DAFTAR PUSTAKA

[1] Ronald T Azuma, "*A Survey of Augmented Reality*," 1997.

[2] Irnaningtyas. 2014. Biologi. Jakarta; Penerbit Erlangga

[3] Ahmad, Usman. (2005), Pengolahan Citra Digital & Teknik Pemrograman. Graha Ilmu. Yogyakarta.

[4] Rusmono Yulianto, Pemanfaatan Leap Motion (*Hand Motion Tracking*) sebagai Pengganti Mouse dan Keyboard

[5] Madden, Lester. (2011), *Professional Augmented Reality Browsers for Smartphones*.

[6] Kania Mira, Rekayasa Perangkat Lunak OOAD dengan UML(2). Modul Perkuliahan Rekayasa Perangkat Lunak Teknik Informatika. Universitas Komputer Indonesia, Bandung.

[7] Programming for junaio, Layar, and Wikitude, Wiley Publishing,Inc, United Kingdom.

[8] Sugiyono. (2013), Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Cetakan ke-18), Alfabeta, Bandung.

[9] Hidayatullah, Priyanto, M. Amarullah Akbar, Zaky Rahim, (2011), Animasi Pendidikan Menggunakan Flash, Informatika, Bandung

[10] Pranowo, Galih (2010), 3D Studio Max 2010 Dsara dan Aplikasi, Andi, Yogyakarta

[11] www.openspace3d.com diakses pada tanggal 1 Desember 2015.

[12] www.leapmotion.com diakses tanggal 26 Desember 2015.

[13] www.scolring.org diakses tanggal 30 Desember 2015.