

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (2023). “Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional: CAPAIAN KINERJA PENGELOLAAN SAMPAH”. diakses dari <https://sipsn.menlhk.go.id/sipsn>, diakses pada tanggal 13 Februari 2024 pada jam 18.35 WIB.
- [2] Badan Pusat Statistika (2023). “Statistik Lingkungan Hidup Indonesia 2023”. diakses dari <https://www.bps.go.id/id/publication/2023/11/30/d3456ff24f1d2f2cfd0ccbb0/statistik-lingkungan-hidup-indonesia-2023>, diakses pada tanggal 13 Februari 2024 pada jam 19.37 WIB.
- [3] Open Data Bandung. “Jumlah Capaian Penanganan Sampah di Kota Bandung”. diakses dari <https://opendata.bandung.go.id/dataset/jumlah-capaian-penanganan-sampah-di-kota-bandung>, diakses pada tanggal 13 Februari 2024 pada jam 20.11 WIB.
- [4] Shinta, A. (2019). Penguatan pendidikan pro-lingkungan hidup di sekolah-sekolah untuk meningkatkan kepedulian generasi muda pada lingkungan hidup. BEST Media.
- [5] Arridho, F. Z. I. (2017). Game edukasi pengumpulan sampah organik dan anorganik menggunakan finite state machine. JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika), 1(1), 498-505.
- [6] Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi orangtua terhadap hadirnya era teknologi digital di kalangan anak usia dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(1), 254-264.
- [7] Wibisono, W., & Yulianto, L. (2012). Perancangan Game Edukasi Untuk Media Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Pertama Persatuan Guru Republik Indonesia Gondang Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan. Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi, 2(2).
- [8] Papastergiou, M. (2009). Digital game-based learning in high school computer science education: Impact on educational effectiveness and student motivation. Computers & education, 52(1), 1-12.
- [9] Cahyady, D. B., & Afrianto, I. (2016). Pembangunan Game Edukasi Untuk Melatih Perkembangan Kognitif Anak Berbasis Kinect (Studi Kasus Tk Nusa Bangsa). Komputa: Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika, 5(2), 75-83.
- [10] Ramadan, R., & Widyani, Y. (2013, September). Game development life cycle guidelines. In 2013 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems (ICACSIS) (pp. 95-100). IEEE.

- [11] Simarmata, B., Daulae, A. H., & Raihana, R. (2018). Hubungan Tingkat Pengetahuan Lingkungan Hidup dengan Sikap Peduli Lingkungan Siswa. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 6(4), 204–210.
- [12] Ismail, M. J. (2021). Pendidikan karakter peduli lingkungan dan menjaga kebersihan di sekolah. *Guru Tua: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 59-68.
- [13] Widyastuti, R., & Puspita, L. S. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi pada matpel IPA tematik kebersihan lingkungan. *Paradigma–Jurnal Informatika dan Komputer*, 22(1), 95-100.
- [14] Nggeboe, F. (2016). Undang-undang No. 18 tahun 2008 tentang pengelolaan sampah: Perspektif penerapan sanksi dan peraturan daerah. *Jurnal Hukum PRIORIS*, 5(3), 265-275.
- [15] Fadillah, I. ., A., L., Kamil, F. E. ., M. Shalahuddin, M. S., Setiawan, I. ., Azidah N, A. N., Hanifatul M, H. M., Niffa A, N. A., Rahmatus S, R. S., & Fikri, K. . (2019). Perubahan Pola Pikir Masyarakat tentang Sampah melalui Sosialisasi Pengolahan Sampah Organik dan Non Organik di Dusun Pondok, Kecamatan Gedangsari, Kab. Gunungkidul. *Prosiding Konferensi Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 239–242.
- [16] Athia, I., Maharani, A., Ikromah, D., Dwi, V., Bella, D., Aini, S. N., Ivan, M., Prasetya, A., Rizal, M., & Amar, Y. (2022). Manajemen Sampah dan Digitalisasi Database TPST 3R melalui Pemberdayaan Masyarakat. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 3(1), 1–8.
- [17] Bohm, R. A., Folz, D. H., Kinnaman, T. C., & Podolsky, M. (2010). The costs of municipal waste and recycling programs. *Resources, Conservation and Recycling*, 54(11), 864–871.
- [18] Andina, E. (2019). Analisis perilaku pemilahan sampah di Kota Surabaya. *Aspirasi: Jurnal Masalah-Masalah Sosial*, 10(2), 119-138.
- [19] Yudhistirani, S. A., Syaufina, L., & Mulatsih, S. (2016). Desain sistem pengelolaan sampah melalui pemilahan sampah organik dan anorganik berdasarkan persepsi ibu-ibu rumah tangga. *Jurnal Konversi*, 4(2), 29-42.
- [20] Nomor, U. U. (18). tahun 2008 tentang Pengelolaan Sampah.
- [21] Kahfi, A. (2017). TINJAUAN TERHADAP PENGELOLAAN SAMPAH. *Jurisprudentie : Jurusan Ilmu Hukum Fakultas Syariah Dan Hukum*, 4(1), 12-25.
- [22] Kehutanan, M. L. H. D. (2022). Peraturan Menteri Lingkungan Hidup Dan Kehutanan Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2022 Tentang Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional.

