

## DAFTAR PUSTAKA

*BAB2-Landasan Teori.* (n.d.). Retrieved from repository.usu:  
[http://repository.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/56545/Chapter  
%20II.pdf?sequence=4&isAllowed=y](http://repository.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/56545/Chapter%20II.pdf?sequence=4&isAllowed=y)

banyuwangikab. (2020). *Gambaran Umum*. Retrieved from banyuwangikab:  
<https://www.banyuwangikab.go.id/profil/gambaranumum.html>

Berbasis, A., Untuk, J., Pelacakan, M., Kata, P., Bahasa, D., & Di, I. (2016).  
*Implementasi Augmented Reality Untuk Cerita Rakyat Malin.* (June).

DosenPendidikan2. (2020, April 29). *Augmented Reality*. Retrieved from  
Dosen Pendidikan:  
<https://www.dosenpendidikan.co.id/augmentedreality/>

Ismail, J. (2020). *studioantelope*. Retrieved from Apa Itu Storyboard Dan  
Cara Menggunakannya Dalam Produksi:  
<https://studioantelope.com/apa-itustoryboard/>

KBBI. (2019, Juni 25). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Retrieved  
from kbbi: <https://kbbi.web.id/animasi>

Mustika, Sugara, E. P., & Pratiwi, M. (2017, Desember). Pengembangan Media  
Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia  
Development Life Cycle. *Volume 2 No. 2 / Desember 2017 : 121-126,6.*

Pratama, B. F., & Husniah, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berhitung Untuk Anak Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Matrix*, 8(2), 42–46.

Purnami, R. F. (2018). *Program studi manajemen informatika jurusan teknologi informasi politeknik negeri jember 2018*.

slideshare.net. (2017, Agustus 1). Retrieved from 2. Materi Pembelajaran Storyboard: <https://www.slideshare.net/legbek/2-materi-pembelajaran-storyboard>