

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. I. Yuanita, H. Ahsan, and K. Wiyono, "Pengembangan Panduan Praktikum Spektroskopi Pada Mata Kuliah Fisika Modern," *Inov. Dan Pembelajaran Fis.*, vol. 2, no. 1, pp. 77–87, 2015, doi: 10.36706/jipf.v2i1.2357.
- [2] L. Kamelia, "Perkembangan Teknologi Augmented Reality Sebagai Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Kimia Dasar," *Istek*, vol. 9, no. 1, pp. 238–253, 2015.
- [3] 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.
- [4] N. Febriany, F. Agustina, and R. Marwati, "Aplikasi Metode Fuzzy Mamdani Dalam Penentuan Status Gizi Dan Kebutuhan Kalori Harian Balita Menggunakan Software Matlab," *EurekaMatika*, vol. 5, no. 1, pp. 84–96, 2017.
- [5] 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, doi: 10.1088/1757-899X/662/4/042008.
- [6] G. C. Lestari, S. Supatmi, and U. M. Ishaq, "Tutorial Kalorimeter Berbasis Augmented Reality dan Metode Mamdani," *Sist. Komput.*, vol. 9, no. 2, pp. 165–174, 2020, doi: 10.34010/komputika.v9i2.3566.
- [7] F. Z. Adami and C. Budihartanti, "Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Berbasis Android," *Tek. Komputika AMIK BSI*, vol. 2, no. 1, pp. 112–131, 2016.
- [8] M. A. S. Pedha, "Penerapan Metode Praktikum Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Nilai Karakter Peserta Didik Pada Materi Pokok Gaya Kelas Viii SMP Negeri I Wanukaka," Sanata Dharma, 2017.
- [9] J. Adler, U. M. Ishaq, W. Zarman, M. Aria, and J. Utama, "Modul Praktikum Fisika-1 Semester Ganjil 2016/2017," pp. 1–45, 2016.
- [10] Syahrul, J. Adler, and Andriana, "Pengukur Percepatan Gravitasi Menggunakan Gerak Harmonik Sederhana Metode Bandul," *Tek. Komput. Unikom*, vol. 2, no. 2, pp. 5–9, 2013.
- [11] S. L. B. Ginting, Y. R. Ginting, and W. Aditama, "Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Stimulasi Bayi Menggunakan Metode Marker Berbasis Android," *Manaj. Inform.*, vol. 1, pp. 1–14, 2017, doi: 10.34010/jamika.v7i1.631.
- [12] S. L. B. Ginting and Y. A. G. Saputra, "Pemanfaatan Teknologi LBS dan

Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Pembangunan Aplikasi Denah Petunjuk Ruang (Studi Kasus : Unikom Bandung),” *Pros. SAINTIKS FTIK UNIKOM*, vol. 2, pp. 1–10, 2017.

- [13] D. A. P. P. Sanjani, P. N. Crisnapati, I. M. A. Wirawan, and I. G. M. Darmawiguna, “Pengembangan Aplikasi Pengenalan Gedung Universitas Ganesha Berbasis Markerless Augmented Reality,” *Kumpul. Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 4, no. 1, pp. 7–17, 2015, doi: 10.23887/karmapati.v4i1.19787.
- [14] S. Suptami, R. Hou, and I. D. Sumitra, “Study of Hybrid Neurofuzzy Inference System for Forecasting Flood Event Vulnerability in Indonesia,” *Comput. Intell. Neurosci.*, pp. 1–13, 2019, doi: 10.1155/2019/6203510.
- [15] E. H. Pratisto, F. A. Purnomo, S. A. T. Bawono, and Y. Yudhanto, “Evaluasi Penggunaan Augmented Reality Sebagai Media Ajar Pengenalan Benda Sekitar Pada Kelompok Bermain,” *Semin. Nas. Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 113–121, 2015.
- [16] I. G. A. B. H. A. Pradipta, I. G. M. Darmawiguna, and G. A. Pradnyana, “Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Markerless Pengenalan Dan Teknik Bola Dasar Basket,” *Kumpul. Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 6, no. 3, pp. 347–355, 2017, doi: 10.23887/karmapati.v6i3.12058.
- [17] 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, 2018.
- [18] A. Syahrin, M. E. Apriyani, and S. Prasetyaningsih, “Analisis Dan Implementasi Metode Marker Based Tracking Pada Augmented Reality Pembelajaran Buah-Buahan,” *Ilmiah Komput. dan Inform.*, vol. 5, no. 1, pp. 11–18, 2016.
- [19] 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. 2017*, pp. 187–192, 2017.