

DAFTAR PUSTAKA

- Bates, B. 2004. **Game Design 2nd Edition**. Cengage Learning PTR. Boston M.A.
- Setiyawan, A., Harsadi, P., dan Siswanti, S. (2019). “Penerapan Pathfinding Menggunakan Algoritma A* Pada Non Player Character (NPC) Di Game”. **Jurnal Ilmiah Sinus** 17, 2:39-50.
- Al Haromainy, M., M., Sari, A., P., dan Nugroho, A. (2022). “Pembuatan Game Hafalan Quran Tingkat Dasar Menggunakan Metode Rapid Application Development”. **Scan: Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi** 17, 3:28-32.
- Kusumo, D., P., N., dan Nita, S. (2019). “Perancangan Game Android Adventure Gajah Mada Dengan Metode Agile Development”. **Proceeding Of Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2019**. 67-70.
- Suryani, D., Winardi, S., dan Diyasa, I., G., S., M. (2021). “Aplikasi Permainan Edukasi Anak Mengeja Dalam Bahasa Inggris (Spelling & Fun)”. **Scan: Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi** 16, 1:21-26.
- Rahadianto, I., D. (2021). “Game Simulasi Manajemen Produksi Game Dengan Metode Agile Development”. **Jurnal Penelitian Pendidikan** 21, 2:49-65.
- Samuel, Pragantha, J., dan Haris, D., A. (2019). “Pembuatan Clicker Game “Tengoku No Terra” Berbasis Android”. **Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi** 7, 2:206-210.
- Aleem, S., Capretz, L., F., dan Ahmed, F. (2016). “Game Development Software Engineering Process Life Cycle: a Systematic Review”. **Journal of Software Engineering Research and Development** 4, 6:1-30.

- Pohan, A., B., Alfarobi, I., dan Hadi, S., W. (2022). “Pengembangan Idle Game “Havok Runner” Berbasis Android Menggunakan Metode Agile Game Development”. **Jurnal Media Informatika Budidarma** 6, 3:1573-1580.
- Cano, A., R., Garcia-Tejedor, A., J., Alonso-Fernandez, C., dan Fernandez-Manjon, B. (2019). “Game Analytics Evidence-Based Evaluation of a Learning Game For Intellectual Disabled Users”. **IEEE Access** 7:123820-123829.
- Hermawan, D., P., Herumurti, D., dan Kuswardayan, I. (2017). “Efektifitas Penggunaan Game Edukasi Berjenis Puzzle, RPG, dan Puzzle RPG Sebagai Sarana Belajar Matematika”. **Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi** 15, 2:195-205.
- Syofian, S., Setyaningsih, T., dan Syamsiah, N. (2015). “Otomatisasi Metode Penelitian Skala Likert Berbasis Web”. **Proceeding Of Seminar Nasional Sains dan Teknologi**. 1-8.
- Budiharjo, A., Purnamasari, A., I., dan Dana, R., D. (2022). “Game Mitigasi Bencana Banjir Menggunakan Metode Agile Development”. **Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika** 6, 2:802-810.
- Nuryoso, Y., H., Pradjoko, dan Lelah. (2020). “Penerapan Algoritma A* Pada Pencarian Rute Terpendek Pada Rute Angkot Di Kota Sukabumi”. **Jurnal Sarjana Teknik Informatika** 8, 1:21-35.
- Siaga Bencana Gempa Bumi, **Banner Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB)**. Bidang Informasi BNPB, 2020.
- Undang-Undang (UU) Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2007 Tentang Bantuan, Sumbangan, Bencana/Kebencanaan, dan Penanggulangan Bencana.

- Sari, Y., R., dan Nurmiati, E. (2021). “Analisis Kepuasan Pengguna Google Classroom Menggunakan PIECES Framework (Studi Kasus: Prodi Sistem Informasi UIN Jakarta)”. **Jurnal Nasional Informatika dan Teknologi Jaringan** 5, 2:308-313.
- Caesar, R. (2015). “Kajian Pustaka Perkembangan Genre Game Dari Masa Ke Masa”. **Journal of Animation and Games Studies** 1, 2:113-134.
- Sigit. (2018). Manajemen Proyek: Waterfall atau Agile ? Mana Lebih Baik ?, <URL: <https://medium.com/skyshidigital/manajemen-proyek-waterfall-atau-agile-mana-lebih-baik-b92901f88159/>>.
- Nur Abdilah. (2023). Ada 4 Jenis dan 11 Genre Game, Yang Mana Favorit Kamu ?, <URL: <https://www.pricebook.co.id/article/review/3593/ada-4-jenis-dan-11-genre-game-yang-mana-favorit-kamu/>>.
- BPBD Kabupaten Bogor. (2022). 6 Cara Menyelamatkan Diri Saat Gempa Bumi Dengan Aman, Tak Perlu Panik, <URL: <https://bpbd.bogorkab.go.id/6-cara-menyelamatkan-diri-saat-gempa-bumi-dengan-aman-tak-perlu-panik/>>.
- BPBD Kota Bogor. (2016). Badan Nasional Penanggulangan Bencana: Video Edukasi Tanggap Tsunami, <URL: <http://mitigasibencana.bpbd.kotabogor.go.id/index.php/edukasi/detail/TSUNAMI-1#sthash.SubPNBBt.dpbs/>>.
- BPBD Provinsi NTB. (2018). BNPB Puting Beliung, <URL: <https://bpbd.ntbprov.go.id/pages/puting-beliung/>>.
- Yusriadi, H., Mukhtar, H., dan Soni. (2022). “Implementasi Algoritma A Star Dalam Pencarian Rute Terpendek (Shortest Path Problem) Pada Sistem Pencarian Kantor Pos Di Kota Pekanbaru”. **Jurnal Software Engineering and Information Systems** 2, 1:111-119.

Cano, S., P., González, C., S., Collazos, C., A., Arteaga, J., M., dan Zapata, S. (2015). “Agile Software Development Process Applied to the Serious Games Development for Children from 7 to 10 Years Old”. **International Journal of Information Technologies and Systems Approach** 8, 2:64-79.

Data Prosedur Penanggulangan Bencana Alam Badan Penanggulangan Bencana Daerah Kota Surabaya, Jemursari, Surabaya, 2023.

Irwanto. (2021). “Perancangan Media Game Edukasi Untuk Mata Pelajaran Fisika Dengan Menggunakan Model Waterfall Di SMK Negeri 2 Kota Serang”. **Jurnal Inovasi Penelitian** 1, 11:2311-2322.

Andi Taru NNW. (2020). Sejarah dan Perkembangan Unity Game Engine Tahun 2020, <URL: <https://www.gamelab.id/news/250-sejarah-dan-perkembangan-unity-game-engine-tahun-2020/>>.

Wijaya, Y., D., dan Astuti, M., W. (2021). “Pengujian Blackbox Sistem Informasi Penilaian Kinerja Karyawan PT. Inka (Persero) Berbasis Equivalence Partitions”. **Jurnal Digital Teknologi Informasi** 4, 1:22-26.