

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ade, M., & Putra, R. (n.d.). *PENINGKATAN KEPERCAYAAN PUBLIK MELALUI PEMERINTAHAN PARTISIPATIF (Studi Pada Pelaksanaan Peraturan Bupati Bojonegoro Nomor 30 Tahun 2013 Tentang Manajemen Inovasi Pembangunan Berbasis Partisipasi Publik)*.
- [2] Rohim, M., & Wardana, A. (2019). Analisis Politik Millennial : Persepsi Siswa SMA Terhadap Dinamika Politik Pada PEMILU 2019 di Indonesia. *JIP (Jurnal Ilmu Pemerintahan) : Kajian Ilmu Pemerintahan Dan Politik Daerah*, 4(1), 47-63.
- [3] Juanita, S. (2020). Analisis Sentimen Persepsi Masyarakat Terhadap Pemilu 2019 Pada Media Sosial Twitter Menggunakan Naive Bayes. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 4(3), 552. <https://doi.org/10.30865/mib.v4i3.2140>
- [4] Yani, A. (2018). Sistem Pemerintahan Indonesia: Pendekatan Teori dan Praktek Konstitusi Undang-Undang Dasar 1945. *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum*, 12(2), 119. <https://doi.org/10.30641/kebijakan.2018.v12.119-135>
- [5] Shabrina Az-Zahra, T., Syahputri, T. A., Setifani, N. A., Ningrum, K. P., & Rolliawati, D. D. (n.d.). *PEMODELAN DAN SIMULASI PROSES PRODUKSI PERALATAN BAYI PADA HOME INDUSTRI PUPPY PUTRA PERDANA*. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/j>
- [6] Program, T. A., Permainan, S. T., Animasi, J., Permainan, T., Tinggi, S., Media, M., Mmtc, ", & Yogyakarta, ". (2021). Desain Game APD COVID-19 Simulator. In *Journal of Animation & Games Studies* (Vol. 7, Issue 1).
- [7] Khaerudin, M., Srisulistiowati, D. B., & Warta, J. (n.d.). *GAME EDUKASI DENGAN MENGGUNAKAN UNITY 3D UNTUK MENUNJANG PROSES PEMBELAJARAN*.
- [8] Wahid, A. A. (n.d.). *Jurnal Ilmu-ilmu Informatika dan Manajemen STMIK Oktober (2020) Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi*.

- [9] Elly Noviati Dosen Universitas Moch Sroedji Jember Ketua Pusat Kajian Konstitusi Jl Sriwijaya No, C. (n.d.). *Demokrasi dan Sistem Pemerintahan*.
- [10] Leni Masnidar Nasution. (2017). *STATISTIK DESKRIPTIF*.
- [11] Miftahul Janna, N., & Pembimbing, D. (n.d.). *KONSEP UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS DENGAN MENGGUNAKAN SPSS*.
- [12] Putu, G., Permana, L., Ayu, A. A., & Parasari, I. (2019). *Jurnal Ilmiah Manajemen & Bisnis PENGARUH HEDONIC MOTIVATION, SOCIAL INFLUENCE, DAN PERCEIVED ENJOYMENT TERHADAP PENGGUNAAN MARKETPLACE PADA UMKM DI BALI: STUDI KASUS PADA HIPMI PROVINSI BALI*. 4(1).
<http://journal.undiknas.ac.id/index.php/manajemen>
- [13] Christiono, D. I., Ritzky, D., & Brahmana, K. M. R. (2018). *ANALISIS PENGARUH PERFORMANCE EXPECTANCY DAN EFFORT EXPECTANCY TERHADAP BEHAVIORAL INTENTION PADA ONLINE MARKETPLACE* (Vol. 6, Issue 2).
- [14] Hussain, F., Hussain, A., Shakeel, H., Uddin, N., & Ghouri, T. L. (2020). *Unity Game Development Engine: A Technical Survey Vehicles Parking System Using Android Platform*
View project Unity Game Development Engine: A Technical Survey.
<http://sujo.usindh.edu.pk/index.php/USJICT/>
- [15] Pancasila, D., Bhineka, D., Ika, T., Heterogenitas, S., & Tjarsono, I. (n.d.). *Demokrasi Pancasila dan Bhineka Tunggal Ika Solusi Heterogenitas (Idjang)*.
- [16] Kamal, L., Lina,), & Haris, D. A. (n.d.). *PEMBUATAN GAME SIMULASI "SAFETY WAY OUT."*