

DAFTAR PUSTAKA

- Arman, Suryadi, K., & Wulansari, R. (2021). Sistem E-Library Berbasis Web Mobile Pada Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan (Studi Kasus: Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Provinsi Lampung). *Jurnal Sistem Informasi & Manajemen Basis Data (SIMADA)*, 4(1), 59–68.
- Desmayanti, R. (2018). Bab Iii Metodologi Penelitian Kualitatif. *Nuevos Sistemas de Comunicación e Información*, 54–65.
- Dyan, Y., & Tri, W. (2021). Rancang Bangun Game Puzzle Untuk Edukasi Rumah Adat Tradisional Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Edukasimu*, 1(1), 1–9. <http://edukasimu.org/index.php/edukasimu/article/view/15>
- Eduwin Eko, Franjaya, Rabita Akbari, S. (2022). Budaya Pepadun dan Saibatin dalam Rencana Pengembangan Taman di Kota Bandar Lampung. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3(1), 10–27. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Elys Candra Yani, Boko Susilo, & Funny Farady Coastera. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Edugame Slider Puzzle Keanekaragaman Budaya Bengkulu Dengan Menggunakan Linear Congruent Method (Lcm). *Rekursif: Jurnal Informatika*, 4(3), 257–269. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/rekursif/article/view/899>
- Eni. (2018). Gedung Petas dan Padepokan Seni Tari di Kota Bandar Lampung. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., Mi, 5–24.
- Hadi, M. J. K. (2021). *Presentasi Keris Lampung dalam Video Game RPG*.
- Hendrizar. (2019). Dampak Budaya dan Pariwisata Terhadap Ekonomi, Sosial dan Lingkungan di daerah Pringsewu. *Journal Information*, 2(30), 1–17.
- Ilhami, A. (2018). *Rancang bangun aplikasi kamus bahasa indonesia –bawean menggunakan algoritma*.
- Kharisma, G. I., & Arvianto, F. (2019). Pengembangan aplikasi android berbentuk education games berbasis budaya lokal untuk keterampilan membaca permulaan bagi siswa kelas 1 SD/MI. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(2), 203. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i2.5234>
- Kristianto, E. S. (2021). *PEMILIHAN RAYA ORGANISASI (STUDI KASUS IIB DARMAJAYA) PEMILIHAN RAYA ORGANISASI*.
- Kurniawan, H. dan, & Bondowoso, W. B. (2019). Jurnal simada. *SISTEM INFORMASI TERINTEGRASI TUGAS AKHIR/SKRIPSI BERBASIS WEB (Studi Kasus: Jurusan Sistem Informasi Institut Informatika Dan Bisnis Darmajaya)*, 02(02).
- Larasati, M. D., & Satriadi, I. (2020). *Model Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi Pengolahan Nilai Pada SMP Kartika XI-3 Jakarta Timur*.

VI(1), 135–140. <https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2>

- Maydianto, & Ridho, M. R. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Point of Sale Dengan Framework Codeigniter Pada Cv Powershop. *Jurnal Comasie*, 02, 50–59.
- Mukrimaa, S. S., Nurdyansyah, Fahyuni, E. F., YULIA CITRA, A., Schulz, N. D., د. غسان, Taniredja, T., Faridli, E. M., & Harmianto, S. (2019). Sistem E-Tiket Destinasi Wisata Temiang Hill Berbasis Web. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(August), 128.
- Rahmadi Islam. (2020). *Pengembangan Sistem Informasi berbasis Website pada Sistem Pembelajaran (E-Learning)*. 3, 1–13. <http://dx.doi.org/10.1186/s13662-017-1121-6><https://doi.org/10.1007/s41980-018-0101-2><https://doi.org/10.1016/j.cnsns.2018.04.019><https://doi.org/10.1016/j.cam.2017.10.014><http://dx.doi.org/10.1016/j.apm.2011.07.041><http://arxiv.org/abs/1502.020>
- Ria. (2019). *Aplikasi Pembelajaran Budaya Nusantara Untuk Sekolah Dasar (Sd) Berbasis Android*. 2(9), 1689–1699.
- Ridho. (2019). Bab II Landasan Teori. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Saeful, A. (2021). “perancangan sistem e -tiket destinasi wisata temiang hill berbasis web mobile.”
- Setiawati, E. (2019). *SISTEM INFORMASI PRESENSI SISWA BERBASIS FINGERPRINT DAN SMS GATEWAY DI SMP NEGERI 3 KATIBUNG*.
- Wahid Abdul, A. (2020). Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi. *Jurnal Ilmu-Ilmu Informatika Dan Manajemen STMIK*, November, 1–5.
- Wastito, G. H. (2021). Bab II Landasan Teori. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Widayanti, A. A. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Rumah Adat Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1), 1–92.
- Windiyan, F., Siddiq, M., & Syarli, S. (2022). Informasi Budaya Mandar Berbasis Android. *Journal Pegguruang: Conference Series*, 4(1), 17. <https://doi.org/10.35329/jp.v4i1.2621>
- Yanuar, Adi, N. (2021). Rancang Bangun Pengenalan Rumah Adat Di Indonesia Dengan Game Edukasi Berbasis Android. *Jurnal Edukasimu*, 1(1), 1–10. <http://edukasimu.org/index.php/edukasimu/article/view/9><http://edukasimu.org/index.php/edukasimu/article/download/9/8>
- Yuni, P. (2019). Game Edukasi Kesenian Lampung Berbasis Android. *Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian IBI DARMAJAYA*, 1, 135–140.
- Zaini, T., Rosyandi, Triowali, & Hermanto. (2019). *AUGMENTED REALITY WISATA MONUMEN*. 19(1).