DAFTAR PUSTAKA

[1] Pratiwi, dkk. 2007. *Biologi.* Jakarta; Penerbit Erlangga.

[2] Sherwood, Lauralee. 2001. *Fisiologi Manusia dari Sel ke Sistem*. Jakarta; Penerbit Buku Kedokteran EGC

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

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

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

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

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

[8] Prof. Dr. 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] Bahari, Aziz. (2013). "*Pembangunan Game Doa Untuk Anak Muslim*". 22 (1), 35-51.