- [23] Stenros, J. (2017). The Game Definition Game: A Review. *Games and Culture*, 12(6), 499-520.
- [24] Sudarmilah, E., Susanto, A., Ferdiana, R., & Ramdhani, N. (2015, October). Popular games, can any concept of cognitive preschoolers be in it?. In 2015 2nd International Conference on Information Technology, Computer, and Electrical Engineering (ICITACEE) (pp. 31-35). IEEE.
- [25] 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.
- [26] Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan*, 2(8), 1024–1029.
- [27] Bradfield, C. (2018). *Godot Engine Game Development projects: Build five cross-platform 2D and 3D games with Godot 3.0*. Packt Publishing Ltd.
- [28] Dhule, M., & Dhule, M. (2022). *GDScript in a Nutshell. Beginning Game Development with Godot: Learn to Create and Publish Your First 2D Platform Game*, 35-59.
- [29] Fernandez-Reyes, K., Clarke, D., Henrio, L., Johnsen, E. B., & Wrigstad, T. (2019). Godot: All the benefits of implicit and explicit futures. *Leibniz International Proceedings in Informatics*, 134.
- [30] Developers, A. (2011). What is android. Dosegljivo: <http://www.academia.edu/download/30551848/andoid--tech.pdf>.
- [31] Darwin, I. F. (2017). *Android Cookbook: Problems and Solutions for Android Developers*. " O'Reilly Media, Inc."
- [32] Rawles, C., Li, A., Rodriguez, D., Riva, O., & Lillicrap, T. (2024). *Androidinthewild: A large-scale dataset for android device control*. *Advances in Neural Information Processing Systems*, 36.
- [33] Fowler, M. (2018). *UML distilled: a brief guide to the standard object modeling language*. Addison-Wesley Professional.
- [34] S. A. Latipah, "Pemodelan Sistem Informasi Form Pembelian Urgent Pada Pt. Kalbe Morinaga Indonesia Menggunakan Unified Modeling Language," *Jipi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, Vol. 7, No. 4, 2022, Doi: 10.29100/Jipi.V7i4.3199.
- [35] Molla, M. M. I., Ahmad, J., & Kadir, W. M. N. W. (2024). A Comparison of Transforming the User Stories and Functional Requirements into UML Use Case Diagram. *International Journal of Innovative Computing*, 14(1), 29-36.
- [36] B. K. Hamilton And R. Miles, *Learning Uml 2.0*, Vol. 23, No. April. 2006.
- [37] Rumpe, B. (2016). *Modeling with UML* (pp. 1-281). Cham: Springer.

- [38] Damanhuri, E., & Padmi, T. (2010). Diktat pengelolaan sampah. Teknik Lingkungan Institut Teknologi Bandung (ITB): Bandung, 65.
- [39] Chartier, Y. (Ed.). (2014). Safe management of wastes from health-care activities. World Health Organization.
- [40] Kehutanan, M. L. H. D. (2022). Peraturan Menteri Lingkungan Hidup Dan Kehutanan Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2022 Tentang Tata Cara dan Persyaratan Pengelolaan Limbah Bahan Berbahaya dan Beracun.