

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Marisa, T. M. Akhriza, A. Lidya Maukar, A. R. Wardhani, S. Wahyu Iriananda, and M. Andarwati, “Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan,” vol. 3, no. 1, p. 2022, 2018.
- [2] S. Kamunya, E. Maina, and R. Oboko, “A Gamification Model for E-Learning Platforms,” *2019 ISTAfrica Week Conf. IST-Africa 2019*, pp. 1–9, 2019, doi: 10.23919/ISTAFRICA.2019.8764879.
- [3] H. Jusuf, “Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran,” *J. TICOM*, vol. 5, no. 1, pp. 1–6, 2016.
- [4] Sumampow, A. R. “Penegakan Hukum dalam Mewujudkan Ketaatan Berlalu Lintas.” *Lex Crimen*, Vol. 2, No. 7, 63-73, 2013.
- [5] Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan.
- [6] Sarwono, S. W., & Meinarno, E. A. *Psikologi Sosial*. Salemba Humanika, Jakarta, 2012.
- [7] Kulanthayan, S., Radin, U. R. S., Ahmad, H. H., Mohd Nasir, M. T., & Harwant, S. “Compliance of Proper Safety Helmet Usage in Motorcyclists.” *Medical Journal of Malaysia*, Vol. 55, No. 2, 40-44, 2000.
- [8] Ucho, A., Terwase, J. M., Ucho, A. A., & State, B. “Influence of Big Fivepersonality Traits and Locus of Control on road Safety Rules Compliance Among Motorcycle Riders.”. Vol. 3, No. 1, 2016.
- [9] Ramadhika Dwi Poetra, “BAB II Tinjauan Pustaka BAB II TINJAUAN PUSTAKA 2.1. 1–64,” *Gastron. ecuatoriana y Tur. local.*, vol. 1, no. 69, pp. 5–24, 2019.
- [10] Tapran, H. *Pengetahuan Dasar Berlalulintas*. PT. Jepe Press Media Utama, Surabaya, 2010.
- [11] Wilibrordus, M. W. “Jumlah Kecelakaan di Banyumas Meningkatkan, Mayoritas Karena Kelalaian Manusia.” *Kompas.id*, www.kompas.co.id, 2022.
- [12] Putri, P. M., & Hendra, E. “Implementasi Metode RAD pada Webiste

- Service Guide Waterfall Tour South Sumatra.” *Jurnal SISFOKOM*, Vol. 7, No. 2, 2018.
- [13] Fahrurroji, “rancang bangun game pengenalan rambu lalu lintas construct2.pdf.”
- [14] Rohkim, M. N., & Manik, M. Y. “Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer Pemanfaatan Game Edukasi Rambu-Rambu Lalu Lintas Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer,” vol. 3, no. 1, pp. 118–129, 2023.
- [15] Mutaqin, Akbar. “Pengenalan Rambu Lalu Lintas Menggunakan CNN (Studi Kasus Rambu Lalu Lintas.” *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, Vol. 9, No. 2, 2021.
- [16] Oktopianto, Y. M. J. Nabil., & Arief, Y. M. “Sosialisasi Keselamatan Transportasi Jalan Pengemudi Gojek Di Kota Tegal,” *Kumawula J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 4, no. 2, p. 242, 2021, doi: 10.24198/kumawula.v4i2.33321.
- [17] Eka Larasati Amalia, Muhammad Shulhan Khairy, Farida Ulfa, Dimas Shella Charlinawati, Chintya Puspa Dewie, and Ermi Pristiyaningrum, “Game Edukasi Lalu Lintas Berbasis Web untuk Meningkatkan Pemahaman Rambu Lalu Lintas,” *SMARTICS J.*, vol. 6, no. Vol. 6 No. 1: SMARTICS Journal (April 2020), pp. 41–47, 2020.
- [18] Permatasari, C. Q. Naufalina, F. E., & Supriadi, O. A. “Perancangan Website Edukasi Mengenai Perundungan,” ... *Art ...*, vol. 7, no. 2, pp. 2711–2727, 2020, [Online]. Available: <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/13051%0Ahttps://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/download/13051/13972>
- [19] Aji, Suraji. “Analisis Faktor Kendaraan Sepeda Motor.” *Simposium III FSTPT, Semarang*, 2010.
- [20] Fajar, S. M. “Analisis Kecelakaan Lalu Lintas Jalan Raya di Kota Semarang Menggunakan Metode K-Means Clustering.” *Skripsi*, Semarang, 2015.
- [21] Ariani, D. “Gamifikasi untuk Pembelajaran,” *J. Pembelajaran Inov.*, vol. 3, no. 2, pp. 144–149, 2020, doi: 10.21009/jpi.032.09.

