

REFERENSI

- [1] A. U. Saputra, Y. Ariyani, and P. Dewi, "KEBIASAAN KELUARGA TERHADAP PENYAKIT DEMAM BERDARAH DENGUE (DBD) PENDAHULUAN Demam berdarah dengue dengan jumlah kasus yang meninggal yaitu 47 jiwa (Dinkes Sumsel , 2020). Menurut Data World Health merupakan masalah kesehatan masyarakat yang utama di ," vol. 8, pp. 283–292, 2023.
- [2] A. SUTRIYAWAN, "Pencegahan Demam Berdarah Dengue (Dbd) Melalui Pemberantasan Sarang Nyamuk," *J. Nurs. Public Heal.*, vol. 9, no. 2, pp. 1–10, 2021, doi: 10.37676/jnph.v9i2.1788.
- [3] J. B. S. T. Martini Yanti Oroh, Odi Roni Pinontom, "Journal of," *Public Heal. Community Med.*, vol. 1, pp. 35–46, 2020.
- [4] U. P. Madiun, "Rancang Bangun Game Edukasi ' AMUDRA ' Alat Musik Daerah Berbasis Android Afista Galih Pridana Sekreningsih Nita," pp. 49–53, 2019.
- [5] A. A. Prasetya, I. M. B. Dirgantara, and ..., "PENGARUH MARKETING 4.0 TERHADAP CUSTOMER SATISFACTION DAN REPURCHASE INTENTION (Studi Pada Pengguna Smartphone di Semarang)," *Diponegoro J.*, vol. 11, pp. 1–14, 2023, [Online]. Available: <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/djom/article/view/38820><https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/djom/article/download/38820/29090>
- [6] R. Nuqisari, E. Sudarmilah, and F. Komunikasi, "Pembuatan Game Edukasi Tata Surya dengan Construct 2 Berbasis Android," vol. 19, no. 02, pp. 86–92, 2019.
- [7] L. Dias, J. Einstein, and G. A. Manu, "PERANCANGAN GAME EDUKASI SEJARAH KEMERDEKAAN INDONESIA MENGGUNAKAN APLIKASI CONSTRUCT 2 BERBASIS ANDROID," no. April, 2021.
- [8] V. No, I. F. Anshori, S. A. Kaffah, N. Supa, and R. Setiawan, "Perancangan Game Edukasi Pengenalan Bahasa Pemrograman Menggunakan Construct 2 Pemrograman komputer untuk anak-anak akhir – akhir ini telah menjadi semakin populer . Orang tua sangat terpicat dengan gagasan bahwa anak-anak mereka belajar koding , dengan ," vol. 5, no. 2, pp. 275–286, 2022.
- [9] R. Gunawan, K. Suhada, and A. Asy, "LPPM STMIK ROSMA / Prosiding Seminar Nasional : Inovasi & Adopsi Teknologi Rancang Bangun Game Kuis Berbasis Android Menggunakan Construct 2," pp. 1–11, 2023.
- [10] F. Tiara, R. Andrea, and Suswanto, "Educational Game "Mr. Foodi" Healthy and Nutritious Food for Children," *Tepian*, vol. 2, no. 1, pp. 27–32, 2021, doi: 10.51967/tepiant.v2i1.268.

- [11] A. Iskandar, "Developing a Word Composition Educational Game for Young Children After the Covid-19 Pandemic," *Ceddi J. Educ.*, vol. 1, no. 2, pp. 19–24, 2022, doi: 10.56134/cje.v1i2.27.
- [12] M. Ghufroni An, Q. Jafar Adrian, and N. Hendrastuty, "Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Kata Kerja Aktif dan Pasif Menggunakan Construct 2," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 3, no. 2, pp. 185–201, 2022, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- [13] A. Nasyiah, "Game Multi-Platform Untuk Adab Dan Akhlak Anak Muslim Menggunakan Metode Game Development Live Cycle (Gdlc)," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 3, no. 3, pp. 254–265, 2022, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/2032/620>
- [14] R. Gunawan, T. H. Prastyawan, and Y. Wahyudin, "RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PERHITUNGAN DASAR MATEMATIKA SEKOLAH DASAR KELAS 3 , 4 DAN 5 MENGUNAKAN CONSTRUCT 2 Game Edukasi dapat mempermudah cara belajar , terkadang saat belajar yang tidak membosankan bagi para minat yang sangat minim dari pengguna kal," *J. Interkom*, vol. 17, no. 1, pp. 1–15, 2022.
- [15] A. R. Ramadhan, "Rancang Bangun Game Explore Sumatera Island Menggunakan Tools Construct 2 Berbasis Android," *J. Teknol. Pint.*, vol. 3, no. 4, 2023, [Online]. Available: <http://teknologipintar.org/index.php/teknologipintar/article/view/390>
- [16] S. Ramadaniati, D. A. Sani, and M. F. Arif, "Rancang Bangun Mobile Game Adventure Of Studies Sebagai Media Pembelajaran," *INTEGER J. Inf. Technol.*, vol. 6, no. 1, pp. 1–8, 2021, doi: 10.31284/j.integer.2021.v6i1.1200.
- [17] B. S. Nugroho and A. Y. Rahmadhani, "Pengembangan Edugame Berbasis Android Terhadap Pahlawan Nasional," *J. Ilmu Data*, vol. 1, no. 1, pp. 1–14, 2021, [Online]. Available: <http://ilmudata.org/index.php/ilmudata/article/view/6>
- [18] R. Safitrah, S. Siswanto, and R. T. Alinse, "Designing An Educational Game To Recognize Human Body Organs And The Functions For V-Grade Children Of Sdn 18 In South Bengkulu Using Construct 2," *J. Media Comput. ...*, vol. 2, no. 2, pp. 243–260, 2023, [Online]. Available: <https://jurnal.unived.ac.id/index.php/jmcs/article/view/4435%0Ahttps://jurnal.unived.ac.id/index.php/jmcs/article/download/4435/3468>
- [19] R. Janata, A. Thyo Priandika, and R. D. Gunawan, "Pengembangan Game Petualangan Edukasi Pengenalan Satwa Dilindungi Di Indonesia Menggunakan Construct 2," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 3, no. 3, pp. 286–294, 2022, [Online]. Available:

