

DAFTAR PUSTAKA

- Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (2021). Penggunaan media augmented reality dalam pembelajaran. *Journal of Education and Learning*, 10(1), 1-10.
- Alfira, N. A., et al. (2022). *engembangan film animasi 3 dimensi "Tude The Series": Dampak penggunaan gadget*.
- Al, G. et. (2022). *peran storyboard dalam perancangan alur cerita dan penyampaian ide pada media animasi*.
- Fahmizher, F., & Hartono, R. (2023). tahapan konseptual dalam pengembangan media digital berbasis AR. *Teknologi Pendidikan*, 15(2), 45-54.
- Hariyani, M. S., & Sunardi, D. (2021). *Perancangan video animasi tiga dimensi sebagai media promosi pada Perusahaan Air Minum (PDAM) Tirta Ratu Samban*.
- Sudipta, I. G., Divayana, D. G. H., & Sindu, I. G. P. (2022). *Uji respon pengguna terhadap media animasi tiga dimensi sebagai media edukasi*.
- Sumarli, & Kurnianto. (2018). *Perancangan visualisasi karakter sebagai daya tarik dalam media animasi*.
- Dwi Puspitasari, T., Kurniasari, L., Kurniasari, A., Sukmawati, B., Salmah, U., & Informasi, T. (2022). Pelatihan pembelajaran aplikasi ARIOT sebagai media permainan edukasi bagi siswa penyandang disabilitas tuna rungu.
- Eko Suharyanto. (2021). Pengembangan aplikasi augmented reality berbasis Android untuk pengenalan hewan endemik. *Jurnal Ilmu Komputer JIK*, 4(2), 33-37.

- Hidayat. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *JIPAI: Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 2845–2852.
- Halim, J., & Edy. (2023). Penerapan augmented reality pada aplikasi pengenalan hewan kepada anak-anak menggunakan user centered design. *JURNAL ALGOR*, 5(1).
- Kementerian Kelautan dan Perikanan. (2019). *Tantangan kemaritiman Indonesia*. Kementerian Kelautan dan Perikanan.
- Langeveld, M. J. (1905). *Pengertian pendidikan menurut para ahli*.
- Desy, N. T. (2021). Aplikasi pengenalan dan pembelajaran biota laut menggunakan teknologi augmented reality.
- Pradana, R. W. (2020). Penggunaan augmented reality pada Sekolah Menengah Atas. *Teknologi Pendidikan*, 5, 97–115.
- Pramono, S. (2013). Media pendukung pembelajaran rumah adat Indonesia menggunakan augmented reality. *Jurnal ELTEK*, 11(10), 1693–4024.
- Krisdiawan, R. A., Priantama, R., & Paramdani, E. (2023). Media edukasi biota laut berbasis augmented reality menggunakan metode marker based tracking dengan algoritma fast corner detection. *Digital Transformation Technology (Digitech)*, 3(1).

Rusnandi, E. S. H. (2016). Augmented reality (AR) pada pengembangan media pembelajaran pemodelan bangun ruang 3D untuk siswa sekolah dasar. *Infotech Jurnal*, 1.

Sopriani, E., & Purwanto, H. (n.d.). *Perancangan sistem informasi persediaan barang berbasis web pada PT. XYZ*.

Sukanto. (2017). Pengelolaan potensi laut Indonesia dalam spirit ekonomi Islam. *MALIA: Jurnal Ekonomi Islam*, 9(1), 35–62.

Warsiman, W., Maswita, M., & Sipahutar, A. (2023). Analisis yuridis tindak pidana pencemaran laut menurut Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2009 tentang perlindungan dan pengelolaan lingkungan hidup. *Jurnal Normatif*, 3(1), 212–223.
<https://doi.org/10.54123/jn.v3i1.271>

