DAFTAR PUSTAKA

[1] Nazrudin, S. 2012, *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android.* Bandung: Informatika Bandung.

[2] S. Siltanen. *Theory and Application of Marker-Based Augmented Reality*. 2012.

[3] D. Adiprana. *Perancangan Kartu Nama Dengan Augmented Reality Sebagai Portofoli Digital*. e-Jurnal Teknik Elektro dan Komputer. Pp 2-7.2013.

[4] Rentor, M. J. 2013, *Membuat Aplikasi Augmented Reality MenggunakanVuforia SDK dan Unity.*

[5] Kenny Lammers, *Unity Shaders and Effects Cookbook*, 2013, Packet Publishing.

[6] http://docs.opencv.org/3.0beta/doc/py_tutorials/py_feature2d/py_fast/py_fast.html , diakses 14 Agustus 2015

[7] Fathoni, Mochamad. *Alat Musik Perkusi Augmented Reality Berbasis Android*. 2012.

[8] Sukamto, R. A., dan Shalahudin, M. 2014, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek.* Bandung: Informatika Bandung.

[9] Sukamto, R. A., dan Shalahudin, M. 2011, *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur Dan Berorientasi Objek).* Bandung: Modula Bandung.

[10] *Perangkat Keras Komputer*. http://perangkatkeraskomputer.net/, diakses pada 14 September 2015

[11] https://developer.vuforia.com/, *Qualcom Vuforia Developer Portal.* diakases pada 12 September 2015

[12] http://hardware.unikom.ac.id/tentang/ , diakses pada 14 November 2015

[13] Furht, B. (2011). *Handbook of Augmented Reality.* Florida: Department of Computer and Electrical Engineering and Computer Science.