DAFTAR PUSTAKA

[1] Arymurthy, Aniati dan S. Suryana. (1992). *Pengantar Pengolahan Citra*. PT Elex Media Komputindo, Jakarta.

[2] Ehsan, Nadernejad, Sara Sharifzaden, Hamid Hassanpous. (2008). *Edge Detection Teachniques Evaluations and Comparisons*, dipublikasikan pada Applied Mathematical Sciences, Vol. 2, 2008, no. 31, 1507-1520.

[3] Furht, Borko. (2011). *Handbook of Augmented Reality*, Springer Science + Business Media, LLC.

[4] Hynes, Margareth. (2006). *Batuan dan Fosil*. Kingfisher Publications Pk, London.

[5] Jogiyanto H. M., (1990). "*Analisis Dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*", Andi Offset, Yogyakarta.

[6] Kadir, Abdul. (2001). *Konsep dan Tuntunan Praktis Basis Data,* Andi, Yogyakarta.

[7] Kipper, Gregory. (2013). *Augmented Reality: An Emerging Technologies Guide to AR*. Elsevier.Inc. Waltham, USA.

[8] Komputer, Wahana. (2013). Panduan Aplikatif Dan Solusi: 3D Virtual Reality Dengan 3ds Max 2013 Dan Adobe Photoshop, Adi Publisher, Indonesia.

[9] Nugraha, Adi. (2009). *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan Java*, Andi, Yogyakarta.

[10] Phipo, Evan. (2012). *Focus On 3D Models*. Andre Lamothe, CEO Extreme Game, LLC.

[11] Presman, Roger S. (2005). *Sofware Enginering A Practitioner's Approach Seventh Edition.* New York : Mc-Graw Hill

[12] Pusat Penelitian Dan Pengembangan Geologi, (1990). *Buku Panduan Museum Geologi Bandung.*Museum Geologi, Bandung.

[13] Putra, Darma. (2006). *Pengolahan Citra Digital*, CV. Andi Offset,Yogyakarta.

[14] Rahardianto, Muhammad Ichsan. (2012). Membuat Game 3D Berbasis Web menggunakan Unity, Interactify Publisher, Jawa Tengah.

[15] Ronald, T.Azuma. (2001). A *Survey of Augmented Reality*, Hughes Research Laboratories, Malibu, CA 90265.

[16] Safaat H, Nazruddin. (2012). Buku Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android, INFORMATIKA, Bandung.

[17] Saputra, Agus.(2011). *Trik Kolaborasi Codeigniter & Jquery*, Lokomedia, Yogyakarta.

[18] Setiawan, Budi. (2008). *Membuat Video Klip Dengan Windows Movie Maker*, MediaKita, Jakarta.

[19] Sianipar, R.H. (2012). *Pemrograman C++ : Dasar Pemrograman Berorientasi Objek* . Andi Publisher ,Indonesia.

[20] Sugiyono.(2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Alfabeta, Bandung

[21] Vanadi, Vani. (2012). *Membangun AR dengan Vuforia,* Andi Publisher, Bandung.