

Daftar Pustaka

- [1] Indonesia, “Undang-undang (UU) Nomor 18 Tahun 2008 tentang Pengelolaan Sampah,” Pemerintah Pusat. Diakses: 25 Januari 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://peraturan.bpk.go.id/Details/39067/uu-no-18-tahun-2008>
- [2] “SIPSN - Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional.” Diakses: 4 Mei 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://sipsn.menlhk.go.id/sipsn/public/data/timbulan>
- [3] K. K. A. Sholihah, “Kajian Tentang Pengelolaan Sampah Di Indonesia,” *Swara Bhumi*, vol. 03, no. 03, 2020.
- [4] R. I. Borman dan Y. Purwanto, “Impelementasi Multimedia Development Life Cycle pada Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Bahaya Sampah pada Anak,” *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, vol. 5, no. 2, 2019, doi: 10.26418/jp.v5i2.25997.
- [5] Hermoyo, Panji R, “Membentuk Komunikasi yang Efektif pada Masa Perkembangan Anak Usia Dini,” *Jurnal Pedagogi*, vol. 1, no. 1, 2014.
- [6] H. Rahmayanti, V. Oktaviani, dan Y. Syani, “Development of sorting waste game android based for early childhood in environmental education,” dalam *Journal of Physics: Conference Series*, 2020. doi: 10.1088/1742-6596/1434/1/012029.
- [7] Badan Pusat Statistika, “Statistik Perumahan dan Permukiman 2022,” 2023.
- [8] M. Oktaviani, E. Widiyarto, dan A. D. Widianoro, “Waste Education Game for 4th Grader of Elementary School,” *Journal of Business and Technology*, vol. 1, no. 3, 2022, doi: 10.24167/jbt.v1i3.4352.
- [9] Noraziah Che Pa, Nur Azzah Abu Bakar, dan Azham Hussain, “Cultivating Awareness of Recycling Towards Better Waste Management Using Game-Based approach: Case in Malaysia and Russia,” 2021.

- [10] E. Bachtiar, “Pengelolaan Sampah Padat Muhammad Ihsan Mukrim LLDIKTI IX Sulawesi,” 2022, Diakses: 8 Mei 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.researchgate.net/publication/373193080>
- [11] Pemerintah Republik Indonesia, “PP Nomor 81 Tahun 2012,” *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia*, vol. 66, 2012.
- [12] “Ayo Kita Ke Bank Sampah – Bappeda Provinsi Kalimantan Selatan.” Diakses: 5 Juni 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://bappeda.kalselprov.go.id/ayokita-ke-bank-sampah/>
- [13] “Mengenal Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila – Ruang Kolaborasi Mengajar Merdeka.” Diakses: 27 Agustus 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://pusatinformasi.kolaborasi.kemdikbud.go.id/hc/en-us/articles/8747598052121-Mengenal-Projek-Penguatan-Profil-Pelajar-Pancasila>
- [14] “CP & ATP - Keterampilan Pengelolaan Sampah Fase A (Program Paket A).” Diakses: 27 Agustus 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/kesetaraan/keterampilan-pengelolaan-sampah/fase-a-a/>
- [15] “CP & ATP - Keterampilan Pengelolaan Sampah Fase B (Program Paket A).” Diakses: 27 Agustus 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/kesetaraan/keterampilan-pengelolaan-sampah/fase-b-a/>
- [16] “CP & ATP - Keterampilan Pengelolaan Sampah Fase C (Program Paket A).” Diakses: 27 Agustus 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/kesetaraan/keterampilan-pengelolaan-sampah/fase-c-a/>
- [17] J. R. Triyanti, “Pembuatan Game Animasi Teka Teki Silang Menggunakan Adobe Flash CS6,” *INFORMATIKA*, vol. 10, no. 3, 2022, doi: 10.36987/informatika.v10i3.3419.

- [18] M. R. Rinaldi, R. Napianto, dan M. G. An'ars, "Game Edukasi Berhitung Anak Sekolah Dasar Menggunakan RPG Maker Berbasis Mobile," *Jurnal Teknologi dan Sistem ...*, vol. 4, no. 1, 2023.
- [19] D. Ardiningsih, "Pengembangan game kuis interaktif sebagai instrumen evaluasi formatif pada mata kuliah teori musik," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, vol. 6, no. 1, 2019, doi: 10.21831/jitp.v6i1.17725.
- [20] A. A. Qaffas, "An operational study of video games' genres," *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, vol. 14, no. 15, 2020, doi: 10.3991/IJIM.V14I15.16691.
- [21] D. Arsenault, "Video Game Genre, Evolution and Innovation," *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, vol. 3, no. 2, 2009, doi: 10.7557/23.6003.
- [22] R. Destriana, S. M. Husain, N. Handayani, dan A. T. P. S. Siswanto, *Diagram UML dalam Membuat Aplikasi Android Firebase "Studi Kasus Aplikasi Bank Sampah"*, vol. 1, no. 1. 2021.
- [23] G. N. Rafi, A. Voutama, dan N. Heryana, "IMPLEMENTASI MODEL UNIFIED MODELING LANGUAGE DALAM PERENCANAAN PEMBUATAN APLIKASI DIAGNOSYS WEB," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 1, 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i1.3920.
- [24] T. Arianti, A. Fa'izi, S. Adam, dan M. Wulandari, "Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Diagram Uml (Unified Modelling Language)," *Jurnal Ilmiah Komputer Tera[an dan Informasi*, vol. 1, no. 1, 2022.
- [25] Y. Anggraini, D. Pasha, D. Damayanti, dan A. Setiawan, "SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEPEDA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 1, no. 2, 2020, doi: 10.33365/jtsi.v1i2.236.
- [26] B. S. Sulastio, H. Anggono, dan A. D. Putra, "SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS UNTUK MENENTUKAN LOKASI RAWAN MACET DI

JAM KERJA PADA KOTA BANDARLAMPUNG PADA BERBASIS ANDROID,” *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 2, no. 1, hlm. 104–111, Mar 2021, Diakses: 12 Juli 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/755>

- [27] M. Fuadi Aziz Muri, H. Setyo Utomo, R. Sayyidati, J. Teknik Informatika, P. A. Negeri Tanah Laut Jl Yani Km, dan P. Tanah Laut Kalimantan Selatan, “Search Engine Get Application Programming Interface”, doi: 10.34128/jsi.v5i2.175.
- [28] E. M. Ristianti, “Konsep Pemrograman Berorientasi Object (Pbo) Pada Delphi,” *Fakultas Komputer*, 2019.
- [29] A. R. Al Farras, A. C. Diharja, dan ..., “Pelatihan HTML Dan CSS Dasar Menggunakan Visual Studio Code Di SMK Setia Bhakti,” *APPA: Jurnal ...*, vol. 1, no. 4, 2023.