

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Edy Winarno, Ali Zaki, Hacking & programming dengan Android SDK untuk Advanced. Semarang: Elex Media Komputindo, 2011
- [2] Safaat H, Nazruddin. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung. Penerbit Informatika, 2011.
- [3] Hermawan S, Stephanus. 2011. *Mudah Membuat Aplikasi Android*. Yogyakarta. Penerbit Andi
- [4] Safaat H, Nazruddin. (2012). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android (Edisi Revisi)*. Bandung: Penerbit INFORMATIKA.
- [5] “Simple fisheye effect with one function”  
<http://popscan.blogspot.com/2012/04/fisheye-lens-equation-simple-fisheye.html>; (diakses pada 17 September 2013 pukul 13.22 WIB)
- [6] “Circle Equation” <http://www.mathsisfun.com/algebra/circle-equations.html> (diakses pada 17 September 2013 13.44 PM)
- [7] “Ellen Schwalbe, 2005, Geometric Modelling and Calibration of Fisheye Lens Camera System. 6.
- [8] Budi Raharjo, Imam Heryanto, Arif Haryono. Mudah belajar JAVA. Bandung Penerbit Informatika. 2007
- [9] “Image Processing” <http://ndoware.com/image-processing> (diakses pada 22 Oktober 2013 pukul 07.00 WIB)
- [10] “Lomografi” <http://id.wikipedia.com/wiki/lomografi> (diakses pada 22 Oktober 2013 pukul 07.23 WIB)
- [11] “RGB Colour Model” [http://en.wikipedia.org/wiki/RGB\\_color\\_model](http://en.wikipedia.org/wiki/RGB_color_model) (diakses pada 22 Oktober 2013 pukul 10.15 WIB)
- [12] “Model Warna RGB” <http://pengantar-warna.blogspot.com/2008/10/model-warna-rgb.html> (diakses pada 22 Oktober 2013 pukul 10.22)