

- Abdulghani, T., & Sati, B. P. (2020). Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran. *Media Jurnal Informatika*, 11(1), 43-50.
- Agustini, A., & Kurniawan, W. J. (2020). Sistem E-Learning Do'a Dan Iqro'dalam Peningkatan Proses Pembelajaran Pada Tk Amal Ikhlas. *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi (Jmapteks)*, 1(3), 154-159.
- Anufia, B., & Alhamid, T. (2019). Instrumen Pengumpulan Data.
- Crasseus, R., & Lumba, E. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Keluarga Kudus Untuk Anak-Anak Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Kalbisiaana Jurnal Sains, Bisnis Dan Teknologi*, 8(3), 2481-2496.
- Djamaludin, D., & Mahmudin, M. (2021). Penerapan Metode Marker Based Tracking Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Tokoh Pahlawan. *Jurnal Ilmiah Fakultas Teknik*, 2(2), 130-137.
- Hawari, N. A., & Putra, E. D. (2022). Analisis Perbandingan Metode Multimedia Development Live Cycle Pada Augmented Reality. *Jurnal Media Infotama*, 18(1), 48-55.
- Karundeng, C. O., Mamahit, D. J., & Sugiarto, B. A. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Satwa Langka Di Indonesia Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(1).
- Kbbi.Web.Id. (2012-2021). Pengertian Kata Tokoh. Tersedia Pada Tahun 2012, Daikses Pada 27 September 2022, Dari <https://Kbbi.Web.Id/Tokoh>
- Lengkong, O., Wahyudi, A., Lumangkun, R., & Polimpung, M. (2020). Perancangan Aplikasi Animasi Interaktif Cerita Alkitab Dengan Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Cogito Smart Journal*, 6(1), 97-106.

- Mulyawan, M. D., Kumara, I. N. S., Swamardika, I. B. A., & Saputra, K. O. (2021). Kualitas Sistem Informasi Berdasarkan Iso/Iec 25010: Literature Review. *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, 20(1), 15-28.
- Munandar, P. S. (2022). *Pengenalan Permainan Tradisional Berbasis Android* (Doctoral Dissertation, Universitas Teknokrat Indonesia).
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121-126.
- Pasang, M. Y. S., Narasiang, B. S., & Sugiarto, B. A. (2021). Pengembangan Aplikasi Marble. *Jurnal Teknik Informatika*, 16(4), 409-420.
- Prasetya, A. F., Sintia, S., & Putri, U. L. D. (2022). Perancangan Aplikasi Rental Mobil Menggunakan Diagram Uml (Unified Modelling Language). *Jurnal Ilmiah Komputer Terapan Dan Informasi*, 1(1), 14-18.
- Puang, S. (2020). Hubungan Guru Sekolah Minggu Dengan Kreativitas Dalam Ibadah Sekolah Minggu.
- Rizki, A. F., Pradhana, F. R., & Musthafa, A. (2023, January). Pengembangan Game Edukasi Pintar Memilih Makanan Bergizi Berbasis Android. In *Prosiding Seminar Nasional Lppm Ump* (Vol. 4, Pp. 282-295).
- Rumengan, J. L. C., Mamahit, D. J., & Paturusi, S. D. (2021). Development Of Interactive 3d Animation Video Of The Bible Story Of Cain And Abel. *Jurnal Teknik Informatika*, 16(1), 29-38.
- Salma, H. F., Komarudin, A., & Yuniarti, R. (2021, October). Game Edukasi Pengenalan Buah-Buahan Berbasis Augmented Reality (Ar) Menggunakan Multimedia Development Life Cycle (Mdlc). In *Snia (Seminar Nasional Informatika Dan Aplikasinya)* (Vol. 5, Pp. C37-40).
- Sari, A. K., Ningsih, P. R., Ramansyah, W., Kurniawati, A., Siradjuddin, I. A., & Sophan, M. K. (2020). Pengembangan Kompetensi Guru Smkn 1 Labang

- Bangkalan Melalui Pembuatan Media Pembelajaran Augmented Reality Dengan Metaverse. *Panrita Abdi-Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(1), 52-59.
- Sholeh, M., Triyono, J., Haryani, P., & Fatkhiyah, E. (2021). Penggunaan Dan Pengembangan Aplikasi Berbasis Augmented Reality Untuk Dunia Pendidikan. *Jmm (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(5), 2524-2536.
- Sonata, F. (2019). Pemanfaatan Uml (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Jenis Customer-To-Customer. *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 8(1), 22-31.
- Yeztiani, O. L. (2021). *Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Kelompok Mollusca Beserta Habitatnya Berbasis Android* (Doctoral Dissertation, Universitas Teknokrat Indonesia).
- Yulianingsih, D. (2020). Upaya Guru Sekolah Minggu Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Alkitab Di Kelas Sekolah Minggu. *Fidei: Jurnal Teologi Sistematika Dan Praktika*, 3(2), 285-301.
- Zuli, F. (2018, October). Augmented Dan Virtual Reality Untuk Media Promosi. In *Prosiding Seminar Nasional Cendekiawan* (Pp. 273-277).