<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>

- [20] C. M. Hellyana, N. I. Fadlilah, R. Wijianto, and K. A. Ade Putra, "Game Edukasi 'Perjalanan Si Koko' Sebagai Media Pembelajaran," *Informatics Comput. Eng. J.*, vol. 3, no. 1, pp. 88–96, 2023, doi: 10.31294/icej.v3i1.1784.
- [21] E. M. Priscasindo and D. P. Anggia, "Rancang Bangun Game Edukasi Perangkat Komputer Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Berbasis Android," *J. Comasie*, vol. 03, pp. 74–82, 2020.
- [22] A. Widayanto and W. N. P. Pradana, "Pembuatan Game 'Tebak Gambar Hewan' Untuk Anak Sd Kelas 3 Berbasis Android," *Informatics Comput. Eng. J.*, vol. 3, no. 1, pp. 97–106, 2023, doi: 10.31294/icej.v3i1.1786.
- [23] Erma Sova, "Aplikasi Game Edukasi Untuk Merangsang Otak Anak-Anak Dalam Mengenal Dan Belajar Pendidikan Agama Islam Menggunakan Construct 2 Berbasis Android," *J. Tek. dan Sci.*, vol. 2, no. 2, pp. 34–41, 2023, doi: 10.56127/jts.v2i2.789.
- [24] D. A. Amanda and A. R. Putri, "Pengembangan Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Berbasis Android di SDN 1 Jepun," *JOEICT (Jurnal Educ. Inf. Commun. Technol.)*, vol. 3, no. 2, pp. 160–168, 2019.
- [25] R. Andriyat Krisdiawan and Darsanto, "Penerapan Model Pengembangan Gamegdlc (Game Development Life Cycle)Dalam Membangun Game Platform Berbasis Mobile," *Teknokom*, vol. 2, no. 1, pp. 31–40, 2019, doi: 10.31943/teknokom.v2i1.33.

LAMPIRAN

Pengujian *alpha testing* menggunakan *smartphone android* dengan versi 5.0 dan versi terbaru yang terdapat pada gambar berikut.

Testing pada *smartphone oppo* dengan versi *android 5.0* :



Testing pada *smartphone Poco* dengan versi *android terbaru* :



Kuesioner tentang kelayakan dan gameplay permainan Fight The Dengue menggunakan google form yang tertera pada gambar di bawah ini.

KUESIONER TESTING KELAYAKAN DAN GAMEPLAY PADA GAME "FIGHT THE DENGUE"

40 jawaban

Publikasikan analytics

Nama

40 jawaban

Renis

epik In helmoko

Khrisna Ikhum Faidil Pratama

Gibran

ardagee

Renatus

Muhammad Hananda Fadhilah

Allian

Sison Anantias Nelia Aprizanti

Umur

Contoh: 20 tahun

40 jawaban

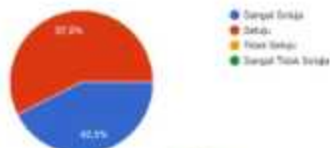
Salin



1. Tampilan game menarik untuk dimainkan ?

Selesai

40 jawaban



2. Contoh karakter dalam game mudah untuk dipisahkan ?

Selesai

40 jawaban



3. Kesesuaian penggunaan nama karakter dalam game sudah sesuai ?

Selesai

40 jawaban



4. Ketepatan fungsi tombol dalam game sudah berfungsi dengan baik ?

Selesai

40 jawaban



5. Kesesuaian musik dan sound dalam game sudah sesuai ?

Selesai

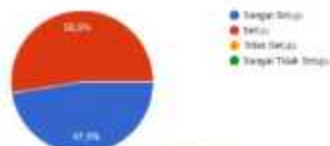
40 jawaban



6. Game memberikan edukasi terhadap pencegahan Demam Berdarah Dengue ?

Selengkapnya

40 jawaban



7. Game mendukung tematis bahaya nyamuk aedes aegypti dan virus dengue ?

Selengkapnya

40 jawaban



8. Tampilan textfont jelas dan sesuai dengan game ?

Selengkapnya

40 jawaban



9. Game menyenangkan dan mudah untuk dimainkan ?

Selengkapnya

40 jawaban



10. Game dapat dimainkan dengan lancar di platform android ?

Selengkapnya

40 jawaban

