DAFTAR PUSTAKA

[1] Hohl, Lukas dan Quack. (2003) Till,"*Markerless 3D Augmented Reality*" Computer Vision ETH.

[2] Sommerville, I. (2011). *Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak).* Jakarta: Erlangga.

[3] Putra, D. (2010). *Pengolahan Citra Digital*, CV. Andi Offset,Yogyakarta.

[4] Arymurthy, A dan S. S. (1992). *PengantarPengolahan Citra*. PT Elex Media Komputindo, Jakarta.

[5] Jogiyanto H. M., (1990). "*Analisis Dan DesainSistemInformasi :PendekatanTerstrukturTeoridanPraktekAplikasiBisnis*", Andi Offset, Yogyakarta.

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

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

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

[9] Raharjo B, Haryanto I dan Haryono A. (2007). *Tuntunan Pemrograman Java Untuk Handphone*. Informatika, Bandung.

[10] Rahardianto, MI.(2012). *Membuat Game 3D Berbasis Web menggunakan Unity,* Interactify Publisher, Jawa Tengah.

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

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

[13] https://unity3d.com dengan judul *About Unity,* Diakses pada tanggal 17 April 2014.

[14] Vuforia Developer. Available: https://developer.vuforia.com. Diakses 21 April 2014.

[15] Komputer, W. (2013). *PanduanAplikatif Dan Solusi: 3D Virtual Reality Dengan 3ds Max 2013 Dan Adobe Photoshop*, Adi Publisher, Indonesia.

[16] Safaat H, N. (2012). *BukuPemrogramanAplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, INFORMATIKA, Bandung.

[17] Shanty Eka Agustina, dan Imam Mukhlash.(2005). Implementasi Metode Scale Invariant FeatureTransform(SIFT) Dan Metode Continuosly Adaptive Mean-Shift(Camshift) Pada Penjejakan Objek Bergerak.Intstitue Teknologi Sepuluh November, Surabaya.