

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, B.(2019). Pengembangan bahan ajar perakitan komputer bermuatan augmented reality untuk menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Tekno*, 29(2), 97.
- Arena, F. (2022). An Overview of Augmented Reality. *Computers*, 11(2). <https://doi.org/10.3390/computers11020028>
- Putra, A. D. (2023). Penerapan MDLC Pada Pembelajaran Aksara Lampung Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *CHAIN: Journal of Computer Technology, Computer Engineering, and Informatics*, 1(2), 32–34.
- Haryani, P.(2020). The designing of interactive learning media at Yogyakarta's sandi museum based on augmented reality. *International Journal on Informatics Visualization*, 4(1), 52–57. <https://doi.org/10.30630/joiv.4.1.157>
- Ifannur, M. T. (2024). Penerapan Teknologi Augmented Reality Untuk Aplikasi Pengukuran Panjang Suatu Objek. *Infotek: Jurnal Informatika Dan Teknologi*, 7(1), 63–73. <https://doi.org/10.29408/jit.v7i1.23908>
- Immanuel, F. (2020). Pengembangan Aplikasi Photobooth Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Masyarakat Informatika*, 11(1), 22–34. <https://doi.org/10.14710/jmasif.11.1.31451>
- Islamy, F. T. (2020). Pembelajaran Pengenalan Rambu Lalu Lintas Yang Umum Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Telematika*, 14(1), 1–8. <https://doi.org/10.61769/telematika.v14i1.271>
- Krisdiawan, R. A. (2023). Media Edukasi Biota Laut Berbasis Augmented Reality Menggunakan Metode Marker Based Tracking dengan Algoritma Fast Corner Detection. *Digital Transformation Technology (Digitech)*, 3(1), 38–48.
- Linda, L. (2023). Rancang Bangun Game Edukasi Sebagai Media Pengenalan Rambu Lalu Lintas Berbasis Android. *Simkom*, 8(2), 174–186. <https://doi.org/10.51717/simkom.v8i2.242>
- Pertiwi, D. S.(2024). Pengenalan Aplikasi Pembelajaran Tanda Lalu Lintas Menggunakan Single Marker Pada Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Android. *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, 4(2), 218. <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i2.1486>
- Riskawati, (2021). Perancangan Sistem Pengenalan Rambu-Rambu Lalu Lintas Pada MTS Islamiyah Menggunakan Adobe Flash Profesional CS6. *Journal of Student Development Information System (JoSDIS) e-ISSN*, 1(1), 2774–7948.

- Syawaludin, A. (2019). Development of augmented reality-based interactive multimedia to improve critical thinking skills in science learning. *International Journal of Instruction*, 12(4), 331–344. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12421a>
- Rizki, D. S. (2021). Pengenalan Rambu Lalu Lintas Dengan Menggunakan Fuzzy Inference System (Fis) Mamdani. *Jurnal Teknoif Teknik Informatika Institut Teknologi Padang*, 9(1), 17–19. <https://doi.org/10.21063/jtif.2021.v9.1.17-19>
- Fadhilah, N. M. (2022). Sistem Informasi Pengenalan Rambu Lalu Lintas Pada Anak-Anak (Siperlu) Berbasis Web. *Informatics and Computer Engineering Journal*, 2(2), 38–49. <https://doi.org/10.31294/icej.v2i2.835>
- Arifin, Z. M. (2022). Pembelajaran Keselamatan Berkendara Dan Pengenalan Rambu Lalu Lintas Perkeretaapian Di Sekolah Menengah Atas. *Madiun Spoor: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 42-47. <https://doi.org/10.37367/jpm.v2i2.232>

