

DAFTAR PUSTAKA

- [1] adi jaya, i. k., buana A, p. w., & w, a. c. (2015). Game edukasi rambu lalu lintas berbasis android. 3.NO.3. 190-201.
- [2] ancinta. (2017, february 20). *Google Play*. Retrieved from <http://cloud.apk-cloud.com/de/ancita-anak-cinta-lalu-lintas>
- [3] *Buku pedoman tugas akhir*. (2017). Surabaya: Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
- [4] hermansyah, t., isya, m., muhammad, s., & saleh, m. (2015). Keserasian rambu dan marka terhadap geometrik jalan pada antar kota. 4.NO.3.11-20.
- [5] huda, a. a. (2012). *24 jam pintar pemrograman android*. yogyakarta: Andi yogyakarta.
- [6] Kesatria, A. (2017, 10 25). *azharkesatriatiwolawolawol.blogspot*. Retrieved from <http://azharkesatriatiwolawolawol.blogspot.co.id/2014/06/pengenalan-simbol-statechard-diagram.html>
- [7] Raharjo, R. (2014). tertib berlalu lintas. 100-200.
- [8] Rudi, S. (2012). belajar dan mengenal tanda gambar rambu lalu lintas .
- [9] susanto, a., & honggo, h. (2013). perancangan ujian online. 6-7.