

## DAFTAR PUSTAKA

- Activepoly. 2012. *Paramecium*. <http://www.turbosquid.com/3d-models/paramecium-3d-ma/675661> (diakses pada 2 Februari 2015).
- Adkins, Sam S. 2013. *The Asia Market for Mobile Learning Products and Services : 2012-2017 Forecast and Analysis*. Ambient Insight. 4.
- Alim, Tanri. 2013. *Organisme Uniseluler*. <http://www.biologi-sel.com/2013/02/organisme-uniseluler.html> (diakses pada 20 September 2014).
- Ardiyanto, Taufik. 2011. *Makalah amoeba*. <http://taufik-ardiyanto.blogspot.com/2011/07/makalah-amoeba.html> (diakses pada 21 September 2014).
- Azuma, R. 1997. *A survey of augmented reality*. Presence. 6(4). 355-385.
- Dentya, Denta. 2014. *Apa itu Vuforia?* ,<http://dentyagame.blogspot.com/2014/03/apa-itu-vuforia.html> (diakses pada 21 September 2014).
- Fajarini, Nurul. 2013. *Aplikasi Augmented Reality Type Rumah Pada Perumahan Green Village Bekasi Utara Berbasis Android*. Skripsi. Fakultas Teknik Industri, Universitas Gunadarma.
- Habibie, Muhammad. 2012. *Unity 3D Cross Platform Game Engine*. <http://blog-habibie.blogspot.com/2012/04/unity3d-cross-platform-game-engine.html> (diakses pada 21 September 2014).
- Hamasaki, Ayumi. 2015. *Divine Ayu*. <http://ayumi.primenova.com/> (diakses pada 15 Januari 2015).

- Ivanbrooker. 2014. *DNA wallpaper*. <http://www.ivanbrooker.com/wallpaper/pin-x-dna-biologic-chain-wallpaper-download-on-pinterest.html> (diakses pada 26 Januari 2015).
- Joulisinolungan, 2014. *Jurnal SDLC*. <https://joulisinolungan.wordpress.com/2014/12/10/pengembangan-sistem-teknologi-informasi-metode-sdlc-system-development-life-cycle/> (diakses pada 10 Mei 2015).
- Kokasih, Muhammad. 2013. *Pengertian Blender*. <http://muhammadkosasih.blogspot.com/2013/01/pengertian-blender.html> (diakses pada 3 Januari 2015).
- L, Madden. *Augmented Reality Browsers for Smartphone: Programming for JUNAI, LAYAR, and WIKITUDE*, First Edition., vol. 1. Wiley Publishing Inc, 2012.
- Mozaiklearn. 2015. *Amoeba*. [http://www.mozallearn.com/sv/Extra-3D\\_animations-Chilensk\\_fiolspindel-216854](http://www.mozallearn.com/sv/Extra-3D_animations-Chilensk_fiolspindel-216854) (diakses pada 2 Februari 2015).
- Nugraha, Iwan Setya. 2014. *Pemanfaatan Augmented Reality untuk Pembelajaran Pengenalan Alat Musik Piano*. Tugas Akhir. Fakultas Sistem Informasi ,Universitas Diponegoro.
- Perdana, Mukhlis Yuzti. 2012. *Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Organ Penapasan Manusia pada Smartphone Android*. Jurnal Teknik Informatika, Fakultas Teknik Informatika,Politeknik Caltex Riau.
- Purnamasari, Linda Cahya. 2013. *Augmented Reality Metamorfosis Kupu-kupu dan Katak Berbasis Android*. Skripsi. Fakultas Teknik Industri, Universitas Gunadarma.
- R.Lyu,Michael. 2012. *Digital Interactive Game Interface Table Apps*. Hongkong : Chinese University of Hongkong.

- Safaat, Nazrudin. 2011. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung : Informatika.
- Sasrawan, Hedi. 2013. *Sel Materi Ringkasan Biologi SMA XI IPA*.  
<http://hedisasrawan.blogspot.com/2013/07/sel-materi-ringkasan-biologi-sma-xi-ipa.html> (diakses pada 20 September 2014).
- Sciencepics.2015.*Euglena*.<http://www.shutterstock.com/s/protozoan/search.html?page=1&inline=209370886> (diakses pada 2 Februari 2015).
- Septianita ,Riska. 2013. *Pengembangan Media Belajar Buku Saku Fisika Dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Pada Materi Fluida Statis untuk Siswa Kelas X SMA IPA*. Artikel. Universitas Negeri Malang.
- Sylva, R.,*et al.* 2005. *Introduction to Augmented Reality*. Brasil : National Laboratory of Scientific Computation.
- Tennessee, Dickson. 2014. *Modern GUI development in unity 4.6*.  
<https://www.youtube.com/watch?v=qxraijxdffu> (diakses pada 9 Januari 2015).
- Oche. 2012. *Laporan Praktikum Paramecium Euglena*. <http://ochenvi.blogspot.com/2012/04/laporan-praktikum-paramecium-euglena.html> (diakses pada 21 September 2014).