DAFTAR PUSTAKA

[1] Data Profil Sekolah Griya Bumi Antapani 32 Bandung 2017

[2] Http://www.kodiing.com/2017/01/c-tipe-data.html/, Akses : 04/05/2017, Jam : 21.00 WIB.

[3] Rumihat toto.*Kurikulum & Pembelajaran.2013*. Jakarta : Fajar Interpratama Ofset

[4] Wena, Made. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional. Jakarta*. Bumi Aksara.

[5] Astuti J. M. R., Adhalia, D., Kristianti, W., Gunanto, Susilawati, F. 2014, *BUPENA Tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan*, Erlangga, Jakarta.

[6] Haryanto. Sains Jilid 5 untuk kelas V, Jakarta: Erlangga, 2012.

[7] Ari Subekti, Maryanto, Diana Karitas dkk, *Organ Tubuh Manusia dan Hewan / Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*, Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud, 2014, hlm. 49.

[8] https://software.intel.com/en-us/forums/intel-perceptual-computing-sdk/, Akses : 09/03/2017, Jam : 21.46 WIB.

[9] Tauhid, A. B. (2015). '*Implementasi Teknologi Intel Perceptual Computing Pada Pembangunan Game Kompilasi Permainan Tradisional'*, Universitas Komputer Indonesia, 2017.

[10] Reski G.N., "*Implementasi Teknologi Augmented Reality Pada Pengenalan Organ Tubuh Manusia Dan Hewan Sebagai Pendukung Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar*" Universitas Komputer Indonesia, 2015.

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

[12] Ferdiana Ridi. *WPF just code it*, Inovation Center Universitas Gajah Mada, 2008

[13] Sianipar, R.H. *Panduan Praktis Pemrograman C# bagi Pemula*, Yogyakarta: Andi, 2014.

[14] Riandi Erfa, "*Implementasi Teknologi Augmented Reality (AR) Pada Aplikasi Smart Book Pengenalan Anatomi Manusia Menggunakan Metode Occlusion Based Interaction berbasis Desktop*", Universitas Komputer Indonesia, 2014.

[15] Likert,Rensis (1932), *A Technique for the Measurement of Attitudes, Archives of Psychology* 140: 1–55

[16] A.-F. Hanif, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*, Yogyakarta: Andi Offset, 2007.