DAFTAR PUSTAKA

[1] A. A. I. D. P. N. Sigit Triwibowo, "Perbandingan Hasil Belajar Kognitif Siswa Menggunakan Media Komputer dan Media Simulasi Realia," vol. 1, 2013.

[2] N. R. U. P. W. Nurfa Anung Anidityas, "Penggunaan Alat Peraga Sistem Pernapasan Manusia Pada Kualitas Belajar Siswa SMP Kelas VIII," *Unnes Science Education Journal,* 2012.

[3] R. Hadipratama, "Sistem Pernafasan Manusia, Magic Book, Multimedia Presentasi Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Sistem Pernafasan Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi di SMA Angkasa Bandung," 2014.

[4] E. Zuriyani, "Penerapan Model Simulasi Pada Diklat Guru Mata Pelajaran IPA MI," 2012.

[5] B. Warsita, Teknologi Pembelajaran : Landasan dan Aplikasinya, Jakarta: Rineka Cipta, 2008.

[6] I. Sommerville, "Software Engineering 8," in *(Rekayasa Perangkat Lunak)*, Addison-Wesley, 2007.

[7] I. Sommervile, "Software Engineering, 9th ed," Boston, United States of America: Adison-Wesley, 2011.

[8] M. R.Lyu, Digital Interactive Game Interface Table Apps, Hongkong: Chinese University of Hongkong, 2012.

[9] M. Prof. Dr. Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, Depok: RajaGrafindo Persada, 2013.

[10] S. Prihatiningtyas, T.Prastowo and B.Jatmiko, "Implementasi Simulasi PhET dan KIT Sederhana Untuk Mengajarkan Keterampilan Psikomotor Siswa Pada Pokok Bahasan Alat Optik," *Pendidikan IPA Indonesia,* pp. 18-22, 2013.

[11] K. T. Martono, "Augmented Reality Sebagai Metafora dalam Teknologi Interaksi Manusia dan Komputer".

[12] M. a. S. M. T., "Review article: An Overview of Template Matcing Technique In Image Processing," *Research Journal of applied Science Engineering and Technology*, 2012.

[13] d. Iwan Setya Nugraha, "Makalah Seminar Tugas Akhir," *Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Pembelajaran Pengenalan Alat Musik Piano.*

[14] H. Jogiyanto, Analisis dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis, Yogyakarta: Andi, 2005.

[15] M. Dr. HM. Musfiqon, Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran, Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2012.

[16] B. S. L. Djati, "Simulasi Teori dan Aplikasinya," Yogyakarta, Andi, 2007.

[17] R. T. Azuma, "A Survey of Augmented Reality," pp. 355-385, 1997.

[18] M. Ali, Guru Dalam Proses Belajar Mengajar, Bandung: Sinar Baru Algesindo, 1996.

[19] Fatansyah, Basis Data, Bandung: Informatika, 1999.

[20] K. Teguh Purwantari, Ilmu Pengetahuan Alam 5, Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional, 2010.

[21] Sugiyono, Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, Bandung: Alfabeta, 2010.

[22] E. W. Heri Sulistyanto, "Ilmu Pengetahuan Alam," Jakarta, Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, 2008.