

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an dan Terjemahnya (2019), Kementerian Agama Republik Indonesia, Jakarta.
- A. A., & W. M. (2018). Permainan Edukasi (Game) Sebagai Strategi Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Islam*, 139-158.
- Affandi, F. (2017). RAMBU LALU LINTAS JALAN.
- Anggoro, J. D., & A. K. (2019). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI TERTIB LALU LINTAS KENDARAAN RODA EMPAT.
- At-Talāq* - □□□□□□ | *Qur'an Kemenag*. (n.d.). Retrieved from Qur'an Kemenag: <https://quran.kemenag.go.id/surah/65>
- Badan Pusat Statistik Provinsi DKI Jakarta. (2021, September 8). *Jumlah Kejadian Kecelakaan Lalu Lintas, Korban dan Kerugiannya di Provinsi DKI Jakarta, 2020*. Retrieved from Badan Pusat Statistik : <https://jakarta.bps.go.id/statictable/2021/09/08/285/jumlah-kejadian-kecelakaan-lalu-lintas-korban-dan-kerugiannya-di-provinsi-dki-jakarta-2020.html>
- Barat, I. M. (2021, Oktober 8). *Kenali Rambu Lalu Lintas, Sering Dijumpai Jarang Dipatuhi*. Retrieved from HondaCommunity.net: <http://m.hondacommunity.net/read/News/29501-Kenali-Rambu-Lalu-Lintas-Sering-Dijumpai-Jarang-Dipatuhi>
- Christoffel, J. M., V. T., & R. S. (2019). Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Rambu Lalu Lintas Menggunakan Metode User Defined Target. *Jurnal Teknik Informatika*, 349-356.
- D. B. (2019, April 12). *Motivate player for better engagement and retention*. Retrieved from Game Developer: <https://www.gamedeveloper.com/business/motivate-player-for-better-engagement-and-retention>
- Dishub, A. (2016, Mei 23). *10 Pelanggaran lalu lintas paling sering terjadi*. Retrieved from Dinas Perhubungan Pemerintah Kabupaten Buleleng: <https://dishub.bulelengkab.go.id/informasi/detail/artikel/10-pelanggaran-lalu-lintas-paling-sering-terjadi-73>

- Dula, C. S., & Ballard, M. E. (2003). Development and Evaluation of a Measure of Dangerous, Aggressive, Negative Emotional, and Risky Driving. *Journal of Applied Social Psychology*, 263-282.
- Ghazali, A. M. (2021, September 4). *Game Online dalam Kajian Fiqih*. Retrieved from islam.nu.or.id: <https://islam.nu.or.id/syariah/game-online-dalam-kajian-fiqih-P43Su>
- Ghazali, A. M. (2021, September 2). *Hukum Bermain Game Online*. Retrieved from jatim.nu.or.id: <https://jatim.nu.or.id/keislaman/hukum-bermain-game-online-zYwDx>
- Hamid, E. S., & S. S. (2011). STRATEGI PENGEMBANGAN USAHA MIKRO KECIL DAN MENENGAH DI PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA. *Jurnal Ekonomi Pembangunan*, 45-55.
- Hanafi. (2017). KONSEP PENELITIAN R&D DALAM BIDANG PENDIDIKAN. *Jurnal Kajian Keislaman*, 129-150.
- Hidayat, T., & Muttaqin, M. (2018). Pengujian Sistem Informasi Pendaftaran dan Pembayaran Wisuda Online menggunakan Black Box Testing dengan Metode Equivalence Partitioning dan Boundary Value Analysis. *Jurnal Teknik Informatika UNIS*, 2252-535.
- Huda, M. B., & A. K. (2020). Game Edukasi Berlalu Lintas Untuk Roda Dua Berbasis Android.
- Islamweb. (2002, desember 9). *fatwa web islam*. Retrieved from www.islamweb.net: <https://www.islamweb.net/emainpage/PrintFatwa.php?lang=E&Id=85284>
- Jabbar, A. A. (2021, oktober 12). *Hukum Bermain Game Online*. Retrieved from madani: <https://www.madaninews.id/15685/hukum-bermain-game-online.html>
- KOMINFO. (2017). *Rata-rata Tiga Orang Meninggal Setiap Jam Akibat Kecelakaan Jalan*. Retrieved 10 10, 2021, from https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/10368/rata-rata-tiga-orang-meninggal-setiap-jam-akibat-kecelakaan-jalan/0/artikel_gpr

- Krisdiawan, R. A. (2018). Implementasi Model Pengembangan Sistem GDLC dan Algoritma Linear Congruential Generator pada Game Puzzle. *Nuansa Informatika*, 2614-5405.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 1.
- L. A. (2010). PSIKOLOGI SOSIAL I.
- L. H., & Nuqul, F. L. (2011). Analisa sikap terhadap aturan lalu-lintas pada komunitas bermotor. *Jurnal Psikologi Indonesia*, 93-103.
- Purwanto, R. (2017). Membangun Media Pembelajaran Rambu Lalu. *JURNAL INOVTEK POLBENG*, 73-83.
- Putro, A. T. (2013). DAMPAK PSIKOLOGIS KECELAKAAN LALU LINTAS. (*Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta*).
- R. A., & Dirgantara, H. B. (2017). Pengembangan Permainan Video Endless Running berbasis android menggunakan framework game development life cycle. *KALBIScientia*, 2356-4393.
- R. R., & Y. W. (2013). Game Development Life Cycle Guidelines. *International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems (ICACSIS)*, 95-100.
- R. S., S. A., & A. G. (2021). PERANCANGAN GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA. *Kumpulan jurnal Ilmu Komputer (KLIK)*, 1-14.
- Rosly, R. M., & F. K. (2017). Gamifikasi : Konsep dan Implikasi dalam Pendidikan. *Pembelajaran Abad ke-21: Trend Integrasi Teknologi*, 144-154.
- Saputra, P. A., & Nugroho, A. (2017). Perancangan Dan Implementasi Survei Kepuasan Pengunjung Berbasis Web Di Perpustakaan Daerah Kota Salatiga. *JUTI: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi* .
- Sarbini, R. N., S, P. B., & O. S. (2015). Pengembangan Game Content Model Untuk Game-Based Learning Pemahaman Berlalu-Lintas. *Jurnal EECCIS*, 37-42.

UU 2009 22. (n.d.). Retrieved from DEWAN PERWAKILAN RAKYAT REPUBLIK INDONESIA: https://www.dpr.go.id/dokjdih/document/uu/UU_2009_22.pdf