

DAFTAR PUSTAKA

- Alya Izzati, N. (2023). *Rangkuman Keanekaragaman Hayati Laut Indonesia KEANEKARAGAMAN LAUT INDONESIA*.
- Andika Subagya Putra, P. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Card Traspostasi Berbasis Android. *Information System for Educators and Professionals*, 7(1), 31–40. <https://doi.org/10.51211/isbi.v7i1.1906>
- Ayu, F., Suryani, D., & Maria, S. (2022). *Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi pada Mata Kuliah Desain Grafis*. 5(1). <https://doi.org/10.58578/arzusin.v3i5.1771>
- Billinghurst, M., Clark, A., & Lee, G. (2014). A survey of augmented reality. In *Foundations and Trends in Human-Computer Interaction* (Vol. 8, Issues 2–3, pp. 73–272). Now Publishers Inc. <https://doi.org/10.1561/11000000049>
- Desy. (2021). *Aplikasi Pengenalan Dan Pembelajaran Biota Laut Menggunakan Teknologi Augmented Reality*.
- Dimas Pramudita, P., Bagus Nyoman Pascima, I., & Gede Partha Sindu, I. (2025). Pengembangan Augmented Reality Portal Untuk Galeri Virtual Lukisan Wayang Kamasan. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 14(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/karmapati.v14i1.91337>
- Fajariyah, N., & Hanik, U. (2024). Pengembangan Media Beruang Berbasis Augmented Reality untuk Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1524–1534. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7346>
- Fakhrudin, A., & Kuswidyano, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Berbasis Augmented Reality sebagai Upaya Mengoptimalkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Muara Pendidikan*, 5(2), 771–776. <https://doi.org/10.52060/mp.v5i2.424>
- Fu'adi, A., & Prianggono, A. (2022). Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Akademik Akademi Komunitas Negeri Pacitan Menggunakan Diagram UML dan EER. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 16(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.32815/jitika.v16i1.650>
- G, I., Pattipeilohy, Gani, A., & Tahang, H. (2013). *Perkembangan Embriogenesis Ikan Mandarin (Synchiropus splendidus)*.

- Hardiansyah, F., Rizal, A., & Purnamasar, intan. (2023). Implementasi Metode Agile Scrum dalam Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Olahraga. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(2), 1242–1247. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i2.6734>
- Hariyono. (2023). *Penggunaan Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Ekonomi Inovasi untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa*. <http://Jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Hidayatulloh, T., & Nur Isnaini, K. (2024). Implementasi Metode Agile Extreme Programming dalam Pengembangan Website Game Berbasis Javascript: Save Me. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(2), 1404–1411. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i2.8915>
- Hsieh, M.-C. (2021). Development And Application Of An Augmented Reality Oyster Learning System For Primary Marine Education. *Electronics (Switzerland)*, 10(22). <https://doi.org/10.3390/electronics10222818>
- Indra Kurniawan, Y., & Fajar Surya Kusuma, A. (2021). Aplikasi Augmented Reality untuk Pembelajaran Salat bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(1), 7. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2020712182>
- Indra Satrianto, H., Syahri, B., Abadi, Z., Ema Wulansari, R., & Media, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Mesin. *Zainal Abadi*, 6(3), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/vomek.v6i3.723>
- Indriyani, T. W., & Suryanto, A. (2021). Markerless Augmented Reality (AR) pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Transmisi Manual Mobil. *Edu Komputika Journal*, 8(1), 57–67. <https://doi.org/10.15294/edukomputika.v8i1.44484>
- Irsyadi, A. Y. F., & Nur, R. A. (2017). Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Game Edukasi Bagi Anak Autis Tingkat Sekolah Dasar Di Rumah Pintar Salatiga. *Jurnal SIMETRIS*, 8. <https://doi.org/10.24176/simet.v8i1.837>
- Kusumawati, D., Maha Setiawati, K., & Priono, B. (2015). PERKEMBANGAN EMBRIO DAN LARVA IKAN LETTER SIX, *Paracanthurus hepatus*. *Jurnal Riset Akuakultur*, 10(2), 177. <https://doi.org/10.15578/jra.10.2.2015.177-185>
- Lampropoulos, G. (2025). Combining Artificial Intelligence with Augmented Reality and Virtual Reality in Education: Current Trends and Future Perspectives. *Multimodal Technologies and Interaction*, 9(2), 11. <https://doi.org/10.3390/mti9020011>

