DAFTAR PUSTAKA

[1] Suherlan,Yahan. S.Sn, M.Sn., dan Drs. Agus Nur Setyawan, M.Hum. 2012. *Analisis Estetika Kota dan Citra Pesona Pariwisata Surakarta Melalui Keberadaan Monumen Bersejarah*. FSSR Universitas Sebelas Maret, Surakarta. Vol 15: 1-5.

[2] Shinta Sari, Wellia, dkk. 2012. *Multimedia Presentasi Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Pengenalan Panca Indra Dalam Mendukung Mata Pelajaran IPA Tingkat Sekolah Dasar.* Universitas Dian Nuswantoro, Semarang.Vol 6: 1-2.

[3] Pressman, S. Roger. 2010.*Software Engineering: A Practitioner's Approach,* Seventh Edition, United States.

[4] Vaughan, Tay. 2004. *Multimedia : Making It Work*, Edisi ke-6. Tim Penerjemah ANDI, Tim Penerbit ANDI, Yogyakarta.

[5] Hofstetter, Fred T. 2001. *Multimedia Literacy. Third Edition*. McGraw-Hill International Edition, New York.

[6] Pusat Bahasa Depdiknas. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

[7] Shidarta . Et. Al. 1986. *Konservasi Monumen, Lingkungan, dan Bangunan Kuno Bersejarah di Surakarta.* Universitas Gadjah Mada :Yogyakarta.

[8] Suyanto, M. 2004. *Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia Untuk Pemasaran*. Andi: Yogyakarta.

[9] Theodoridis S dan Konstantinos Koutroumbas. 2006. *Pattern Recognition Third Edition*.Academic Press. UK.

[10] Putra, Darma. 2010. *Pengolahan Citra Digital*. Yogyakarta. Penerbit : Andi.

[11] Azuma, Ronald T. 1997. *A Survey of Augmented Reality*. Presence: Teleoperators and Virtual Environments.

[12] Hermawan S, S. 2011. *Mudah Membuat Aplikasi Android.* Andi.Yogyakarta

[13] Arifianto, Teguh. 2011. *Membuat Interface Aplikasi Android Lebih keren dengan LWUIT*. Andi : Yogyakarta.

[14] Buyens, Jim. 2001. *Web Database Development*. Elex Media Komputindo. Jakarta.

[15] Kadir, Abdul. 2005. *Dasar Pemrograman Java 2*. Yogyakarta : ANDI.

[16] Nazruddin, Safaat H. 2011. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Informatika Bandung.

[17] Wijaya, Marvin Ch dan Agus Prijono. 2007. *Pengolahan Citra Digital Menggunakan Matlab Image Processing Toolbox.* Bandung : INFORMATIKA.

[18] D. Irwanto. 2006. *Perancangan Object Oriented Software Dengan UML*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

[19] Agustiana, Shanty Eka dan Imam Mukhlash. 2012. *Impelementasi Metode Scale Invariant Feature Transform (SIFT) dan Metode Continuosly Adaptive Mean-Shift (Camshift) Pada Penjejakan Objek Bergerak.* Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS). Vol 12 :1-6.

[20] Rakhman Arief, Rommy. 2010. *Analisis Penggunaan Scale Invariant Feature Transform Sebagai Metode Ekstraksi Fitur Pada Pengenalan Jenis Kendaraan.* Universitas Indonesia (UI). Vol 15 :9-15.

[21] Developer Vuforia. *Developing With Vuforia* [online], diakses pada tanggal 5 Juni 2014. (https://developer.vuforia.com/resources/dev-guide/getting-started).

[22] Developer Vuforia. Arsitektur SDK Vuforia [online], diakses pada tanggal 5 Juni 2014. (https://developer.vuforia.com/resources/dev-guide/vuforia-ar-architecture).

[23] Sugiyono. 2007. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung. Penerbit: CV. Alfabeta.

[24] Developer Vuforia. *Resouces* Vuforia [online], diakses pada tanggal 11 Juli 2014. (https://developer.vuforia.com/resources/api/unity/class)

[25] Glendford J, Myers. 1979. *The Art of Software Testing.* New York.