

DAFTAR PUSTAKA

- [1] IT-Jurnal, “Pengertian Augmented Reality”, [Online]. Tersedia : <https://www.it-jurnal.com/pengertian-augmented-realityar>. [Diakses 10 September 2018].
- [2] TLL Bandung, “Taman Lalu Lintas Ade Irma Suryani Nasution Bandung”, [Online]. Tersedia : <http://tamanlalulintasbandung.com>. [Diakses 10 September 2018].
- [3] M.F. Anggris, M.T. Ananta, H.M. Az-Zahra, “Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Pengelolaan Rambu-Rambu Lalu Lintas Menggunakan Global Positioning System (Gps) Pada Android”, Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya, Volume 2. No.8. 2018.
- [4] Mustika, E. Prasetya A. Sugara, M. Pratiwi, “Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)”, Politeknik Palcomtech Palembang. 2017.
- [5] TLL Bandung, “Sejarah Taman Lalu Lintas Ade Irma Suryani Nasution Bandung” [Online]. Tersedia : <http://tamanlalulintasbandung.com/sejarah-taman-lalu-lintas>. [Diakses 8 Oktober 2018].
- [6] TLL Bandung, “Struktur Organisasi Taman Lalu Lintas Ade Irma Suryani Nasution Bandung” [Online]. Tersedia : <http://tamanlalulintasbandung.com/struktur-organisasi>. [Diakses 8 Oktober 2018].
- [7] Departemen Perhubungan, Direktorat Jenderal Perhubungan Darat. Direktorat Bina Sistem Transportasi Perkotaan. Panduan Penempatan Fasilitas Perlengkapan Jalan. Jakarta 10110.
- [8] Martono, K. Teguh, “Rancang Bangun Media Pengenalan Rambu-Rambu Lalu Lintas Dengan Memanfaatkan Teknologi Augmented Reality”, Sistem Komputer Fakultas Teknik Universitas Diponegoro. Volume 14. No.1. 2016.
- [9] L.D. Putra, Ishartiwi. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka Dan Huruf Untuk Anak Usia Dini”. Fakultas Ilmu Pendidikan UNY. Volume 2. No.2. 2015.

- [10] Satria, “Pengertian Multimedia”, [Online]. Tersedia : http://www.satriamultimedia.com/artikel_apa_itu_multimedia.html. [Diakses 12 Oktober 2018]
- [11] N. Safaat, *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, Bandung: Informatika, 2011.
- [12] Insinyoer, “komponen arsitektur android”, [Online]. Tersedia : <http://www.insinyoer.com/komponen-arsitektur-android>. [Diakses 12 Oktober 2018].
- [13] Riaume, ”Daftar Versi Android”, [Online]. Tersedia : <https://www.riaume.com/daftar-nama-os-android-menurut-versi.html>. [Diakses 12 Oktober 2018].
- [14] R. A. S dan M. Shalahuddin. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika Bandung. 2013.
- [15] Bierpinter, “Pengertian Pengujian *Black-Box*”. [Online]. Tersedia : <https://bierpinter.com/pengetahuan/pengertian-dan-fungsi-dari-black-box-testing>. [Diakses 13 Oktober 2018].
- [16] Hermantolle, “Mengenal lebih dekat dengan Unity3D”, [Online]. Tersedia : <http://www.hermantolle.com/class/docs/unity-3d-game-engine>. [Diakses 13 Oktober 2018]
- [17] M.J. Garbade, “SDK Artoolkit”, [Online]. Tersedia : <https://opensource.com/article/18/6/open-source-augmented-reality-sdks>. [Diakses 13 Oktober 2018].
- [18] Blender, “Tentang Blender”, [Online]. Tersedia : <https://www.blender.org/about>. [Diakses 13 Oktober 2018].
- [19] Mahirphotoshop, “Tentang Adobe Photoshop”, [Online]. Tersedia : <https://mahirphotoshop.com/pengertian-adobe-photoshop-beserta-fiturnya>. [Diakses 13 Oktober 2018].
- [20] R. Yunitarini, F. Hastarita R, “Jurnal Simantec : Pemodelan Proses Bisnis Akademik Teknik Informatika Universitas Trunojoyo Dengan Business Modelling Notation (BPMN),” Universitas Trunojoyo. Vol. 5. No. 2. 2016.

- [21] I. Mustaqim, N. Kurniawan. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality*”. Pendidikan Teknik Elektro FT UNY. Vol 1. No 1. 2017.
- [22] H. Maulana, M.A. Aliska, “Pembangunan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII (Study Kasus SMP XYZ)”, Teknik Informatika Unikom. Vol 16 No. 2. 2018.