- Lesmana, D., Mumpuni, S. F., & Wahyudin, Y. (2021). *Pemberdayaan Kegiatan Budidaya Ikan Hias Platy Santa Claus XIPHOPHORUS MACULATUS* (Vol. 7, Issue 2). <https://doi.org/https://doi.org/10.30997/qh.v7i2.3555>
- Lilo, W., Trengginas, T., Fachrie, M., & Ardiani, F. (2024). Penerapan Teknologi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Fauna Berbasis Mobile Android. In *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi (JIMIK)* (Vol. 5, Issue 2). <https://journal.stmiki.ac.id>
- Lukman Hakim. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Augmented Reality*. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n1i6>
- Madani, M., Najmul Fadl, M., Dwi Setiawan, P., Haris Nasri, M., & Zazuli Azhar Mardedi, L. (2023). *Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Jenis-Jenis Ikan Berbasis Augmented Reality*. 19, 1–10. <https://doi.org/10.35889/progresif.v19i2.1338>
- Mario O. Tambayong. (2016). *Implementasi Augmented Reality Pada Sistem Sirkulasi Darah Manusia*. 5, 1–9. <https://doi.org/10.35793/jtek.v5i3.12563>
- Maryati, S., Merlin, M., Mokoginta, M., & Mayang, R. (2025). Pemanfaatan Data Spasial dalam Edukasi Daya Dukung Lingkungan bagi Siswa SMA Negeri 1 Tilamuta: Membangun Kesadaran Generasi Muda untuk Pembangunan Berkelanjutan. *Lamahu: Jurnal Pengabdian Masyarakat Terintegrasi*, 4(1), 9–15. <https://doi.org/10.37905/ljpmt.v4i1.28635>
- Menrisal, & Wijaya, I. (2022). Pengembangan aplikasi media pembelajaran perangkat komputer berbasis augmented reality (AR). *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 10(1), 119. <https://doi.org/10.29210/177400>
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525>
- Nopriandi, H. (2018). *Perancangan Sistem Informasi Registrasi Mahasiswa*. 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.36378/jtos.v1i1.1>
- Novita Sari, S., Nurfaizi, E., Anjeli, Y., M.fawwaz, & Topano, A. (2023). Peranan Penting Ekosistem Padang Lamun (Seagrass) Dalam Penunjang Kehidupan Dan Perkembangan Biota Laut. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i2.847>
- Nugraha, A. S., Firli, L. N., Rani, D. M., Hidayatiningsih, A., Lestari, N. D., Wongso, H., Tarman, K., Rahaweman, A. C., Manurung, J., Ariantari, N. P., Papu, A., Putra, M. Y., Pratama, A. N. W., Wessjohann, L. A., & Keller, P. A. (2023). Indonesian marine and

