

Daftar Pustaka

- [1] Livescience.com. (2010, 26 Oktober). Indonesia's Explosive Geology Explained. Diakses pada tanggal 26 Oktober 2019, dari <https://www.livescience.com/8823-indonesia-explosive-geology-explained.html>
- [2] Kumparan.com. (2018, 6 Agustus). Memahami Cincin Api Pasifik, Alasan Indonesia Rawan Gempa dan Tsunami. Diakses pada 26 Oktober 2019, dari <https://kumparan.com/@kumparansains/memahami-cincin-api-pasifik-alasan-indonesia-rawan-gempa-dan-tsunami-1533295225512258121>
- [3] Sunarjo, M. Taufik G., dan Sugeng P. 2012. Gempabumi Edisi Populer (2nd ed.). Jakarta: Badan Meteorologi Klimatologi dan Geofisika.
- [4] Usgs.gov. 2015. Can you predict earthquakes. Diakses pada tanggal 27 Oktober 2019, dari https://www.usgs.gov/faqs/can-you-predict-earthquakes?qt-news_science_products=0#qt-news_science_products
- [5] Peraturan Kepala Badan Nasional Penanggulangan Bencana. 2008. Undang-Undang No. 4 Tahun 2008 Tentang Pedoman Penyusunan Rencana Penanggulangan Bencana. Lembaran Negara RI Tahun 2007 No. 89. Jakarta: Sekretariat Negara. Diakses pada tanggal 27 Oktober 2019
- [6] Kapp, K. (2013). The Gamification of Learning and Instruction: GameBased Methods and Strategies for Training and Education. San Fransisco, CA : John Wiley & Sons. Diakses pada tanggal 2 April 2020
- [7] Dewi, Rijuna. 2006. Pengaruh Keselamatan dan Kesehatan Kerja terhadap Kinerja Karyawan pada PT.Ecogreen Oleochemicals MedanPlant. Skripsi Fakultas Ekonomi Universitas Sumatera Utara. Medan. Diakses pada tanggal 27 Oktober 2019.
- [8] SIKEJAR (Sistem Informasi Ketenagakerjaan Dalam Jaringan). 2019 Pengertian K3 Secara Umum, Tujuan, Prinsip, Ruang Lingkup, Jenis K3. <https://www.sikejar.id/read/berita/pengertian-k3-secara-umum-tujuan-prinsip-ruang-lingkup-jenis-k3>. Diakses pada tanggal 17 Juli 2020.
- [9] Diah, Yuliansyah M., and M. Kosasih Zen. "PENGARUH KESELAMATAN DAN KESEHATAN KERJA TERHADAP KINERJA KARYAWAN
- [10] Merdeka.com. Langkah Mitigasi Bencana Gempa Bumi dari BNPB, Wajib Diperhatikan. 2018. <https://www.merdeka.com/jateng/langkah-mitigasi-bencana-gempa-bumi-yang-wajib-diperhatikan-menurut-bnpd-klm.html>. Diakses pada tanggal 18 Juli 2020
- [11] BNPB (Badan Nasional Penanggulangan Bencana). Buku Pedoman Latihan Kesiapsiagaan Bencana Nasional. 2017. Diakses pada tanggal 16 Juli 2020
- [12] I Gede Pande Yogiarto Sutanaya, I Ketut Resika Arthana, dan I Made Wirawan, "Pengembangan Virtual Reality Pengenalan Kendaraan Untuk

- Usia Dini", Janapati vol. 6, Nomor 1, Maret 2017. Diakses pada tanggal 27 Oktober 2019
- [13] Nesabamedia. (5 September 2019). Pengertian VR (Virtual Reality) B Sejarah dan Cara Kerjanya. <https://www.nesabamedia.com/pengertian-virtual-reality/> . Diakses pada tanggal 15 Juli 2020
- [14] TrainingIndustry.com. (2019, 25 July) 2019 Top Gamification Companies. Diakses pada tanggal 6 April 2020 <https://trainingindustry.com/top-tr:companies/content-development/2019-top-gamification-companies/>
- [15] K. M. Kapp and J. Coné, "What Every Chief Learning Officer Needs to Know Games and Gamification for Learning," 2012.. Available at <http://karlkapp.com/articles/>. Diakses pada tanggal 17 Juli 2020
- [16] I. Glover, "Play As You Learn : Gamification as a Technique for Motivating Learners," in Proceedings of World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications, Hypermedia and Telecommunications 2013
- [17] J. A. Fredricks and W. McColskey, "The Measurement of Student Engagement: A Comparative Analysis of Various Methods and Student Self-report Instruments." Handbook of Research on Student Engagement, pp. 763-782, 2012
- [18] EKASARI, YETI. "MERANCANG GAME PETUALANGAN "BINGGO" MENGGUNAKAN UNITY 3D GAME ENGINE." Diakses pada tanggal 8 April 2020
- [19] Google Developers. Cardboard. <https://developers.google.com/cardboard/> Diakses pada tanggal 8 April 2020
- [20] Andikasani, Muhammad Rifqi, Moehammad Awaluddin, and Andri Supri "Aplikasi Persebaran Objek Wisata di Kota Semarang Berbasis Mobile yang Memanfaatkan Smartphone Android." *Jurnal Geodesi Undip* 3.2 (2014): Diakses pada tanggal 27 Oktober 2019

Lampiran