DAFTAR PUSTAKA

[1] B.Ac, Drs. H. Syaifuddin, (1997), Anatomi Fisiologi Untuk Siswa Perawat (Cetakan 1), Kedokteran EGC, Jakarta.

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

[3] Azuma, Ronald T. (1997), A Survey of Augmented Reality, Presence: Teleoperators and Virtual Environments, 355-385.

[4] Madden, Lester. (2011), Professional Augmented Reality Browsers for Smartphones: Programming for junaio, Layar, and Wikitude, Wiley Publishing,Inc, United Kingdom.

[5] Paul Viola and Michael Jones.(2001), Robust Real-time Object Detection.

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

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

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

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

[10] www.openspace3d.com diakses pada tanggal 1 Februari 2014.

[11] http://www.scolring.org/ diakses pada tanggal 1 Februari 2014.

[12] Prihantono, Dhika, (2013), Aplikasi 3D Interaktif Tata Surya Berbasis *Augmented Reality*, Buku AR Online, Solo.