

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Permanahadi and E. Widowati, “Mitigasi Bencana Banjir Di Kota Semarang,” 2022, doi: 10.15294/higeia.v6i2.53812.
- [2] Warlan, M. A. Firdaus, and I. Wayan Mardana, “Pengaruh Tingkat Kerawanan Bencana Dan Variabel Makroekonomi Terhadap Indeks Harga Properti Komersial Dan Residensial Di Indonesia.”
- [3] “Data Informasi Bencana Indonesia (DIBI).” Accessed: Jul. 03, 2024. [Online]. Available: <https://dibi.bnpb.go.id/>
- [4] BPBD Bogor, “3 Bencana Alam Berdasarkan Teori – BPBD Kabupaten Bogor.” Accessed: Jul. 03, 2024. [Online]. Available: <https://bpbd.bogorkab.go.id/3-bencana-alam-berdasarkan-teori/>
- [5] F. Rizti, “Terkini! Perbandingan Jumlah Bencana Alam di Indonesia 2020-2024 - GoodStats Data.” Accessed: Jul. 03, 2024. [Online]. Available: <https://data.goodstats.id/statistic/terkini-perbandingan-jumlah-bencana-alam-di-indonesia-2020-2024-lWikM>
- [6] M. Hidayatul Ikhsan *et al.*, “Peran Pendidikan Mitigasi Bencana Untuk Membangun Kesiapsiagaan Menghadapi Ancaman Bencana Alam (kelurahan Limusnunggal).”
- [7] Hendriyanto and L. Machfudhotin, “Penguatan Mitigasi dan Tanggap Darurat Bencana di Satuan Pendidikan - Direktorat Sekolah Dasar.” Accessed: Jul. 01, 2024. [Online]. Available: <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/penguatan-mitigasi-dan-tanggap-darurat-bencana-di-satuan-pendidikan>
- [8] N. Kristanto, “Perancangan Sistem Informasi Pendeteksi Gempa Berbasis Internet Of Things Di Universitas Tarumanagara,” *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, dan Pendidikan*, vol. 2, no. 2, pp. 609–622, Jan. 2023, doi: 10.54443/SIBATIK.V2I2.589.
- [9] G. Luwena, “6 Contoh Game Edukatif Pembelajaran Seru & Interaktif - Sribu.” Accessed: Jul. 03, 2024. [Online]. Available: <https://www.sribu.com/id/blog/contoh-game-edukatif-pembelajaran/>
- [10] N. Sari, P. Dayurni, and M. Nur, “Pengembangan Edu-Game dalam Meningkatkan Kesadaran Mitigasi Bencana untuk Anak Usia Dini,” *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 555–567, Nov. 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i2.352.

- [11] Y. Febrita and M. Ulfah, “Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”.
- [12] I. SOFIATUN NISYA, “Rancang Bangun Game Edukasi Bencana Alam Menggunakan Metode MDLC ‘Multimedia Development Life Cycle’ (Studi Kasus Bagi Siswa Sekolah Dasar),” 2023.
- [13] N. N. Choiriyah, F. N. Putra, and T. A. Mubarok, “Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Mobile sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode Game Development Life Cycle untuk Siswa Sekolah Dasar,” *ILKOMNIKA: Journal of Computer Science and Applied Informatics*, vol. 4, no. 1, pp. 93–103, Apr. 2022, doi: 10.28926/ilkomnika.v4i1.433.
- [14] Yulyanto, Andriasnyah, and N. Nugraha, “Rancang Bangun Game Pembelajaran Operasi Dasar Matematika Menggunakan Algoritma Fisher Yattes,” *Bulletin of Information Technology (BIT)*, vol. 4, no. 2, pp. 268–274, 2023.
- [15] A. Latifah, E. Satria, and A. I. Nugraha, “Rancang Bangun Role Playing Game Cerita Rakyat Asal Usul Pulomas Berbasis Android,” 2022. [Online]. Available: <https://jurnal.itg.ac.id/>
- [16] I. Ch. Opi and S. R.U.A Sompie, “Rancang Bangun Game Edukasi Tanggap Bencana Gempa Dan Tsunami,” 2023.
- [17] A. Agung Saputra, F. Nonggala Putra, and R. Darma Rusdian Yusron, “Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Berbasis Android,” 2022.
- [18] M. R. Maulani and R. Nursolihah, “Rancang Bangun Sistem Informasi Inventori Furniture Menggunakan Metode Mark Up Pricing Pada Toko Xyz,” 2022.
- [19] R. Gunawan, T. H. Prastyawan, and Y. Wahyudin, “Rancang Bangun Game Edukasi Perhitungan Dasar Matematika Sekolah Dasar Kelas 3, 4 Dan 5 Menggunakan Construct 2”, doi: 10.35969/interkom.v17i1.96.
- [20] M. Rizky Ghoniyu and I. Afrianto, “Aplikasi Game Simulasi Tanggap Bencana Gempa Dan Banjir Berbasis Android Pada Badan Nasional Penanggulangan Bencana Jawa Barat,” 2019.
- [21] C. A. Ahmad Firjaun Faqih Aziz and R. Lakoro, “Perancangan Board Game Sebagai Media Pengenalan Mitigasi Bencana Banjir,” 2023.
- [22] A. Yuniar Sulistyoy, “Game Edukasi Kesiapsiagaan Bencana Alam Banjir,” 2019.

