

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI INTERAKTIF MEMILAH  
SAMPAH 2D BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN  
KESADARAN LINGKUNGAN PADA ANAK-ANAK  
(Studi Kasus : SDN 3 Bumidaya)**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
**SARJANA KOMPUTER**  
Pada Program Studi Teknik Informatika  
IIB Darmajaya Bandar Lampung



Disusun Oleh:

**Rhino Fernando Handi Alamsyah**

**2011010074**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA  
BANDAR LAMPUNG**

**2024**