

DAFTAR PUSTAKA

- Charitas I.P. Rully, dkk. (2012). *Mengenal Software for Beginners*. Yogyakarta. Andi Offset.
- Gerlachdan Ely. (1971). *Teaching & Media: A Systematic Approach*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall, Inc.
- Hidayatullah, Priyanto. dkk. (2011). *Membuat Mobile Game Edukatif dengan Flash*. Bandung. Informatika.
- Ladjamuddin B, Al-Bahra. (2006). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta. Graha Ilmu.
- Miarji, Banar Satria. (2013). *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Tertib Berlalu Lintas Berbasis Android*, Universitas Muhammadiyah Surakarta : http://eprints.ums.ac.id/26177/12/2_-NASKAH_PUBLIKASI.pdf (diakses pada 12 Maret 2016)
- Nugroho, Adi. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP (Unified Software Development Process)*. Yogyakarta. Andi Offset.
- Peraturan Menteri Perhubungan Republik Indonesia Nomor PM 13 Tahun 2014 tentang Rambu Lalu Lintas
- Said, Muhammad. (2012). *Aplikasi Pembelajaran Rambu – Rambu Lalu Lintas Berbasis Smartphone Android*, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. <http://eprints.upnjatim.ac.id/id/eprint/3692> (diakses pada 12 Maret 2016)
- Undang – Undang Nomor 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan
- Yasin, Verdi. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek: Pemodelan, Arsitektur dan Perancangan (Modeling, Architecture and Design)*. Jakarta. Mitra Wacana Media.