- [22] Britton, C. *Rapid Application Development for the Internet*. Wiley, 2000.
- [23] Noertjahyana, A. “Studi Analisis Rapid Application Development Sebagai Salah Satu Alternatif Metode Pengembangan Perangkat Lunak.” *Jurnal Informatika*, Vol. 3, No. 2, 74-70, 2002.
- [24] Print, *et al.* “InfoTekJar : Jurnal Nasional Informatika dan Teknologi Jaringan Pengenalan Rambu Lalu-lintas menggunakan Convolutional Neural Network (Studi Kasus : Rambu Lalu-lintas Indonesia),” vol. 2, no. 2, 2022, [Online]. Available: <https://doi.org/10.30743/infotekjar.v6i2.4564>
- [25] A. Dan and L. Rambu, “RAMBU LALU LINTAS JALAN DI INDONESIA”.
- [26] Purwanto, R. “Membangun Media Pembelajaran Rambu Lalu Lintas Dengan Animasi Sebagai Metode Pembelajaran Sejak Usia Dini Studi Kasus TK Aisyah Brebes,” *INOVTEK Polbeng - Seri Inform.*, vol. 2, no. 2, p. 73, 2017, doi: 10.35314/isi.v2i2.193.
- [27] Rohman, H. A. Radiyah, U., & Maulana, A. “Aplikasi Pengenalan Rambu Lalu Lintas Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android,” *J. Tek. Inform. Univ. Muhammadiyah Tangerang*, vol. 2, no. 2, pp. 1–6, 2018.
- [28] Effendi, L. D. M. Darajat., & Lestari, S. “Multitek Indonesia : Jurnal Ilmiah Multitek Indonesia : Jurnal Ilmiah,” *Multitek Indones. J. Ilm.*, vol. 12, no. 2, pp. 114–121, 2018.
- [29] Darwis. “Pengenalan Keselamatan Lalu Lintas Usia Dini Program Kerja Desa Berbasis Dana Desa Dalam UU Nomor 22 Tahun 2009 tentang Lalu lintas dan Angkutan Jalan disebutkan bahwa lalu lintas dan angkutan jalan peranannya sangat penting . Sebab , lalu lintas menguasai,” vol. 2, no. 1, pp. 85–92, 2022.
- [30] Saputra, R. E., Zulhalim, I. Ibrahim, S. Waluyo, & Rini, A. S. “Perancangan Aplikasi Student Get Student Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel Pada Stie & Stmik Jayakarta,” *J. Manajemen Inform. Jayakarta*, vol. 1, no. 3, p. 196, 2021, doi: 10.52362/jmijayakarta.v1i3.158.

- [28] Widagdo, P. P., Haviluddin, H. H. J., Setyadi, M., Taruk., & Pakpahan H. S. “Widagdo.P, Haviluddin.H, Setyadi.H ‘Sistem Informasi Website Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi Universitas Mulawarman’, vol.3, No.2, Desember 2018.” *Pros. SAKTI (Seminar Ilmu Komput. dan Teknol. Informasi)*, vol. 3, no. 2, pp. 5–9, 2018.
- [29] Alsawaier, R. S. “The Effect of Gamification on Motivation and Engagement.” *International Journal Inf. Learn. Technol.*, Vol. 35, No. 1, 56-79, 2019. Doi: 10.1108/IJILT-02-2017-0009.
- [30] Lombriser, P., Dalpiaz, F., Lucassen, G., & Brinkkemper, S. “Gamified Requirements Engineering: Model and Experimentation. *Conference: International Working Conference on Requirements Engineering: Foundation for Software Quality*. www.researchgate.net/publication/315528512.
- [31] Arhandi, P. P. “Pengembangan Sistem Informasi Perijinan Tenaga Kesehatan dengan Menggunakan Metode Back End dan Front End.” *Jurnal Teknologi Informasi*, Vol. 7, No. 1.
- [32] Binanto, I. *Lebih Lanjut dengan Pemrograman C++ di Linux*. Andi Publisher, Yogyakarta, 2009.