DAFTAR PUSTAKA

[1] Priyono, Widodo . 2002 . *Kamus Istilah Internet dan Komputer*

[2] Kubarsah R, Drs. Ubun. 2005. *Mengenal Alat-alat Kesenian Jawa Barat*. Bandung: Badan Perpustakaan Daerah Propinsi Jawa Barat.

[3] Siregar, Ivan M. 2011. *Membongkar Source Code Berbagai Aplikasi Android*. Gava Media. Bandung.

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

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

[6] Vanadi, V. 2012. *Membangun AR dengan Vuforia,* Andi Publisher, Bandung.

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

[8] Vuforia Developer. Available: https://developer.vuforia.com. Diakses 13 Maret 2014.

[9] Pudjo Widodo, P. Herlawati. 2011. Menggunakan UML. Bandung: Informatika

[10] Nugroho.Adi. 2009. *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML & Java*. Yogyakarta: Andi Offset.

[11] UNITY3D.Available :https://unity3d.com dengan judul *About Unity*, Diakses pada tanggal 17 April 2014.

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

[13] MathworkExtractFeature. Availabe : http://www.mathworks.com. [Diakses 13 Maret 2016]

[14] Vuforia Developer. [Online]. Available : https://developer.vuforia.com/resources/dev-guide/natural-features-and-rating [Diakses 15 maret 2016]

[15] Vuforia Developer. [Online]. Available: https://developer.vuforia.com. [Diakses 15 Maret 2014].

[16] R. S. Pressman. 2012. *Rekayasa Perangkat Lunak*, Penerbit Andi, Yogyakarta.

[17] Tempo.Available: http://seleb.tempo.co/read/news/2013/06/04/112485820/alat-musik-tradisional-dipamerkan-di-bandung[diakses 15 Februari 2016.