- [23] G. Clieffer Lawento, S. T. Godion Kaunang, and V. Tulenan, "Rancang Bangun Game Edukasi Genre Action Mitigasi Bencana Alam Tsunami," *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 16, pp. 111–120, 2021.
- [24] F. A. Setyorini, "Menakar Paradigma Penanggulangan Bencana Melalui Analisis Undang- Undang No. 24 Tahun 2007 Tentang Penanggulangan Bencana," *Journal of Social Politics and Governance (JSPG)*, vol. 5, no. 2, pp. 82–96, Dec. 2023, doi: 10.24076/jspg.v5i2.1339.
- [25] N. Muhlisah, R. Mantofani Arpin, S. Khaeratul Mukarramah, and A. Teknologi Industri Dewantara Palopo, "Sosialisasi Mitigasi Bencana Alam."
- [26] W. Shofia Anis and J. Dwi Saptadi, "Upaya Penerapan Mitigasi Bencana Tsunami di Pantai Logending Ayah Kebumen," *Jurnal Formil (Forum Ilmiah) KesMas Respati*, vol. 7, no. 2, pp. 230–242, 2022, [Online]. Available: <http://formilkesmas.respati.ac.id>
- [27] K. Ibrahim, E. Emaliyawati, D. Indra Yani, and N. Fakultas Keperawatan, "Pelatihan dan Simulasi Penanggulangan Bencana Bagi Masyarakat," 2020.
- [28] A. Rengganis, "Aksi Dan Koordinasi Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPBD) Kabupaten Kuningan Pada Tahap Mitigasi Bencana," *SOSFILKOM*, 2020.
- [29] "Tren Kejadian Bencana Hidrometeorologi Dalam 10 Tahun Terakhir." Accessed: Sep. 30, 2023. [Online]. Available: <https://iklim.bmkg.go.id/publikasi-klimat/ftp/brosur/Leaflet%20Hidrometeorologi.pdf>
- [30] U. Haryoko, D. Gunawan, and A. Sopaheluwakan, "Majalah Klima Edisi 6," 2022.
- [31] D. Gunawan and A. Sopaheluwakan, "Majalah Klima Edisi 7," 2022.
- [32] R. Kautsar Fuadi, Harmastuti, and D. Setyowati, "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Unity," *JURNAL TEKNOLOGI TECHNOSCIENTIA*, pp. 109–120, Mar. 2022, doi: 10.34151/technosciantia.v14i2.3628.
- [33] M. Daniel Nurindra, "PEMBUATAN PROGRAM KUIS EDUKASI BUDAYA INDONESIA 'QUIZDONESIA' BERBASIS DESKTOP MENGGUNAKAN APLIKASI UNITY JAKARTA," 2023.
- [34] P. Sukmasetya, B. Agustian, L. Nurlatifah, M. Resa, A. Yudianto, and R. A. Hasani, "Penerapan Gamification pada Aplikasi Edukasi Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (Smart P3K) Guna Tingkatkan Literasi Penanganan Medis," *INFORMATION SYSTEM FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS*, vol. 6, no. 1, pp. 57–66, 2021.

- [35] S. Suliono, I. Astuti, and Afandi, “Persepsi Peserta Didik Terhadap Gamifikasi Dalam Pembelajaran: Studi Kasus Di Sma Santo Paulus Pontianak,” *PENDIPA Journal of Science Education*, vol. 7, no. 1, pp. 58–63, May 2023, doi: 10.33369/pendipa.7.1.58-63.
- [36] S. Fina Kartika, “Rancang Bangun Game 2d Hell Escape Berbasis Android Dengan Menerapkan Metode Game Development Life Cycle (GDLC),” 2022.
- [37] R. Ramadan and Y. Widyani, “Game development life cycle guidelines,” in *2013 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems, ICACISIS 2013*, IEEE Computer Society, 2013, pp. 95–100. doi: 10.1109/ICACISIS.2013.6761558.
- [38] N. MAZAYA AYARI, “Implementasi Unity 3D Pada Game Simulasi ‘Ayo ke PERPUSNAS,’” 2020.
- [39] J. Sutrisno and V. Karnadi, “Aplikasi Pendukung Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Media Lagu Berbasis Android,” *JURNAL COMASIE*, vol. 04, no. 06, 2021.
- [40] “Pengertian Use Case Diagram, Simbol, Contoh & Cara Buatnya.” Accessed: Jul. 02, 2024. [Online]. Available: <https://www.jagoanhosting.com/blog/use-case-diagram/>
- [41] “Apa itu Activity Diagram? Beserta Pengertian, Tujuan, Komponen - Dicoding Blog.” Accessed: Jul. 02, 2024. [Online]. Available: <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-activity-diagram/>
- [42] H. Purwanto, “RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BARANG KOPERASI XYZ,” 2019.
- [43] H. Aliyah, “Usability Testing: Arti, Metode, Langkah-Langkah, dan Manfaatnya.” Accessed: Nov. 12, 2023. [Online]. Available: <https://glints.com/id/lowongan/usability-testing-adalah/>
- [44] “Jenis-Jenis Skala Pengukuran Dalam Penelitian – UPT Jurnal.” Accessed: Jun. 04, 2024. [Online]. Available: <https://uptjurnal.umsu.ac.id/jenis-jenis-skala-pengukuran-dalam-penelitian/>
- [45] W. Mery, “Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle Pada Game Edukasi Sebagai Pendukung Pembelajaran Berbasis Web,” *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 2, Apr. 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i2.4116.
- [46] F. Febriansyah, N. R, A. I. Purnamasari, O. Nurdiawan, and S. Anwar, “Pengenalan Teknologi Android Game Edukasi Belajar Aksara Sunda untuk

Meningkatkan Pengetahuan,” *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, vol. 8, no. 6, p. 336, Dec. 2021, doi: 10.30865/jurikom.v8i6.3676.

- [47] N. Miftahul Janna and D. Pembimbing, “Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan SPSS.”
- [48] F. D. P. Anggraini, A. Aprianti, V. A. V. Setyawati, and A. A. Hartanto, “Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas,” *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 4, pp. 6491–6504, May 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3206.