DAFTAR PUSTAKA

1. Prasetyo,A. 2010 *Batik, Karya Agung Warisan Budaya Dunia*, Yogyakarta: Pura Pustaka

2. Http://batik-tulis.com/blog/batik-jawa-barat/ Diakses pada tanggal 23 maret 2015

3. Anonim. 2012. "*Pengertian Java dan JDK*". Tersedia dalam:<http://blog.akakom.ac.id/zain /2012/09/07/pengertian-java-dan-jdk/>/ Diakses pada tanggal 23 januari 2015

4. Hannah. Slay, Matthew. Phillips, Dr Rudi. Vernik,, Dr Bruce Thomas 2001. Interaction Modes For Augmented Reality Visualization. South Australia : University of south Australia / Diakses pada tanggal 3 Mei 2015

5. Unity, 2014, unity tutorial http://unity3d.com/learn/tutorials/modules, diakses pada/ 21 juni 2014.

6. Dharwiyanti, S. dan Wahono, R. 2012. *Pengantar Unified Modelling Language (UML) : http://www.ilmukomputer.com/umum/yantiuml. php.2003/* Diakses pada tanggal 21 Juli 2016

7. Santoso, I. 2013. *Implementasi dan perbandingan optimum notch filter dan Band reject filter untuk mereduksi Periodic noise pada citra digital.* Skripsi.Universitas Sumatera Utara.

8. Nazarudin, A. 2011, Android Pemograman *Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android Informatika Bandung*

9. Purnama,B. 2010, Journal Analisis Metode Occlusion Based pada Augmented Reality

10. Rentor,MJ., 2013, Membuat *Aplikasi Augmented Reality* Menggunakan *Vuforia SDK dan Unity*

11. Kadir, A. 2012. *Algoritma dan Pemrograman Menggunakan Java*. Yogyakarta: Andi.