

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S. (2018). Seni Lukis Sebagai Refleksi Ketidakberdayaan dan Keterpinggiran Cokek. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 33(1), 1. <https://doi.org/10.31091/mudra.v33i1.323>
- Gazali, M. (2017). Seni Mural Ruang Publik dalam Konteks Konservasi. *Imajinasi*, 11(1), 69–76. <https://doi.org/10.15294/imajinasi.v11i1.11190>
- Susanto, F. (2019). Metode Unified Theory of Acceptance and Use of Technology Untuk Menentukan Faktor Tingkat penerimaan Penggunaan E-learning. *Jurnal Informatika*, 19(2), 153–166.
- Hasibuan, M. S., & Meitro. (2014). implementasi metode synchronous E-learning berbasis LMS MOODLE. *Sembistek 2014 Ibi Darmajaya*, (December 2014), 730.
- Neil Smyth. (2015). *Android Studio Development Essentials*. E-Book.
- Pujianto. (2013). Dengan media sosial menggunakan, 13(1), 33.
- Roger S.Pressman, Ph.D. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak (pendekatan praktisi edisi 7)*. Yogyakarta: penerbit C.V ANDI.
- Sari, Y. P. (2016). Yuni Puspita Sari ( Studi Kasus : Kampus Kebidanan Adila Bandar Lampung ) Informatics and Business Institute Darmajaya Smartphone mobile sebagai dewasa dan lebih ini produk lebih diminati mahasiswa kebidanan dituntut untuk mengetahui segala hal berkaitan, 16(1), 66.
- Shalahuddin, M., & Rosa, A.S. 2016. Rekayasa Perangkat Lunak. Penerbit Informatika, Bandung.
- Supratman, E., & Purwaningtias, F. (2018). Model Pembelajaran E-Learning pada SMA Negeri SUMSEL Palembang Berbasis Schoology, 98–103.

Wahana. (2013). *Android Programming*. Semarang: penerbit C.V ANDI OFFSET.

Fetra Bonita Sari, Rida Amini, M. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532.