

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nurkholis, “Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi,” *J. Kependidikan*, vol. 1, no. 1, pp. 24–44, 2013.
- [2] M. Angela Sangi Pedha, “Penerapan Metode Praktikum Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Nilai Karakter Peserta Didik Pada Materi Pokok Gaya Kelas VIII Smp Negeri I Wanukaka,” 2017.
- [3] T. Nurita, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Misykat*, vol. 03, no. 1, pp. 171–187, 2018.
- [4] E. Rusnandi, H. Sujadi, and E. Fibriyany Noer Fauzyah, “Implementasi Augmented Reality (AR) pada Pengembangan Media Pembelajaran Pemodelan Bangun Ruang 3D untuk Siswa Sekolah Dasar,” *Infotech J.*, vol. 1, no. 2, pp. 24–31, 2015.
- [5] S. L. B. Ginting and F. Sofyan, “Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Menggunakan Metode Based Marker Augmented Reality Berbasis Android,” *Maj. Ilm. UNIKOM*, vol. 15, no. 2, pp. 139–154, 2017.
- [6] S. Setiawardhana, S. Wasista, and A. Y. Ardiansyah, “Aplikasi Augmented Reality Untuk Pengenalan Perangkat Jaringan Komputer Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Interaktif,” *Link*, vol. 24, no. 1, pp. 28–35, 2016.
- [7] I. D. Sumitra and S. Supatmi, “Mamdani Fuzzy Inference System using Three Parameters for Flood Disaster Forecasting in Bandung region,” *IOP Conf. Ser. Mater. Sci. Eng.*, vol. 662, no. 4, pp. 1–9, 2019.
- [8] J. Adler, W. Zarman, M. Aria, J. Utama, and A. Rachmansyah, *Modul Praktikum Fisika - 1 Semester Ganjil 2016/2017*. 2016.
- [9] M. Ishaq, *Fisika Dasar*, 2nd ed. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2007.
- [10] Wiyanto, *Menyiapkan Guru Sains Mengembangkan Kompetensi Laboratorium*. Semarang: UNNES, 2008.

- [11] F. Zulham Adami and C. Budihartanti, "Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Berbasis Android," *Tek. Komput. AMIK BSI*, vol. 11, no. 1, pp. 122–131, 2016.
- [12] B. Arifitama, *Panduan Mudah Membuah Augmented Reality*. Jakarta: ANDI, 2017.
- [13] R. T Azuma, "Survey of Augmented Reality," *Hughes Res. Lab.*, vol. 6, no. 4, pp. 355–385, 1997.
- [14] A. Katiyar, K. Kalra, and C. Garg, "Marker Based Augmented Reality," *Adv. Comput. Sci. Inf. Technol.*, vol. 2, no. 5, pp. 441–445, 2015.
- [15] F. F. C. Abdur Rahman, Ernawati, "Rancang Bangun Aplikasi Informasi Universitas Bengkulu Sebagai Panduan Pengenalan Kampus Menggunakan Metode Markerless Augmented Reality Berbasis Android," *J. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 2, pp. 1–7, 2014.
- [16] H. P. S Kusumadewi, *Aplikasi Logika Fuzzy untuk Pendukung Keputusan*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010.
- [17] F. Zuli, "Rancang Bangun Augmented Dan Virtual Reality Menggunakan Algoritma Fast Sebagai Media Informasi 3D Di Universitas Satya Negara Indonesia," *J. Algoritm. Log. dan Komputasi*, vol. 1, no. 2, pp. 94–104, 2018.
- [18] S. Supatmi, R. Hou, and I. D. Sumitra, "Study of Hybrid Neurofuzzy Inference System for Forecasting Flood Event Vulnerability in Indonesia," *Comput. Intell. Neurosci.*, vol. 2019, 2019.
- [19] A. Rusman, "Logika Fuzzy Tahani Sistem Penunjang Keputusan Penentuan Lulusan Terbaik," *J. Inform.*, vol. 3, no. 1, pp. 31–40, 2016.
- [20] D. Pemilihan, P. Mahasiswa, and U. Tugas, "Penggunaan Metode Fuzzy Inference System (Fis) Mamdani Dalam Pemilihan Peminatan Mahasiswa Untuk Tugas Akhir," vol. 15, no. 1, pp. 10–23, 2015.
- [21] S. L. B. Ginting and E. S. Hidayat, "Penerapan Teknologi Augmented

Reality Sebagai Meida Pengenalan Gedung Baru UNIKOM Berbasis Android,” *Maj. Ilm. UNIKOM*, vol. 14, no. 2, pp. 283–296, 2012.

- [22] S. Lorena, B. R. Ginting, and A. A. Permana, “Penerapan Data Mining Untuk Klasifikasi Kelayakan Nasabah Dalam Pengajuan Kredit Menggunakan,” pp. 1–10, 2016.