

## DAFTAR PUSTAKA

- [1]“Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran ”.
- [2] D. Swastika, N. Aini, R. Dijaya, and Y. Rahmawati, “Seminar Nasional & Call Paper Fakultas Sains dan Teknologi (SENASAINS 6 th,” 2023.
- [3] I. Ismail, N. Iksan, S. K. Subramaniam, A. S. Abdulbaqie, S. K. Pillai, and I. Y. Panessai, “Usefulness of Augmented Reality as a Tool to Support Online Learning,” *Jurnal Ilmiah Teknik Elektro Komputer dan Informatika*, vol. 7, no. 2, p. 277, Aug. 2021, doi: 10.26555/jiteki.v7i2.21133.
- [4] David. Durling and John. Shackleton, *Common ground: Design Research Society International Conference 2002 held 5-7 September 2002, London, UK*. Staffordshire University Press, 2002.
- [5] H.-C. Lee, E.-S. Kim, N.-K. Joo, and G.-T. Hur, “Development of Real Time Virtual Aquarium System,” 2006.
- [6] N. Alfitriani, W. A. Maula, and A. Hadiapurwa, “Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi,” 2021.
- [7] Y. Aprilinda *et al.*, “Implementasi Augmented Reality untuk Media Pembelajaran Biologi di Sekolah Menengah Pertama,” vol. 11.
- [8] M. N. Faiza, M. T. Yani, and A. Suprijono, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran IPS Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa,” *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 5, pp. 8686–8694, Jul. 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i5.3901.
- [9] F. Irawan, S. Ramdhan, and I. K. Sudaryana, “MEDIA EDUKATIF TENTANG HEWAN AIR TAWAR BERBASIS AUGMENTED REALITY DENGAN TEHNIK SUPERIMPOSITION,” *Infotech: Journal of Technology Information*, vol. 9, no. 2, pp. 101–108, Nov. 2023, doi: 10.37365/jti.v9i2.166.
- [10]“Potensial Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Biologi Abad 21 ”.
- [11]I. Mustaqim, S. T. Pd, and N. Kurniawan, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY.” [Online]. Available: <http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/>
- [12]“MOBILE APLIKASI BERBASIS ANDROID UNTUK SISTEM USULAN PUBLIK OPERASIONAL DAN PEMILIHARAAN KOTA PALANGKA RAYA”.

- [13] D. Ramadhanti, R. Nuryani Suwarno, H. Kuswanto FMIPA, and U. Negeri Yogyakarta, “Literature Review: Technology Development and Utilization of Augmented Reality (AR) in Science Learning,” 2021.
- [14] R. Robianto, H. Andrianof, and E. Salim, “PEMANFAATAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (AR) PADA PERANCANGAN EBROUCHURE SEBAGAI MEDIA PROMOSI BERBASIS ANDROID,” 2022.
- [15] “REKAYASA PERANGKAT LUNAK PERANCANGAN KAYASA PERANGKAT LUNAK PERANCANGAN SHOOTING GAME”.
- [16] M. Arifin and M. Fahrizal, “PENGENALAN JENIS-JENIS FAUNA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN METODE AR (AUGMENTED REALITY).”
- [17] F. Hussain, A. Hussain, H. Shakeel, N. Uddin, and T. L. Ghouri, “Unity Game Development Engine: A Technical Survey,” 2020, [Online]. Available: <http://sujo.usindh.edu.pk/index.php/USJICT/>
- [18] “Rancang Bangun Game 3D Pertahanan”.
- [19] “Reproductive\_biology\_of\_blue\_tang\_fish\_P”.
- [20] M. D. Johan, S. Supono, and S. Suparmono, “KAJIAN SINTASAN DAN PERTUMBUHAN BENIH IKAN BADUT *Amphiprion percula* (Bloch,1801) YANG DIPELIHARA PADA MEDIA SALINITAS YANG BERBEDA,” *Jurnal Kelautan: Indonesian Journal of Marine Science and Technology*, vol. 12, no. 2, pp. 175–182, Jan. 2020, doi: 10.21107/jk.v12i2.5810.
- [21] K. DI Dan Keragaman Jenis Ikan Famili Chaetodontidae Berdasarkan Kondisi Tutupan Karang Hidup Kepulauan Spermonde Sulawesi Selatan and A. Iqbal Burhanuddin, “Abundance and Fish Diversity of Family Chaetodontidae Based on Live Coral Coverage Condition at Spermonde Island of South Sulawesi.”
- [22] A. Pilly, D. Permata Wijayanti Program studi Ilmu Kelautan, and J. Ilmu Kelautan, “PENGARUH ALGA KORALIN *Lithophyllum* sp TERHADAP METAMORFOSIS DAN PENEMPELAN PLANULA *Acropora* spp.” [Online]. Available: <http://ejournal.undip.ac.id/index.php/buloma>
- [23] “MENGENAL POTENSI RUMPUT LAUT KAJIAN PEMANFAATAN SUMBER DAYA RUMPUT LAUT DARI ASPEK INDUSTRI DAN KESEHATAN”.