDI KASUS INTERAKSI SOSIAL ORANG DENGAN HIV/AIDS (ODHA) TERHADAP STIGMA," 2020.
- [3] T. Anggraini, Murdiningsih, and T. Dewi Sartika Silaban, "ANALISIS FAKTOR YANG BERHUBUNGAN DENGAN PERILAKU REMAJA DALAM PENCEGAHAN HIV/AIDS," vol. 8, no. 2, Aug. 2023.
- [4] N. Arifatun, * N., D. Mahendrasari, S. Jurusan, I. Kesehatan, and I. Keolahragaan, "ANALISIS PENGETAHUAN DAN SIKAP NARAPIDANA KASUS NARKOBA TERHADAP PERILAKU BERISIKO PENULARAN HIV/AIDS," 2017. [Online]. Available: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jhealthedu/>
- [5] O. Sosodoro *et al.*, "HUBUNGAN PENGETAHUAN TENTANG HIV/AIDS DENGAN STIGMA ORANG DENGAN HIV/AIDS DI KALANGAN PELAJAR SMA RELATIONSHIP BETWEEN KNOWLEDGE ABOUT HIV/AIDS AND STIGMA OF PEOPLE LIVING WITH HIV/AIDS AMONG SENIOR HIGH SCHOOL STUDENTS," 2009.
- [6] J. P. Kesehatan, E. Suminar, W. L. Fitrianur, W. Widiyawati, D. N. Fatkhiyah, and D. Nava, "SOSIALISASI TINDAKAN PREVENTIF HIV/AIDS PADA REMAJA DI SMP MUHAMMADIYAH 4 GRESIK," vol. 6, no. 2, 2023, [Online]. Available: <http://jpk.jurnal.stikescendekiautamakudus.ac.id>
- [7] S. Humaerah Syarif, N. Amaliah Akhmad, A. Nur Samsi, E. Fitriana Hamsyah Prodi Pendidikan Biologi, S. Pembangunan Indonesia, and M. Correspondence Author, "Seminar Nasional Politeknik Pertanian Negeri Pangkajene Kepulauan 'Sustainability and Environmentally of Agricultural System for Safety, Healthy and Security Human Life' 820 SOSIALISASI PENCEGAHAN DAN PENANGGULANGAN HIV AIDS BAGI MAHASISWA SOCIALIZATION OF HIV AIDS PREVENTION AND PREVENTION FOR STUDENTS."

- [8] M. Gulo and T. Tafonao, "Guru dan Peserta Didik: Evaluasi Diagnostik dalam Penerapan Metode Ceramah".
- [9] A. Ahmad, U. Alauddin Makassar, J. Sultan Alauddin No, and K. Makassar, "Media Sosial dan Tantangan Masa Depan Generasi Milenial."
- [10] I. D. Kurniawan and S. Nita, "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa," *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, vol. 1, pp. 68–75, 2018.
- [11] H. Fitriani Kurniawati, "PENGETAHUAN DAN KEBUTUHAN INFORMASI TENTANG HIV/AIDS PADA MASA PRA KONSEPSI," *Jurnal Kebidanan Indonesia*, vol. 13, no. 2, Jun. 2022, doi: 10.36419/jki.v13i2.630.
- [12] R. Febrina Ersha and A. Ahmad, "Human Immunodeficiency Virus-Acquired Immunodeficiency Syndrome dengan Sarkoma Kaposi," 2018. [Online]. Available: <http://jurnal.fk.unand.ac.id>
- [13] "Hubungan Karakteristik ODHA Dengan Kejadian Loss To Follow Up Terapi ARV Di Kabupaten Jember".
- [14] Martono K, "PENGEMBANGAN GAME DENGAN MENGGUNAKAN GAME ENGINE GAME MAKER," *JURNAL SISTEM KOMPUTER*, vol. 5, no. 1, 2015.
- [15] J. Starosta, P. Kiszka, P. D. Szyszka, S. Starzec, and P. Strojny, "The tangled ways to classify games: A systematic review of how games are classified in psychological research," *PLoS One*, vol. 19, no. 6 June, Jun. 2024, doi: 10.1371/journal.pone.0299819.
- [16] B. Roungas, F. Bekius, A. Verbraeck, and S. Meijer, "Improving the decision-making qualities of gaming simulations," *Journal of Simulation*, vol. 15, no. 3, pp. 177–190, 2021, doi: 10.1080/17477778.2020.1726218.
- [17] R. Mh, P. Sokibi, and D. Martha, "THE ADVENTURE OF SACHI' MENGGUNAKAN ENGINE RPG MAKER MV," *Jurnal Digit*, vol. 8, no. 2, pp. 185–196, 2018.
- [18] S. Demediuk *et al.*, "Player retention in league of legends: A study using survival analysis," in *ACM International Conference Proceeding Series*, Association for Computing Machinery, Jan. 2018. doi: 10.1145/3167918.3167937.
- [19] Lina, "Pengaruh Game Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Berorientasi Terhadap Keterampilan Menulis Siswa di Sekolah Dasar," *Jurnal*

Elementaria Edukasia, vol. 6, no. 4, pp. 1799–1806, Dec. 2023, doi: 10.31949/jee.v6i4.7536.

- [20] Y. F and Jamilah, “Implementasi Sdlc Waterfall Dalam Pembuatan Game Edukasi Perjuangan Indonesia”Hisotira” Menggunakan Rpg Maker Mv Berbasis Android,” *JURNAL KHATULISTIWA INFORMATIKA*, vol. 6, no. 2, 2018.
- [21] P. Sulistyorini, “Pemodelan Visual dengan Menggunakan UML dan Rational Rose,” *Teknologi Informasi*, vol. XIV, pp. 23–29, 2009.
- [22] T. Bayu Kurniawan, “PERANCANGAN SISTEM APLIKASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN PADA CAFETARIA NO CAFFE DI TANJUNG BALAI KARIMUN MENGGUNAKAN BAHASA PEMOGRAMAN,” *TIKAR*, vol. 1, 2020.
- [23] E. Sulistiati, B. Trisnawan, E. Heliyani, and H. Laksono, “SISTEM INFORMASI AKADEMIK PADA SMK PATRIOT NUSANTARA BERBASIS WEB,” 2021.
- [24] S. Ani Arnomo, “PERANCANGAN GAME PLATFORMER PEMBURU KOIN MENGGUNAKAN GODOT ENGINE,” *JURNAL COMASIE*, vol. 06, no. 04, 2022.
- [25] C. Alessandro, R. Tobi, R. Andrea, and A. Yusika, “MEMBANGUN SIDE SCROLLING GAME FLYING ENGGANG BERBASIS ANDROID DENGAN GODOT ENGINE.”