DAFTAR PUSTAKA

Arifitama. (2017). "*Panduan Mudah Membuat Augmented Reality*". Yogyakarta: Andi.

Badan Intelijen Negara, 2014, "*Kecelakaan Lalu Lintas Menjadi Pembunuh Terbesar Ketiga*". [Online, diakses tanggal 5 April 2014]. URL : http://www.bin.go.id/awas/ detil/197 /4/ 2/01 / 2014/ kecelakaan-lalu-lintas-menjadi-pembunuh-terbesar-ketiga

Basuki, D. R., & Hartanto, A. D. (2015). "*Rancangan Aplikasi Berbasis Android Untuk Pengenalan Rambu Lalu Lintas Serta Latihan Ujian Teori Sim*".

Binanto, I. (2015). "*Tinjauan Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia Yang Sesuai Untuk Mahasiswa*. *Seminar Nasional Rekayasa Komputer dan Aplikasinya*".

Budianto, A. (2014). "*Analisis dan Perancangan Game Edukasi Need For Safety Sebagai Sarana Pengenalan Rambu - Rambu Lalu Lintas Untuk Anak Usia 6-12 Tahun*". 222.

Bunadi, W., Purba, K. R., & Liliana. (2016). "*Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Rambu Lalu Lintas Menggunakan Flash*". *Vol. 2*.

Chua, B. B., & Dyson, L. E. (2004). *ASCILITE*. Dipetik Oktober 11, 2017, dari https://www.ascilite.org/conferences/perth04/procs/chua.html

Darmawiguna, I. m., Pradnyama, G. A., & pradipta. (2017). "*Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Markerless Pengenalan dan Teknik Dasar Bola Basket*". *KARMAPATI, Vol 6*.

Ismail, J., Marisa, F., & Wijaya, I. D. (2016). "*Aplikasi Pengenalan Rambu Lalu Lintas Menggunakan Metode Fuzzy Mamdani Berbasis Android*". *Vol. 1*.

Munir. (2008). "*Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*". Bandung: Alfabeta.

Press, T. P. (2017). "*Undang - Undang Lalu Lintas Dan Angkutan Jalan*". Permata Press.

PT. Jasa Raharja Cabang Lampung, 2017, "*Kecelakaan di Lampung, Ini Sebaran Usia Korban*". [Online diakses tanggal 20 April 2019]. URL https://sumatra.bisnis.com/read/20181019/533/850980/kecelakaan-di-lampung-ini-sebaran-usia-korban

Rufus, D. A. (2017). "*Game Tutorial Pengenalan Rambu Lalu Lintas untuk Anak Sekolah Dasar*". 16.

Sugiyono. (2013). "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*". Bandung: Cv.Alfabeta.

Sulastianingsih, F., & Kartono, R. (2018). "*Smart Rider 3D sebagai Game Pengenalan Rambu Lalu Lintas berbasis Android*". *Jurnal Teknik Vol, 10*, 6

Tian, J. (2005). "*Software Quality Engineering. Dalam V. Moliere (Penyunt.), Testing, Quality Assurance, And Quantifiable Improvment*". Canada: John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey.

Vaughan, T. (2006). "*Multimedia: Making It Work*". (Andi, Penyunt.)

Wardan, R., & Kurniadi, D. (2017). "*Apilkasi Multimedia Pembelajaran Rambu Lalu Lintas Berbasis Android ". Jurnal Algoritma*, 8