DAFTAR PUSTAKA

[1] http://www.kemdiknas.go.id/kemdikbud/peserta-didik-sekolah-dasar, diakses pada 06 Oktober 2014.

[2] Badan Pengmbangan Sumber Daya Manusia Pendidikan Dan kebudayaan, Impelementasi Pembelajaran Tematik Terpadu, Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.

[3] Diah Aryulina, Choirul Muslim, Syalfinaf Manaf Endang, Widi Winarni, BIOLOGI 2: SMA dan MA untuk Kelas XI: ESIS/Erlanggga, 2008, hlm. 79.

[4] Ari Subekti, Maryanto, Diana Karitas dkk, Organ Tubuh Manusia dan Hewan / Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud, 2014, hlm. 49.

[5] Borko Furht, *"Handbook of Augmented Reality", Department of Computer and Electrical Engineering and Computer Science*, Florida: Florida Atlantic University, 2011.

[6] Jacko, Julie A., Andrew Sears, *Handbook of Research on Ubiquitous Computing Technology for Real Time Enterprises* : *CRC Press*, 2003, hlm. 459.

[7] Azuma, Ronald T, *"A Survey of Augmented Reality". Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 1997, 6 (4): hlm. 355–385.

[8] Liliana, Gunadi Kartika, Yohan Andreas, "Aplikasi Deteksi Gerak Dalam *Augmented Reality*", Fakultas Teknologi Industri, Universitas Kristen Petra, 2012.

[9] Prakasa Aditya Yogi, "Impelementasi Teknologi *Augmented Reality* Pada Koran Pikiran Rakyat", Universitas Komputer Indonesia, 2012.

[10] Saputra Lucky Andriana, "Pembangunan Aplikasi *Augmented Reality Multi Marker* Virtual Animal Berbasis Android", Universitas Komputer Indonesia, 2013.

[11] http://www.itvt.com/story/8858/interactive-tv-news-round-vi-metaio-google-netflix-playstation-vita-roku, diakses pada 07 januari 2015.

[12] http://www.wikitude.com/app/how-to-use-wikitude/, diakses pada 07 januari 2015

[13] Rosemalatriasari Ari, Anggraini Dina, dkk, "*AR-Book* Sistem Tata Surya Sebagai Sarana Edukasi", Universitas Gunadarma, 2013.

[15] Klepper Sebastian, *"Augmented Reality-Display Systems", TU Muenchen*, 2007.

[16] https://www.layar.com/news/blog/categories/development/?page=10, diakses pada 07 januari 2015.

[17] Riandi Erfa, "Implementasi Teknologi *Augmented Reality (AR)* Pada Aplikasi *Smart Book* Pengenalan Anatomi Manusia Menggunakan Metode *Occlusion Based Interaction* berbasis *Desktop"*, Universitas Komputer Indonesia, 2014.

[18] Yunarko Wawan Radhitya, KuswardayanImam, SunaryonoDwi, "Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Kontrol Objek 3D Interaktif Melalui Sentuhan Tangan Berbasis *Augmented Reality* Dengan *Library Flar* dan *MotionTracker"*, Surabaya : Jurnal Teknik POMITS Vol.1, No.1, 2012, hlm 1-5.

[19] http://www.in2ar.com/about.php, diakses pada 08 Oktober 2014.

[20] http://www.flashdevelop.org/wikidocs/index.php?title=FlashDevelop:Site_support, diakses pada 08 Oktober 2014.

[21] http://get.adobe.com/flashplayer/, diakses pada 08 Oktober 2014.

[22] Nugroho Ardi Rizky, "Pembangunan Aplikasi Pengenalan Binatang Untuk Anak", Universitas Komputer Indonesia, 2013.

[23] http://www.autodesk.com/about/ diakses pada 08 Oktober 2014.

[24] Rosa A.S, M. Shalahuddin, Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek), Bandung: Informatika, 2013.

[25] Sommerville, Ian, Software Engineering (8th ed.), Pearson Education, Harlow, England, 2007.