DAFTAR PUSTAKA

[1] R. Gunawan Susilowarno, R. Sapto Hartano, Mulyadi, Th. Enik Mutiarsih, Murtiningsih dan Umiyati, *Biologi 1 SMA/MA Kelas X*, Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2009.

[2] Iwan Bintaro, *Multimedia Digital - dasar Teori dan Pengembanganya.-Ed.1*. Yogyakarta, 2010.

[3] R. S. Pressman., *Software Engineering : A Practitioner's Approach, 7th edition*.: McGraw Hill Higher Education, 2012.

[4] Aunur R. Mulyanto, *Rekayasa Perangkat Lunak Jilid 1*.: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, 2008.

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

[6] Andi, *Mahir dalam 7 hari Adobe Photoshop*. Yogyakarta: Madcoms, 2008.

[7] Hendi hendratman, *The Magic of Blender 3D Modelling*. Bandung: informatika, 2015.

[8] Roedavan Rickman, *Tutorial Game Engine - Unity*. Bandung, Indonesia, 2014.

[9] Muhamad Ali, *Kitab Belajar Pemrograman C#*. Jakarta, 2014.

[10] Informatika, *Buku Teks Komputer, Basis Data*. bandung, 2004.

[11] Sman1Cisarua, 2012, Sejarah SMAN 1 Cisarua, (http://sman1cisarua.sch.id, diakses tanggal 08 April 2017)

[12] Bagod Sudjadi dan Siti Laila. 2006. "Biologi Sains Dalam Kehidupan".Bandung:Yudhistira Ghalia Indonesia.

[13] Riyana Fathiyati dan Runtut Prih Utami, "Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Macromedia Flash Sebagai Sumber Belajar Bagi Siswa SMA/MA Kelas XI Semester 2 Materi Pokok Sistem reproduksi Manusia" Yogyakarta: UIN Sunan Kali Jaga, 2011.

[14] Tommy Darsono, dkk. "Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality

Berbasis Android Dengan Unity 3D Untuk Proses Metamorfosis". Palembang:STMIK GI MDP.2013.

[15] Youllia Indrawati, M.Ichwan dan Wahyu Putra."Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Anatomi manusia Menggunakan Metode Augmented Realty(AR)".Bandung:ITENAS.

[16] Titik Krisnawati." PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MATA PELAJARAN BIOLOGI DI SMA".Sleman: Guru SMAN 1 Ngaglik.2015

[17] Mohammad dani."Pembelajaran Interaktif dan Atraktif Berbasis Game dan Animasi Untuk Pendidikan Dasar dan Menengah di Indonesia". Bandung:STEI ITB: 2014.

[18] Djaali, *Skala likert*. Jakarta: PustakaUtama, 2008.

[19] Sujarweni, V. Wiratna. 2014. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.

[20] Admin. (2015) Microsoft Visio. [Online]. http://office.microsoft.com/en-us/visio/, diakses tanggal 08 April 2017)