

Daftar Pustaka

- Andry. 2011. *Android A sampai Z*. Jakarta: Pcplus.
- Azuma, Ronald T. 1997. *A Survey of Augmented Reality*. Presence: Teleoperators and Virtual Environments 6.
- Fernando, Mario. 2013. *Membuat Aplikasi Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity*. Manado: Universitas Klabat Manado.
- Flavell, Lance. 2010. *Beginning Blender*. Diakses dari : <http://it-ebooks.info/book/516/>. Pada tanggal 06 Desember 2017.
- Min. 2016. *12 Sistem Anatomi Tubuh Manusia, Fungsi dan Penjelasan Terlengkap*. Diakses dari : <http://www.pelajaran.co.id/2016/21/sistem-anatomi-tubuh-manusia.html>. Pada tanggal 18 April 2018.
- R. Lyu, Michael. 2012. *Digital Interactive Game Interface Table Apps*. Hongkong : Chinese University of Hongkong.
- Santoso, A., Noviandi, E., & Pradesan, I. 2013. *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Organ Tubuh Berbasis Augmented Reality*. Palembang: STMIK GI MDP.
- Sloan, Ethel. 2003. *Anatomi dan Fisiologi untuk Pemula*. Jakarta: EGC.
- Sylva, R., Oliveira, J. C., & Giraldi, G. A. 2003. *Introduction in Augmented Reality*. Jurnal Penelitian. LNCC. Brazil.
- Unity. (2015). *The Leading Global Game Industry Software*. Diakses dari : <https://unity3d.com/public-relations>. Pada tanggal 06 Desember 2017.
- Utomo, P., Krisnadewi, S., & Rahmad. 2016. *Aplikasi Media Pembelajaran dan Pengenalan Organ Tubuh Manusia Berbasis Multimedia*. Tangerang: STMIK Bina Sarana Global.
- Wisnugroho, S., Prasetyo A.D., & Kurniawan, R. 2015. *Aplikasi Android Pengenalan Rangka Manusia Berbasis Augmented Reality*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Wright, Jay. 2010. *Vuforia Augmented Reality SDK*. Diakses dari : <https://developer.qualcomm.com/software/vuforia-augmented-reality-sdk>. Pada tanggal 06 Desember 2017.

Halaman ini sengaja dikosongkan