

DAFTAR PUSTAKA

Afnida, M., & Fitriani, D. (2016). Penggunaan buku cerita bergambar dalam pengembangan bahasa anak pada TK A di Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(3).

Badan Nasional Penanggulangan Bencana (2022) <https://bnpb.go.id/> diakses pada 10 Oktober 2022

Ghozali, E. (2020) *Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak secara Profesional*. Jakarta : Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Hadi, H., Agustina, S., & Subhani, A. (2019). Penguatan kesiapsiagaan stakeholder dalam pengurangan risiko bencana alam gempa bumi. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi*, 3(1), 30-40.

Hidayat, T. (2015). Aplikasi Mobile Android untuk Pemasaran Perumahan Menggunakan Metode Markerless Augmented Reality pada PT. Alifa Citra Mulia. *SATIN-Sains dan Teknologi Informasi*, 1(1), 47-54.

Ibnu (2022) portaldekave.com diakses pada 26 Oktober 2022

Juita, E., Hermon, D., Barlian, E., Dewata, I., & Umar, I. (2020). Disaster Management of Dempo Volcano Eruption, Pagar Alam City-Indonesia Based on Local Wisdom. *International Journal of Management and Humanities (IJMH)*, 4(9), 49-53.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2022) <https://kbbi.web.id/> diakses pada 12 September 2022

Karim (2021) deepublishstore.com diakses pada 22 Oktober 2022

KEMENKOMINFO (2018). *Sigap Hadapi Bencana*.

Kuncoro, M., & Garniwa, I. (2018, September). DVR to voltage sag mitigation due to induction motor starting and 3 phase fault. In *2018 5th International Conference on Information Technology, Computer, and Electrical Engineering (ICITACEE)* (pp. 73-78). IEEE.g

Maharsi (2018) <https://komunita.id/2018/12/27/mengenal-berbagai-jenis-buku-bergambar-ala-komunitas-1001-buku/> diakses pada 25 Oktober 2022

Martin, J., Bohuslava, J., & Igor, H. (2018, September). Augmented reality in education 4.0. In 2018 IEEE 13th International Scientific and Technical Conference on Computer Sciences and Information Technologies (CSIT) (Vol. 1, pp. 231-236). IEEE.

Nurgiyantoro, B. (2005). Tahapan perkembangan anak dan pemilihan bacaan sastra anak. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, (2).

Nurjanah, E., & Hakim, D. (2018). Pengembangan bahan ajar materi mencerna (menyimak cerita anak) berbasis cerita anak majalah bobo pada siswa kelas VI MI Darun Najah 1 Jatirejo Mojokerto. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1), 69-83.

Oktaviani, J., Sari, S., & Akbar, T. H. (2019). MEKANISME PENANGGULANGAN BENCANA ALAM OLEH PALANG MERAH INDONESIA (PMI) KABUPATEN BANDUNG. *Academia Praja: Jurnal Ilmu Politik, Pemerintahan, dan Administrasi Publik*, 2(02).

Portal Resmi Kabupaten Bogor bogorkab.go.id diakses pada 26 Oktober 2022

Ramdhiani daridesignstudio.com diakses pada 26 Oktober 2022

Riadi (2017) www.kajianpustaka.com diakses pada 26 Oktober 2022

Salmaa (2021) <https://penerbitdeepublish.com/jenis-buku/> diakses pada 22 Oktober 2022

Sampoerna University (2022) www.sampoernauniversity.ac.id, diakses pada 26 Oktober 2022

SangDesStock (2015) www.sangdes.com diakses pada 26 Oktober 2022

Santrock, J. W. (2002). *Life-span development*.

Sunarya, P. A., & Anisah, L. (2018). Desain Komunikasi Visual Sebagai Media Informasi pada Ditjen Aptika Kementerian Komunikasi dan Informatika Jakarta. *Journal Cerita*, 4(1), 76-85.

Wither, J., Tsai, Y. T., & Azuma, R. (2011). Indirect augmented reality. *Computers & Graphics*, 35(4), 810-822.

Yuliani, W. PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. *JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 6(1), 76-84.