

DAFTAR PUSTAKA

- Asmiatun, S., Wakhidah, N. and Novita Putri, A. 2020. “Penerapan Teknologi Augmented Reality Dan GPS Tracking Untuk Deteksi Jalan Rusak”. *Google Books*. Januari. hlm 1-16. Yogyakarta.
- Dianrizkita, Y., Seruni, H. and Agung, H. 2018. “ANALISA PERBANDINGAN METODE MARKER BASED DAN MARKLESS AUGMENTED REALITY PADA BANGUN RUANG”. *Jurnal Ilmiah SimanteC*. Vol.2. No.3. Jakarta Utara.
- Firman. 2021. “Aturan Hukum Bagi Pengendara Dibawah Umur”, *TB News Polri*.
- Florentina, A. and Lesmana Marselino, T. 2018. ‘Pengembangan Program Aplikasi Android Menu Makanan Dengan Teknologi Augmented Reality Pada Restoran Sushi’, *Jurnal Sains dan teknologi*, 5(1).
- Gunawan, H., Haryanto, E.V. and Akbar, M.B. (2020) ‘MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN RAMBU-RAMBU LALU LINTAS UNTUK ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID’, *FTIK*, 1(1).
- Kurniawan Pamoedji, A., Maryuni and Sanjaya, R. 2017 “*Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR)*”. *Google Books*.
- Nofriyanto, A., Nurhadi and Mulyadi. 2021. “Pengenalan Rambu Lalu Lintas Sebagai Sarana Pembelajaran Interaktif Bagi Siswa Sekolah Dasar Berbasis Augmented Reality (Studi Kasus : SDN 134/IV Jambi Selatan)”. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Teknik Informatika*, 3(2).
- Puspita Sari, Y. 2019 “Game Edukasi Kesenian Lampung Berbasis Android”. *Tenika IIB Darmajaya* [Preprint].
- Rosa, A.S. and Shalahuddin, M. 2018. “*Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*”. Revisi. Bandung: Informatika Bandung.
- Rosandy, T., Hermanto and Zaini, T. 2019. “AUGMENTED REALITY WISATA MONUMEN BERSEJARAH LAMPUNG BERBASIS MOBILE”, *Jurnal Informatika IIB Darmajaya*, 19(1).
- Thoriq Islamy, F. and Frieyadie. 2021. “Pembelajaran Pengenalan Rambu Lalu Lintas Yang Umum Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality”, *Jurnal Telematika*, 14(1).
- Wijayanti, R.R. 2018. “IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PROMOSI INTERAKTIF UNTUK KATALOG FOOD AND BEVERAGE PADA HOKCAFE”. *Teknik Informatika (JIKA)* [Preprint].