

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, T.Y., 2014. **JAMU & KESEHATAN**. Lembaga Penerbit Balitbangkes (LPB).
- Adli, A.S., Rani, S., 2020. “Wasiban: Game Edukasi untuk Meningkatkan Kewaspadaan dan Kesiagaan Terhadap Banjir”. **AUTOMATA** Vol. 1, No. 2.
- Akoglu, H., 2018. “User's guide to correlation coefficients”. **Turkish Journal of Emergency Medicine** Vol. 18, 91-93.
- All, A., Castellar, E.P.N., Looy, J.V., 2015. “Assessing the effectiveness of digital game-based learning: Best practices”. **ELSEVIER Computers & Education** Vol. 92-93, 90-103.
- Carlier, S., Paelt, S.V.d., Ongenaes, F., Backere, F.D., Turck, F.D., 2020. “Empowering Children with ASD and Their Parents: Design of a Serious Game for Anxiety and Stress Reduction”. **Sensors** Vol. 20, 966:1-41.
- Czauderna, A., Guardiola, E., December 2019. “The Gameplay Loop Methodology as a Tool for Educational Game Design”. **Electronic Journal of e-Learning** Vol.17, 3:207-221.
- Dayu, S.K., Wardhana, M.I., Sutrisno, A., September 2021. “Perancangan Animasi 2D sebagai Upaya Meningkatkan Pengetahuan dan Wawasan Remaja tentang Pembuatan Jamu Kunyit Asam dan Manfaatnya”. **JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts** Vol. 1, 9:12451262
- Djaouti, D., Alvarez, J., Jessel, J., 2011. “Classifying Serious Games: the G/P/S model”. **IGI Global**. 6:118-136.
- Garjito, D., 2020. **Aman, Iman, dan Imun Hadapi Covid-19 ala Pemerintah**, [URL:https://www.suara.com/news/2020/10/20/112914/aman-iman-dan-imun-hadapi-covid-19-ala-pemerintah](https://www.suara.com/news/2020/10/20/112914/aman-iman-dan-imun-hadapi-covid-19-ala-pemerintah).

- Haas, J.K., Maret 2014. **A History of the Unity Game Engine**. WORCESTER POLYTECHNIC INSTITUTE.
- Hapsara, G.S., 2021. **GIM EDUKASI PEMBELAJARAN AKSARA JAWA UNTUK Mendukung Eksistensi Bahasa Daerah**. Universitas Islam Indonesia.
- Hariyati, N., Mudjito, Haq, M.S., Windasari, Januari 2021. “SINOM FRESH HERBAL DRINK MINUMAN SEHAT BAGI MASYARAKAT TERDAMPAK PANDEMIC COVID 19”. **Transformasi dan Inovasi : Jurnal Pengabdian Masyarakat** Vol 1, 1:45-50.
- Juaningsih, I.N., Consuello, Y., Tarmidzi, A., NurIrfan, D., 2020. “Optimalisasi Kebijakan Pemerintah Dalam Penanganan Covid-19 Terhadap Masyarakat Indonesia”. **SALAM; Jurnal Sosial & Budaya Syar-I** Vol. 7, 6:509-518.
- Keebler, J.R., Shelstad, W.J., Smith, D.C., Chaparro, B.S., Phan, M.H., 2020. “Validation of the GUESS-18: A Short Version of the Game User Experience Satisfaction Scale (GUESS)”. **JUS Journal of Usability Studies** Vol. 16, 1:49-62.
- Krisnawati, I., 2008. **Teh Herbal: Minuman Berkhasiat Pemulih Kesehatan**. Jakarta: Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kusumo, A.R., Wiyoga, F.Y., Perdana, H.P., Khairunnisa, I., Suhandi, R.I., Prastika, S.S., 2020. “JAMU TRADISIONAL INDONESIA: TINGKATKAN IMUNITAS TUBUH SECARA ALAMI SELAMA PANDEMI”. **Jurnal Layanan Masyarakat (Journal of Public Service)** Vol. 4, 2:465-471.
- Laamarti, F., Eid, M., Saddik, A.E., 2014. “An Overview of Serious Games”. **Hindawi Publishing Corporation International Journal of Computer Games Technology** Vol. 2014, 1-15.
- Muliasari, H., Ananto, A.D., Andayani, Y., 2019. “INOVASI DAN PENINGKATAN MUTU PRODUK JAMU PADA PERAJIN JAMU GENDONG DI KOTA MATARAM” **PROSIDING PEPADU** Vol 1.

Tema 2 : Inovasi dalam Pemberdayaan Masyarakat Berbasis Kreativitas
Hal. 72-77.

