

Daftar Pustaka:

- [1] Muhamad, I., dan Novi, P. , 2017, Rancang Bangun Aplikasi Identifikasi Gaya Belajar Siswa Dengan Metode Forward Chaining, *Jurnal ProTekInfo*, vol 4, hal 19.
- [2] Fauziyah, 2013, Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Karangploso Malang, *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Univ Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang
- [3] Arylien, L., B. , Uda G. , dan Josua B. , 2014, Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial, dan Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Siswa, *Jurnal Kependidikan*, vol 44, Hal 168-174.
- [4] Febi, N., S. , Leony, L. , dan Sarjon, D. , 2015, Sistem Pakar Penentuan Bakat Anak Dengan Menggunakan Metode Forward Chaining, *Jurnal Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, vol 1, hal 62-66.
- [5] Narish, C., dan Wahyudin, 2016, Sistem Pakar Berbasis Web Untuk Menentukan Metode Belajar Anak Berdasarkan Karakteristik Dominan, *Jurnal Teknik Informatika STMIK Antar Bangsa*, vol 2, hal 150-154.
- [6] Oky, A., E. , 2016, Pengaruh Model Pembelajaran dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa MTs, *Skripsi*, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Univ. Muhammadiyah, Surakarta.
- [7] Muhamad, I., dan Novi, P. , 2017, Rancang Bangun Aplikasi Identifikasi Gaya Belajar Siswa Dengan Metode Forward Chaining, *Jurnal ProTekInfo*, vol 4, hal 19-28.
- [8] Hamzah B. Uno, 2006, *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*, Bumi Aksara, Jakarta.
- [9] Sukadi, 2008, *Progressive Learning*, MQS Publishing, Bandung.
- [10] Nasution, S.,2008, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar & Mengajar*, Bumi Aksara, Jakarta.
- [11] Bobbi, D., P. Dan Mike, H., 2001, *Quantum Learning*, diterjemahkan Oleh Alwiyah Abdurrahman, Kaifa, Bandung.
- [12] Prof. Dr. Azhar, A., M.A. , 2013, *Media Pembelajaran*, RajaGrafindo Persada Pers, Depok.

- [13] Nini S., S.Pd. , 2011, *Mengatasi Kesulitan Belajar Pada Anak*, Javalitera, Yogyakarta.
- [14] Abu, A. dan Widodo, S. , 2008, *Psikologi Belajar*, Rineka Cipta, Jakarta.
- [15] Gordon, D. dan Jannete, V. , 2001, *The Learning Revolution (Revolusi cara belajar)*, diterjemahkan oleh Ahmad Baiquni, Kaifa, Bandung.
- [16] Bobbi, D., P., Mark, R., dan Sarah, S., 2001, *Quantum Teaching (Model Pembelajaran Kuantum)*, diterjemahkan oleh Ary Nilandari, Kaifa, Bandung.
- [17] Nazruddin Safaat H, 2012, *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, Informatika, Bandung.
- [18] Ariesta, K., S. , 2014, Analisis Karakteristik Gaya Belajar VAK (Visual, Auditorial, Kinestetik) Mahasiswa Pendidikan Informatika Angkatan 2014, *Jurnal Ilmiah Edutic*, vol 1, hal 1-12.
- [19] Ibnu, R., K. , Nana, S. , dan Tatang, P. , 2014, Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Produktif, *Journal of Mechanical Engineering Education*, vol 1, hal 291-297.
- [20] Yunia, M. dan Drs. Nadjamuddin, R., M.Pd.I. , 2015, Pengaruh Gaya Belajar Siswa Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) Materi Seni Rupa Menggambar Kelas 4 di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum Karang Binangun Belintang Oku Timur, *Jurnal Kreativitas*, vol 1, hal 1-21.
- [21] Ernila, I., F. , 2015, Hubungan Antara Gaya Belajar Dengan Prestasi Belajar Siswa, *Skripsi, Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, Univ. Lampung, Bandar Lampung.
- [22] Jeanete, O., P. , dan Neleke, H. , 2016, Identifikasi Gaya Belajar Mahasiswa, *Jurnal Psikologi Undip*, vol 15, hal 56-63.
- [23] Novri, A., M. , 2014, Rancang Bangun Mobile Commerce Berbasis Android Smartphone Dengan Extreme Programming, *Skripsi*, Fakultas Sains dan Teknologi, Univ. Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- [24] Rosa A. S. dan M. Shalahuddin, 2001, *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*, Modula, Bandung.
- [25] Abdur, R. , 2014, Rancang Bangun Aplikasi Informasi Universitas Bengkulu Sebagai Panduan Pengenalan Kampus Menggunakan Metode

Markerless Augmented Reality Berbasis Android, *Skripsi*, Fakultas Teknik,
Univ. Bengkulu, Bengkulu.

