

DAFTAR PUSTAKA

- Arfida, S., & Wibowo, H. (2018). Pemetaan Lokasi Sekolah Dasar Negeri dengan Pencarian Jalur Terdekat pada Provinsi Lampung. *Seminar Nasional Teknologi Dan Bisnis IIB DARMAJAYA*.
- Artaye, K. (2018). Media Pembelajaran Geguritan Bali Berbasis Android. *Seminar Nasional Teknologi Dan Bisnis IIB DARMAJAYA*.
- Azizah. (2017). *Gambaran Kemandirian Perilaku Hidup Bersih dan Sehat di Sekolah pada Anak Tunadaksa di SLB se-Kota Semarang*.
- Bettaliyah, A. A. (2015). Aplikasi Identifikasi Judul Skripsi Menggunakan Sistem Pakar Berbasis Android. *Jurnal Teknik A*.
- Jr, C. T. A., Bal-ut, M. L. C., Calam, L. G., Cantuba, R. N., Heindric, M., Engr, M. V., & Regina, M. (2013). Games Development Of Ibong Adarna Visual Novel. *INTERNATIONAL JOURNAL OF SCIENTIFIC & TECHNOLOGY RESEARCH*.
- Leetian, N. (2013). Designing Mobile Educational Gamess on Voter's Education: A Tale of Three Engines. *International Journal of E-Education, e-Business, e-Management and e-Learning*.
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*.
- Nuryanto, E. P., & Wintoro, P. B. (2017). Rancang Bangun Sistem E-Voting Pada Pemilihan Raya (Pemira) Iib Darmajaya Berbasis Web. *SEMNAS IIB DARMAJAYA*.
- Ridwan Arif Rahman, Dewi Tresnawati, & Tresnawati, D. (2016). Pengembangan Games Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritm*.

Sari, Y. P. (2019). Games Edukasi Kesenian Lampung Berbasis Android. *Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian IBI DARMAJAYA*.

Sholina, E. (2017). *Layanan Informasi Pemakaman Kebun Bunga Palembang Berbasis Web Universitas Islam Negeri Raden Fatah*.

Suyatmin, S., & Widiyanto, W. (2017). Pengembangan modul pembelajaran perilaku hidup bersih dan sehat pada taman kanak-kanak. *Jurnal Keolahragaan*.