- its medicinal contribution. *Natural Products and Bioprospecting*, 13(1), 38. <https://doi.org/10.1007/s13659-023-00403-1>
- Nugroho, A., & Pramono, A. B. (2017). *Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang* (Vol. 14, Issue 2). <https://doi.org/https://doi.org/10.26623/transformatika.v14i2.442>
- Oceans For Prosperity Reform For a Blue Economy In Indonesian*. (2021). <http://www.copyright.com/>.
- Pratama Tjahyadi, M., Sinsuw, A., Tulenan, V., & Sentinuwo, S. (2014). Prototipe Game Musik Bambu Menggunakan Engine Unity 3D. *E-Journal Teknik Informatika*, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.35793/jti.v4i2.6990>
- Puspa Dewi, L., & Indahyanti, U. (2012). *Pemodelan Proses Bisnis Menggunakan Activity Diagram UML dan BPMN (Studi Kasus FRS Online)*. <https://repository.petra.ac.id/id/eprint/15746>
- Rahmah Tating, S., & Puspita Marzaman, A. (2023). Kebijakan Pemeliharaan Kelestarian Hayati Laut dalam Pengelolaan SDA di Indonesia. *Mandub : Jurnal Politik, Sosial, Hukum Dan Humaniora*, 2(1), 28–38. <https://doi.org/10.59059/mandub.v2i1.852>
- Royani. (2023). *Pengembangan Aplikasi Pengenalan Ikan Hias Air Laut Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android untuk Anak PAUD*.
- Said, F., Kristomo, D., & Andriyani, W. (2025). Application of Extreme Programming Methods in the Design and Building of the Nusantara Capital Sentiment Analysis System. *Sinkron*, 9(2), 578–589. <https://doi.org/10.33395/sinkron.v9i2.14617>
- Sari, I. P., Batubara, I. H., Hazidar, A. H., & Basri, M. (2022). Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(4), 209–215. <https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i4.142>
- Siahaan, R. (2024). *POTENSI, ANCAMAN DAN REHABILITASI LAMUN*. www.freepik.com
- SiaoTsai, C.-H., & Yen, J.-C. (2014). The Augmented Reality Application of Multimedia Technology in Aquatic Organisms Instruction. *Journal of Software Engineering and Applications*, 07(09), 745–755. <https://doi.org/10.4236/jsea.2014.79069>
- Suriadi, L. M., Denya, N. P., Shabrina, Q. A., Yuliana, R., Agustina, G., Kuspraningrum, E., & Asufie, K. N. (2024). Perlindungan Sumber Daya Genetik Ekosistem Mangrove Untuk Konservasi Lingkungan dan Keseimbangan Ekosistem. *Jurnal Analisis Hukum*, 7(2), 234–253. <https://doi.org/10.38043/jah.v7i2.5206>

- Tedi Gunawan. (2023). *Penerapan Teknologi Augmented Reality untuk Pengalaman Pengguna dalam Aplikasi Edukasi*. 6. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i2.28013>
- Ultra Gusteti, M., Rahmalina, W., Azmi, K., Mulyati, A., Wulandari, S., Hayati, R., Syariffan, & Nurazizah. (2023). Penggunaan Augmented Reality dalam Pembelajaran Matematika: Sebuah Analisis Berdasarkan Studi Literatur. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(6), 2735–2747. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i6.5963>
- Umri, B. K., Astuti, I. A., & Sholihan, A. C. (2023). Evaluasi Augmented Reality Bangun Ruang: Efektivitas sebagai Media Pembelajaran Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Information System Management (JOISM)*, 5(1), 1–7. <https://doi.org/10.24076/joism.2023v5i1.1093>
- Vasilis, S., Nikos, N., & Kosmas, A. (2022). An Augmented Reality Framework for Visualization of Internet of Things Data for Process Supervision in Factory Shop-Floor. *Procedia CIRP*, 107, 1162–1167. <https://doi.org/10.1016/j.procir.2022.05.125>
- Viana Sari, O., Hendarto, B., & Soedarsono, P. (2014). *Pengaruh Variasi Jenis Makanan terhadap Ikan Karang Nemo (Amphiprion ocellaris Cuvier, 1830) Ditinjau dari Perubahan Warna, Pertumbuhan, dan Tingkat Kelulushidupan*.
- Wibowo, W. D. (2018). *Penerapan Library AR.JS untuk Pembuatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hewan*. 4, 52–55. <https://doi.org/10.21067/smartics.v4i2.3185>
- Wimatra, A., Sunardi, Khair, R., Idris, I., & Santosa, A. (2019). Aplikasi Augmented Reality (AR) Sebagai Media Edukasi. *Jurnal Teknologi Informasi*, 3(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.36294/jurti.v3i2.1217>
- Wulandari, A., Andryana, S., & Gunaryati, A. (2019a). Pengenalan Ikan Hias Laut Pada Anak Usia 3 Tahun Dengan Metode Marker Based Tracking Berbasis Augmented Reality. In *Jurnal Teknologi & Manajemen Informatika* (Vol. 5, Issue 1). <https://doi.org/https://doi.org/10.26905/jtmi.v5i2.3711>
- Wulandari, A., Andryana, S., & Gunaryati, A. (2019b). Pengenalan Ikan Hias Laut Pada Anak Usia 3 Tahun Dengan Metode Marker Based Tracking Berbasis Augmented Reality. In *Jurnal Teknologi & Manajemen Informatika* (Vol. 5, Issue 1). <https://doi.org/https://doi.org/10.26905/jtmi.v5i2.3711>