

DAFTAR PUSTAKA

- A. Yudi Permana, P. R. (2019). *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Perumahan Menggunakan Metode SDLC Pada Pt. Mandiri Land Prosperous berbasis mobile*. 84(10), 1511–1518. <https://doi.org/10.1134/s0320972519100129>
- Ajie Wibowo Soejono, Arief Setyanto, A. F. S. (2018). *Pengujian Menggunakan System Usability Scale(SUS)*.
- AlexandraC. (2019). *Rejsekort Usability Evaluation*. <https://www.Alexandraciobica.Com/RejsekortUsabilityEvaluation.Html>.
- Alexandromeo Lawrence. (2023). *Apa itu Canva? Pengertian, Fitur, dan Cara Menggunakannya*. <https://Makinrajin.Com/>.
- Ardyanto, T., & Pamungkas, A. R. (2017). Pembuatan Game 2D Petualangan Hanoman Berbasis Android. *Jurnal Go Infotech*, 23(2), 14–17. <https://doi.org/10.36309/goi.v23i2.79>
- Arviana, R. N. (2023). Perancangan Edu-Game Anti Kekerasan Seksual Menggunakan Metode Digital Game Based Learning-Instructional Design (DGBL-ID). *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 12(1). <https://doi.org/10.12962/j23373520.v12i1.110330>
- Ayu, I., Asthi, P., & Febriyana, N. (2020). Kekerasan Seksual Pada Anak dan Remaja. *Journal Unair*, 11–21.
- Bachri, Y., & Marizki Putri. (2022). Pengaruh Personal Safety Skill Terhadap Upaya Pencegahan Kekerasan Seksual Pada Remaja. *Al-Asalmiya Nursing: Jurnal Ilmu Keperawatan (Journal of Nursing Sciences)*, 11(2), 141–144. <https://doi.org/10.35328/keperawatan.v11i2.2264>
- Diharjo, W. (2020). Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 5(2), 23–35. <https://doi.org/10.31284/j.integer.2020.v5i2.1171>

- Dumas, J., & Fox, J. (2023). *Usability Testing* (Issue March).
<https://doi.org/10.1201/b11963-62>
- Effendi, E. (2019). Pelecehan Seksual dan Penafsiran Perbuatan Cabul Dalam Hukum Pidana Indonesia. *Jurnal ilmu hukum: Fakultas Hukum Universitas Riau*, 8, 1–19.
- Enterprise, J. (2018). *Belajar Sendiri Visual C# dan C++ untuk Pemula*.
- Fayanto, S., Sulisworo, D., Alkamalia, W. O., Indrawati, W. O., & Hunaidah. (2022). The Technology of Educational Games for Support Science learning in the classroom. *JIMP : Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 7(2), 1–8.
<https://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/7393/4062>
- Hendra. (2023). *Game Simulator Pengenalan Rambu-Rambu Lalu Lintas Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*. 6–17.
<https://repository.widyatama.ac.id/server/api/core/bitstreams/e281c2d3-e2f6-427a-93d6-c3f29148cb61/content>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan T. (2024). *Modul Pembelajaran Pencegahan Kekerasan Seksual Jenjang Sekolah Dasar*.
- Kemenpppa. (2023). *Jumlah Laporan Kasus Korban Kekerasan Seksual di Indonesia Berdasarkan Kelompok Usia (1 Januari-27 September 2023)**. Kementerian Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak.
- Marlianti, W. (2015). *Game Edukasi “Kabayan Nyunda” Berbasis Android*.
- Merdeka.com. (2015). *Pulihkan percaya diri, 9 korban kekerasan seksual diberi pelatihan*.
- MULYATI, Y. (2019). *Pengenalan Dasar-dasar Adobe Audition*. 1–11.
- Novanto, A., & Rizqi, M. (2023). Desain Game Mekanik Interaktif Antar Karakter Dengan Kuda Pada Game. *Simkom*, 8(2), 137–149.
<https://doi.org/10.51717/simkom.v8i2.238>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148.

<https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>

- NusaBali.com. (2024). *Ketua KPAD Bali: Kasus Kekerasan Anak Meningkat*. <https://www.nusabali.com/Berita/158998/Ketua-Kpad-Bali-Kasus-Kekerasan-Anak-Meningkat>.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Prayoga, D., Lili Rusdiana, & Fenroy Yedithia. (2022). Pengembangan Game 2D Platformer “Virus Must Die” Berbasis Android Menggunakan Unity. *Jurnal SAINTEKOM*, 12(2), 200–209. <https://doi.org/10.33020/saintekom.v12i2.340>
- Repository uii. (2019). *Perancangan Game Digital Crime Investigation Konsep*. 20–33.
- Sugara, E. P. A., & Mustika. (2018). Adopsi Model DGBL-ID Pada Pengembangan Game Edukasi Onet Wawasan Nusantara. *Mikrotik Jurnal*, 9(2), 110–122.
- Tam. (2019). *Game Edukasi*. 01, 1–23.
- Triwijati, N. K. E. (2019). Pelecehan Seksual : Tinjauan Psikologis. *Fakultas Psikologi Universitas Surabaya, Dan Savy Amira Women's Crisis Center*, 20(4), 303–306.
- UMN, R. (2020). *Design*. 6–10.
- Wahyudi, M. D., & Fahmi, H. Z. (2019). *Perancangan Game Android 2D Platformer Runner Math Untuk Meningkatkan Kemampuan Operasi Aritmatika Siswa Sekolah Dasar (Studi Kasus : SD Negeri Kletek)*. 1–10.
- Yohanes Valdi Seriang Ginta, K. (2023). *Polda Bali Tangani 260 Kasus Kekerasan terhadap Anak dan Perempuan Sepanjang 2022*. Kompas.Com.
- Zulfikar Hardiansyah. (2022). *Apa itu iOS? Mengenal Fungsi hingga Sejarahnya*. Kompasiana.