DAFTAR PUSTAKA

[1] Sommerville, Software Enginering (Rekayasa Perangkat Lunak) edisi 6 jilid 1. Jakarta: Erlangga, 2003.

[2] Munawar, Pemodelan Visual dengan UML edisi 1. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2005.

[3] A. T. Ronald, A Survey of *Augmented reality*. Malibu, Hughes Research Laboratories, 1997.

[4] Afissunani, Akhmad, A. Saleh, and A. M. Hasbi, Multi Marker *Augmented reality* untuk Aplikasi Magic Book. Surabaya, Insitut Teknologi Sepuluh Nopember.

[5] J. Warih and N. Margono, 51 Karakter Tokoh Wayang Populer. Klaten: Hafamira.

[6] Sertifikat Keris, Wayang dan Batik dari UNESCO Diserahkan ke Menko Kesra. http://news.detik.com/read/2010/02/05/122842/1293761/10/sertifikat-keris-wayang-dan-batik-dari-unesco-diserahkan-ke-menko-kesra.html , diakses pada tanggal 15 maret 2013

[7] Sejarah Wayang Golek. http://wayangprabu.com/2013/03/13/sejarah-wayang-golek.html , diakses pada tanggal 15 maret 2013

[8] Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media untuk Melestarikan Budaya dan Nilai Luhur Bangsa Indonesia. http://teknologi.kompasiana.com/internet/2012/09/29/pemanfaatan-teknologi-sebagai-media-untuk-melestarikan-budaya-dan-nilai-luhur-bangsa-indonesia-491383.html diakses pada tanggal 15 maret 2013

[9] Mark Billinghurst, Hirokazu Kato, Ivan Poupyrev, MagicBook: Transitioning between Reality and Virtuality.

[10] John Wiley & Sons, Inc., Prototyping *Augmented reality* Tony Mullen, Indianapolis, Indiana, 2011

[11] Reality–virtuality continuum, http://en.wikipedia.org/wiki/Reality%E2%80%93virtuality_continuum.html , Diakses pada tanggal 15 maret 2013

[12] Nir Milstein. 1998. Image Segmentation by Adaptive Thresholding, Technion – Israel Institute of Technology The Faculty for Computer Sciences.

[13] Mas Ali Bahtiar, Sistem *Augmented reality* untuk Aanimasi Games menggunakan Camera pada PC, Institut Teknologi Sepuluh Nopember. Surabaya.

[14] Ganjar Kurnia. 2003. Deskripsi kesenian Jawa Barat. Dinas Kebudayaan & Pariwisata Jawa Barat, Bandung.

[15] Inside ARToolKit, Slides by Hirokazu Kato (Hiroshima City University)

[16] http://ei.cs.vt.edu/~wwwbtb/book/chap1/java_hist.html diakses pada tanggal 20 september 2013

[17] J. Han and M. Kamber, Data Mining: Concepts and Techniques, Second ed. San Fransisco: Elsevier, 2006.

[18] Novhard. (2007, 5/6/2011). Pattern Recognition atau Pengenalan Pola. http://novhard.wordpress.com/2007/09/07/pattern-recognitionatau-pengenalan-pola/
Diakses pada tanggal 20 september 2013.

[19] http://java.lyracc.com/belajar/java-untuk-pemula/mengenal-bahasa-pemrograman-java
Diakses pada tanggal 20 september 2013.

[20] http://informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/Buku/Pengolahan%20Citra%20Digital/
Diakses pada tanggal 11 Februari 2014.