

DAFTAR PUSTAKA

- Aidi, Z., & Farida, H. (2020). *Natural disaster insurance for Indonesia disaster management*. 12(2).
<http://www.aes.bioflux.com.ro/docs/2020.137-145.pdf>
- Darmastuti, R. (2016). *Pentingnya Media Dalam Pekerjaan Public Relations*.
https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/1265/10/BOOK_R_Darmastuti_Media_Relations_Bab_2.pdf
- Kusuma, C. S. D. (2016). *Modul Manajemen Event*.
<https://staffnew.uny.ac.id/upload/197912032015042001/pendidikan/MODUL%20MANAJEMEN%20EVENT.Chusnu.pdf>
- Pramana, D. (2015). *Perancangan Aplikasi Knowledge Sharing Dengan Konsep Gamification*. <https://jsi.stikom-bali.ac.id/index.php/jsi/article/view/23>
- Raharjo, S. (2016). *Media Relations di Media Massa*. 9(2).
<https://media.neliti.com/media/publications/224254-media-relations-di-media-massa.pdf>
- Suharyono. (2017). *Sikap dan Perilaku Wirausahawan*. 40(56).
<https://journal.unas.ac.id/ilmu-budaya/article/view/422/323>
- Suryana, M. (2022, December 19). *Sebanyak 22 kecamatan di Kabupaten Lebak rawan bencana*.
<https://banten.antaranews.com/berita/234506/sebanyak-22-kecamatan-di-kabupaten-lebak-rawan-bencana>
- Susilowati, D. (2017). *Potensi Wilayah Sekitar Pantai Selatan Kabupaten Lebak Provinsi Banten Dalam Mendukung Pembangunan Pariwisata*.
<https://journal2.um.ac.id/index.php/jpg/article/view/1001/573>
- Tjahyadi, D. M. (2024). *Aktivitas Community Relationship di Organisasi Gugus Mitigasi Lebak Selatan*.
https://kc.umn.ac.id/id/eprint/29152/4/BAB_II.pdf
- Yunita, N. P., & Indrajit, R. E. (2022). *GAMIFICATION: Membuat Belajar Seasyik Bermain Game*. Penerbit Andi.

https://books.google.co.id/books?id=jT-AEAAAQBAJ&pg=PA1&dq=gamifikasi+adalah&hl=en&newbks=1&newbks_redir=0&sa=X&ved=2ahUKEwiU9dbJwseGAxVET2cHHVYgI OYQ6AF6BAgMEAI#v=onepage&q=gamifikasi%20adalah&f=false