Nugraha, A. R. C., Safitri, A., Izzalqurny, T. R., 2022. “ANALISIS STUDI KELAYAKAN BISNIS SINOM MENG-JAMU”. **PROSIDING NATIONAL SEMINAR ON ACCOUNTING, FINANCE, AND ECONOMICS (NSAFE)** Vol 2, 1:183-190.

Nurdin, A.I., Amin, M.Z., Putri, Z.A., Lestari, A.W.S., Fauzi, A., 2018. “Eksistensi jamu sebagai minuman tradisional di dunia penelitian modern dan potensinya dalam kajian in silico”. **Prosiding Seminar Nasional IV 2018 Hal. 187-196**. Peran Biologi dan Pendidikan Biologi dalam Revolusi Industri 4.0 dan Mendukung Pencapaian Sustainability Development Goals (SDG’s).

Pratiwi, D.K., 2021. “Inovasi Kebijakan Pemerintah Daerah dalam Penanganan Covid-19 di Indonesia”. **Amnesti: Jurnal Hukum**, Vol. 3, 1:37-52.

Pribadi, K.B., 2020. **PENGENALAN RUMAH ADAT INDONESIA MELALUI GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID**. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Putra, R.C., 2016. **PEMBUATAN GAME EDUKASI PINTAR MEMILIH SAMPAH BERBASIS ANDROID**. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Rahman, R.A., Tresnawati, D., 2016. “PENGEMBANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN NAMA HEWAN DAN HABITATNYA DALAM 3 BAHASA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA”. **Jurnal Algoritma** Vol. 13 No. 1.

Sortono, J.R., 2021. **PENERAPAN ALGORITMA LINE OF SIGHT DAN PATHFINDING A* PADA GAME EDUKASI ANAK**. UNIVERSITAS SUMATRA UTARA.

- Sriwidadi, T., 2011. “Penggunaan Uji Mann-Whitney pada Analisis Pengaruh Pelatihan Wiraniaga dalam Penjualan Produk Baru”. **Binus Business Review** Vol. 2, 2:751-762.
- Sunaryo, D., 2020. “OPTIMALISASI PENDAPATAN MASYARAKAT DALAM PEMBUATAN PRODUK BANDREK JAHE SUSU SEBAGAI PENINGKATAN IMUNITAS DISAAT PANDEMIK COVID-19 DI DESA SUKARATU KECAMATAN CIKEUSAL KABUPATEN SERANG”. **KOMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat** Vol 1, No 2.
- Utina, R., 2012. **RISET KHUSUS EKSPLORASI PENGETAHUAN LOKAL ETNOMEDISIN DAN TUMBUHAN OBAT DI INDONESIA BERBASIS KOMUNITAS**. UNG Repository.
- Worldometer, November 2021. **COVID-19 CORONAVIRUS PANDEMIC data**, [URL:https://www.worldometers.info/coronavirus/](https://www.worldometers.info/coronavirus/).
- Wulandari, R.A., Azrianingsih, R., 2014. “Etnobotani Jamu Gendong Berdasarkan Persepsi Produsen Jamu Gendong di Desa Karangrejo, Kecamatan Kromengan, Kabupaten Malang” **BIOTROPIKA Journal of Tropical Biology** Vol. 2. 4:198-202.

BIODATA PENULIS



Penulis memiliki nama lengkap Dimas Putra Andaru dengan nama panggilan Dimas tapi seringnya Andaru. Penulis merupakan anak kedua dari dua bersaudara yang dilahirkan di Kota Mojokerto pada tanggal 18 Maret 2000 dan bertempat tinggal di lingkungan Cinde, Kelurahan/Kecamatan Prajurit Kulon, Kota Mojokerto. Pendidikan formal yang telah ditempuh oleh penulis dimulai dari SDN 3 Krian Sidoarjo, SDN 1 Miji Mojokerto, SMP Negeri 1 Balongbendo, SMA Negeri 1 Wonoayu, dan menempuh pendidikan perguruan tinggi S1 di Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur pada Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer. Selama masa perkuliahan, mengikuti beberapa organisasi dan kegiatan kepanitiaan. Dimulai dari menjadi panitia divisi konsumsi dalam acara Pemaba (Pekan Mahasiswa Baru) 2019, panitia divisi Dana Usaha acara Unjuk Gelar dan Expo Unit Kegiatan Mahasiswa 2021, anggota Unit Kegiatan Mahasiswa Veteran E – Sport, dan Ketua Umum Unit Kegiatan Mahasiswa Silat Tauhid Indonesia (STI). Dengan segala usaha, doa, semangat, dan motivasi, penulis berhasil dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan. Akhir kata, penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya skripsi yang disusun dengan judul **“PENGEMBANGAN GIM SERIUS UNTUK PENGENALAN JAMU MENGGUNAKAN METODOLOGI PUTARAN PERMAINAN”**.