

DAFTAR PUSTAKA

- Afidah Nur Sofiana dkk. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional dan Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesian Gender and Society Journal*, 3(2), 53–59. <https://doi.org/10.23887/igsj.v3i2.50414>
- Ansfridus dkk. (2024). *Black Box Testing dengan Metode Equivalence Partitioning pada Techno Expertise Academy (TEA) Astra Credit Companies* (Vol. 4, Number 2).
- Argadiraksa & Windriyani. (2022). *Pengembangan Gim Edukasi 2D Aturan Lalu Lintas Kendaraan Bermotor Berbasis Android* (Vol. 8, Number 1).
- Easter, F., Palilingan, V. R., Djamen, A. C., Pendidikan, J., Informasi, T., Komunikasi, D., & Teknik, F. (2022). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BAHASA INGGRIS BERBASIS MOBILE UNTUK SISWA PAUD. In *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Vol. 2, Number 2).
- Fatihi, F. N., Roro Pangesti, P., Maulana, R., & Widiyasari, R. (n.d.). *Prosiding Seminar Nasional LPPM UMJ Website: <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat> SOSIALISASI EDUKASI RAMBU-RAMBU LALU LINTAS PADA ANAK USIA DINI DI TPA MATAHARI POCIS TANGERANG SELATAN*. Retrieved <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat>
- Faturahman, F., & Abdullah, F. (2024). Perancangan Dan Pembuatan Iklan Animasi 3D Sebagai Media Promosi pada Usaha Santi Collection. *Jurnal Minfo Polgan*, 13(1). <https://doi.org/10.33395/jmp.v13i2.13832>
- Kus Indrani Listyoningrum, Danise Yunaini Fenida, & Nurhasan Hamidi. (2023). Inovasi Berkelanjutan dalam Bisnis: Manfaatkan Flowchart untuk Mengoptimalkan Nilai Limbah Perusahaan. *Jurnal Informasi Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 100–112. <https://doi.org/10.47861/jipm-nalanda.v1i4.552>

- Kusuma & Yufron. (2024). ANALYSIS OF USER ACCEPTANCE TESTING ON A SHIPPING APPLICATION TO DETERMINE THE QUALITY OF THE SYSTEM. *Antivirus : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 18(2), 234–243. <https://doi.org/10.35457/antivirus.v18i2.4002>
- Menteri Perhubungan Republik Indonesia. (2014). *Peraturan Menteri Perhubungan Nomor PM 13 Tahun 2014 tentang Rambu Lalu Lintas*.
- Nasution Hawari, Dkk. ,. (2023). RANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA APLIKASI AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID. In *Sawah Lebar Kota Bengkulu* (Vol. 19, Number 2).
- Nathaniel dkk. (2021). *Pembangunan Game Edukasi untuk Pengenalan Rambu Lalu Lintas Pada Anak Sekolah Dasar* 87.
- Pertiwi & Suryadi. (2024). PENGENALAN APLIKASI PEMBELAJARAN TANDA LALU LINTAS MENGGUNAKAN SINGLE MARKER PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID. *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, 4(2), 218. <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i2.1486>
- Putri Permata A Harahap¹, R. T. S. S. Z. S. V. G. D. Y. I. L. Y. Y. S. R. N. (n.d.). *Evaluasi Keefektifan Rambu Lalu Lintas Dalam Meningkatkan Keselamatan Jalan Raya*.
- Ridho Firdaus Arifan. (2021). *APLIKASI EDUKASI BERKENDARA DAN DIAGNOSA KERUSAKAN SEPEDA MOTOR MATIC BERBASIS ANDROID*.
- Saputra & Mardiaty. (2025). IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KLINIK MENGGUNAKAN METODE BLACK BOX TESTING. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 13(1). <https://doi.org/10.23960/jitet.v13i1.6015>
- Siddiq dan Fatmawati. (2025). *TERPADU: Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Lingkungan terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar*. <https://pelitaaksara.or.id/index.php/terpadu/index>

- Sunengsih, A., Hardiansyah, A. M., & Lisana, D. N. H. (2023). Pengembangan Game Edukasi Petualang Cerdas Berbasis Web Menggunakan Metode MDLC. *Media Jurnal Informatika*, 15(2), 162. <https://doi.org/10.35194/mji.v15i2.3907>
- Surahman & Springfield. (2025). *ANALISIS BIAYA KECELAKAAN LALU LINTAS BERDASARKAN KORBAN KECELAKAAN MENGGUNAKAN METODE GROSS OUTPUT DI KABUPATEN JEMBER*.
- Unity Technologies. (2025). *Unity Asset Store*. Unity Asset Store. <https://assetstore.unity.com>
- Wiwik Dian Aulianti, S. A. K. , M. R. (2021). *Pengembangan Game Pendidikan Anti Korupsi Berbasis Android*. 4(2).
- Yulianti, D. (2023). Pengaruh Pretest Dan Posttest Terhadap Motivasi Belajar Sosiologi Pada Siswa Kelas XI IPS Di UPT SMA Negeri 2 Jeneponto. *JURNAL PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL (JUPENDIS)*, 2(1), 236–245. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i1.1211>