

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Bilfaqih and M. N. Qomarudin, "Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring," *Deepublish*, vol. 1, no. 1, p. 131, 2015, doi: 10.1109/ICASI.2017.7988469.
- [2] K. L. G. M. Z. Atsani, "Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19," *J. Teknol. Pendidik.*, vol. 1, no. 1, pp. 82–93, 2020.
- [3] M. Ichsan and R. Irawan, "Rancang Bangun Pendidikan Daring Pada Mts Negeri 2 Palangkaraya," *J. Fahma*, pp. 1–10, 2016.
- [4] G. A. Fadhilah, "Peran Lingkungan Belajar dalam Menyikapi Pembelajaran Daring di Era Covid-19," *J. Ilm. Fak. Kegur. dan ilmu Pendidik.*, vol. 6, no. 2, pp. 106–116, 2020.
- [5] D. Sugiana and D. Muhtadi, "Augmented Reality Type QR Code : Pengembangan Perangkat Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0," *Pros. Semin. Nas. Call Pap.*, pp. 135–140, 2019.
- [6] M. S. A. Yaqin, D. A. Sani, and M. Z. Sarwani, "Penerapan Augmented Reality Pada Arcade Maze Game : A Way To Go Home," *J. Inf. Technol.*, vol. 5, no. 2, pp. 36–43, 2020.
- [7] T. Yuliono, Sarwanto, and P. Rintayati, "Keefektifan Media Pembelajaran Augmented Reality Terhadap Penguasaan Konsep Sistem Pencernaan Manusia," *J. Pendidik. Dasar*, pp. 65–84, 2018, doi: doi.org/10.21009/JPD.091.06 KEEFEKTIFAN.
- [8] S. L. B. Ginting and F. Sofyan, "Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Menggunakan Metode Based Marker Augmented Reality Berbasis Android," *J. Maj. Ilm. Unikom*, vol. 15, no. 2, pp. 139–154, 2017, doi: 10.1021/ja00532a011.
- [9] R. A. Ahmadi, J. Adler, and S. L. B. Ginting, "Teknologi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Gerakan Shalat," *Pros. Semin. Nas. Komput. dan Inform.*, pp. 179–186, 2017.
- [10] S. L. B. Ginting and E. S. Hidayat, "Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Meida Pengenalan Gedung Baru UNIKOM Berbasis Android," *J.*

- Maj. Ilm. Unikom*, vol. 14, no. 2, pp. 283–296, 2012.
- [11] G. C. Lestari, S. Supatmi, and U. M. Ishaq, “Tutorial Praktikum Kalorimeter Berbasis *Augmented Reality* Dan Metode Mamdani,” *Komputika J. Sist. Komput.*, vol. 9, no. 2, pp. 165–174, 2020.
- [12] 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.
- [13] L. Kurniawati, “Praktikum Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Matematika Siswa Kelas VIII Smp N 3 Sumber Kabupaten Cirebon,” Skripsi, IAIN Syekh Nurjati, 2015.
- [14] M. Ishaq, *Fisika Dasar*, 2nd ed. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2007.
- [15] J. Adler, W. Zarman, M. Aria, J. Utama, and A. Rachmansyah, *Modul Praktikum Fisika - 1 Semester Ganjil 2016/2017*. UNIKOM, 2016.
- [16] B. Arifitama, *Panduan Mudah Membuah Augmented Reality*, 1st ed. Yogyakarta: Andi, 2017.
- [17] R. T Azuma, “Survey of *Augmented Reality*,” *Hughes Res. Lab.*, vol. 6, no. 4, pp. 355–385, 1997, [Online]. Available: <https://www.mitpressjournals.org/doi/abs/10.1162/pres.1997.6.4.355>.
- [18] 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, doi: 10.30813/j-alu.v1i2.1373.
- [19] A. Afissunani, A. Saleh, and M. H. Assidiqi, “Multi Marker *Augmented Reality* Untuk Aplikasi Magic Book,” *Inst. Teknol. Sepuluh Nop.*, 2013.
- [20] S. C. Ali Zaki, Edy Winarno ST, M.Eng, *Animasi Karakter dengan Blender dan Unity*. Yogyakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2016.
- [21] C. F. Tan, L. S. Wahidin, S. N. Khalil, N. Tamaldin, J. Hu, and G. W. M. Rauterberg, “The application of expert system: A review of research and applications,” *ARPJ. Eng. Appl. Sci.*, vol. 11, no. 4, pp. 2448–2453, 2016.
- [22] Setiadji, *Himpunan Logika Samar serta Aplikasinya*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2009.

- [23] S. Kusumadewi and H. Purnomo, *Aplikasi Logika Fuzzy untuk Pendukung Keputusan*, 2nd ed. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.
- [24] 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, doi: 10.30873/ji.v15i1.533.
- [25] S. Dharwiyanti and R. S. Wahono, “Pengantar Unified Modeling LAnguage (UML),” *IlmuKomputer.com*, pp. 1–13, 2003.
- [26] S. L. B. Ginting and D. A. Juniarto, “Penentuan Rute ATM Terdekat Menggunakan Metode *Markerless Augmented Reality* Berbasis Android,” *Pros. Semin. Nas. Komput. dan Inform.*, pp. 187–192, 2017.
- [27] Herry Sujendro, *Perekayasaan Sistem Antena*. Malang, 2013.