

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rouf. (2015). *Pengujian Perangkat Lunak Dengan Menggunakan Metode White Box Dan Black Box*. Semarang: STMIK HIMSYA.
- Alodokter. (2018, Agustus 16). *Formalin Adalah Zat Beracun, Waspadai Keberadaannya di Rumah*. 2 Juni 2021, <https://www.alodokter.com/formalin-adalah-zat-beracun-waspada-keberadaannya-di-rumah/>.
- Alodokter. (2020, November 16). *Kecanduan Nikotin*. 2 Juni 2021, <https://www.alodokter.com/kecanduan-nikotin/>.
- Anggra. ( 2010). *Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Flash*. Yogyakarta: Gava Media.
- Brady M. Loonam J. 2010. *Exploring the use of entity-relationship diagramming as a technique to support grounded theory inquiry*. Qualitative Research in Organization And Management.
- Buana. (2014). *Aplikasi XAMPP*. Jakarta: Andi.
- Detik Health. (2016, Januari 11). *Mengenal Sianida, Racun Pembajak Oksigen yang Sangat Mematikan*. 2 Juni 2021, <https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-3115002/mengenal-sianida-racun-pembajak-oksigen-yang-sangat-mematikan/>.
- Fowler, Martin. 2015. *UML Distilled Edisi 3 (Panduan Singkat Bahasa Pemodelan Objek Standar)*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Hello Sehat. (2019, Mei 03). *3 Benda Sehari-hari yang Sarat Amonia, dan Bahaya Amonia Buat Kesehatan*. 2 Juni 2021, <https://hellosehat.com/sehat/informasi-kesehatan/bahaya-gas-amonia-adalah/>.
- Henry, S. (2010). *Cerdas dengan Game Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Yogyakarta: Kompas Gramedia.

- IDN Times. (2020. Agustus 09). *Kenali Nama Lain Benzena, Zat Kimia Pemicu Kanker Darah*. 2 Juni 2021, <https://www.idntimes.com/health/fitness/ella-devianti/kenali-nama-lain-benzena-zat-kimia-pemicu-kanker-darah-exp-c1c2>.
- Indrajani. (2011). *Perancangan Basis Data dalam All in 1*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Leitch, R. A. dan Davis, K.R. (2011). *Sistem Informasi Akuntansi*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Munir. (2013). *MULTIMEDIA dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Nururrahman. (2014). *Pengaruh rokok terhadap kesehatan dan pembentukan karakter manusia*. Prosiding seminar nasional.
- Pahlevi. (2020, Januari 18). *Pengertian Storyline (Alur Cerita) Adalah, Jenis dan Bentuk*. 2 Juni 2021, <https://www.pahlevi.net/pengertian-storyline>.
- Prensky, Marc. (2012). *From Digital Natives to Digital Wisdom*. New York.
- Sibero, C.I. (2010). *Membuat Game 2D Menggunakan Game Maker*. Yogyakarta: MediaKom.
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Tim KPAI. (2013, Juni 06). *Menyelamatkan Anak Dari Bahaya Rokok*. 2 Juni 2021, <https://www.kpai.go.id/publikasi/tinjauan/menyelamatkan-anak-dari-bahaya-rokok/>.
- Wahadyo, A. (2013). *Android 4 untuk Pengguna Pemula Tablet & Handphone*. Jakarta: Mediakita.
- Yuwono. 2010, *Pandemi Resistensi Antimikroba: Belajar dari MRSA*. Jurnal Kedokteran dan Kesehatan.