

DAFTAR PUSTAKA

- A.S., R., & Shalahuddin, M. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika Bandung.
- Abdullah, D., & Sani, A. (2019). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pengenalan Bangunan Bersejarah Rumah Kediaman Bung Karno Bengkulu Berbasis Android. *Pseudocode*, 6(1), 21–29. <https://doi.org/10.33369/pseudocode.6.1.21-29>
- AdminUCC. (2017). Aplikasi ucc android. Retrieved from <http://ucc.uniramalang.ac.id/2017/11/03/aplikasi-ucc-android/>
- Agushinta, D., Jatnika, I., Medyawati, H., & Hustinawaty. (2017). Implementasi Database Cloud Buah pada Vuforia. *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 1(1), 502–512.
- Andy. (2020). Sejarah Android dan Perkembangannya Dari Masa ke Masa. Retrieved April 13, 2021, from <https://qwords.com/blog/sejarah-android/>
- Bottani, E., & Vignali, G. (2019). Augmented reality technology in the manufacturing industry: A review of the last decade. *IJSE Transactions*, 51(3), 284–310. <https://doi.org/10.1080/24725854.2018.1493244>
- Christels. (2016). Monstrance Religion Goldsmith. Retrieved from <https://pixabay.com/photos/monstrance-religion-goldsmith-host-1865983/>
- Devita, M. Z., Andryana, S., & Hidayatullah, D. (2020). Augmented Reality Pengenalan Huruf dan Angka Arab Menggunakan Metode Marker Based Tracking Berbasis Android. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 4(1), 14. <https://doi.org/10.30865/mib.v4i1.1850>
- Dharsono, J. A. (2020). PERLU KITA KETAHUI BERSAMA Arti dan Bidang Liturgi. Retrieved from <http://www.marinusyohanes.org/m.php?v=760&vt=PERLU-KITA-KETAHUI-BERSAMA-Arti-dan-Bidang-Liturgi>
- Effendi, Y. (2018). Rancangan Aplikasi Game Edukasi Berbasis Mobile Menggunakan App Inventor. *Jurnal Intra-Tech*, 2(1), 39–48.
- Endra, R. Y., & Agustina, D. R. (2019). Media Pembelajaran Pengenalan Perangkat Keras Komputer Menggunakan Augmented Reality. *EXPERT: Jurnal Manajemen Sistem Informasi Dan Teknologi*, 9(2), 63–69. <https://doi.org/10.36448/jmsit.v9i2.1311>
- Gooding, S. (2018). Figma Partners with WordPress to Improve Design Collaboration. Retrieved from <https://wptavern.com/figma-partners-with-wordpress-to-improve-design-collaboration>
- Hidayat, A., & Amir Mujahiduddien. (2017). Pembelajaran Bentuk Sendi Tulang Manusia Menggunakan Konsep Augmented Reality. *Jurnal Siliwangi*, 3(1),

- 204-208. ISSN 2476-9312. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej/article/view/9647/6162>
- Irviani, R., & Oktaviana, R. (2017). Aplikasi Perpustakaan Pada SMA N1 Kelumbayan Barat Menggunakan Visual Basic. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 8(1), 64.
- Juliana, N. (2017). Desain Mode Motif Jala Ikan Menggunakan Aplikasi Photoshop. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 23(3), 338. <https://doi.org/10.24114/jpkm.v23i3.7456>
- Khoerniawan, R. W., Agustini, K., & Putrama, I. M. (2018). Game Edukasi “Penjelajah” Berbasis Virtual Reality. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 7(1), 20. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v7i1.13592>
- Listiati, I. (2018). Apa yang harus kuketahui tentang Liturgi. Retrieved from <https://www.katolisitas.org/apa-yang-harus-kuketahui-tentang-liturgi/>
- M Teguh Prihandoyo. (2018). Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(1), 126–129.
- Markus. (2014). Membaca Demografi Agama-agama di Indonesia. Retrieved from www.pgi.or.id website: <https://pgi.or.id/membaca-demografi-agama-agama-di-indonesia/>
- Maulidiansyah, R., Rakhman, D. F., & Ramdhani, M. A. (2017). Aplikasi Pelaporan Kerusakan Jalan Tol Menggunakan Layanan Web Service Berbasis Android. *Jurnal ISTEK*, 10(1), 117–123.
- Mega, F. K. (2018). Aplikasi Augmented Reality Berbasis Vuforia dan Unity Pada Pemasaran Mobil. *JISA(Jurnal Informatika Dan Sains)*, 1(2), 52–56. <https://doi.org/10.31326/jisa.v1i2.502>
- Mongi, L. S., Lumenta, A. S. M., & Sambul, A. M. (2018). Rancang Bangun Game Adventure of Unsrat Menggunakan Game Engine Unity. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(1). <https://doi.org/10.35793/jti.13.1.2018.20191>
- Novendri, M. S., Saputra, A., & Firman, C. E. (2019). Aplikasi Inventaris Barang Pada Mts Nurul Islam Dumai Menggunakan Php Dan Mysql. *Lentera Dumai*, 10(2), 46–57.
- Novicha, R. B. P., & Naja, S. A. (2018). *Rancangan uml sistem pendukung keputusan pemilihan sepatu dengan metode ahp berbasis android*. 978–979.
- Prawiro, M. (2020). Pengertian Media: Memahami Apa Itu Media, Fungsi, dan Jenis-Jenis Media. Retrieved April 3, 2021, from <https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-media.html>
- praythroughhistory. (2018). Prayers for Travelers. Retrieved from <https://praythroughhistory.com/2018/01/14/prayers-for-travelers/>
- Ratta, G. (2020). Pelaksanaan Misa Natal di Gereja (MBPA) Batu Aji Batam

- Berlangsung Aman Dan Damai. Retrieved from <https://brigadenews.co.id/2020/12/25/pelaksanaan-misa-natal-di-gereja-mbpa-batu-aji-batam-berlangsung-aman-dan-damai/>
- Santoso, H. B., & Purnomo, Y. (2018). *Peralatan & Perlengkapan Liturgi*. Yogyakarta: Pohon Cahaya.
- Saputri, S., & Sibarani, A. J. P. (2020). Implementasi Augmented Reality Pada Pembelajaran Matematika Mengenal Bangun Ruang Dengan Metode Marked Based Tracking Berbasis Android. *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, 9(1), 15–24. <https://doi.org/10.34010/komputika.v9i1.2362>
- Simangunsong, K., T, R. H. S., T, M. I. S. S., & Telkom, U. (2020). *Pengembangan Aplikasi Monitoring Pemakaian Daya Listrik*. 6(2), 3392–3401.
- Suryaningsih, S., Riandika, Y. A., Hasanah, A. N., & Anggraito, S. (2020). Aplikasi Wakaf Indonesia Berbasis Blockchain. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 4(2), 20–29. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v4i2.2402>
- Syamsuwardin. (2020). *Penerapan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Untuk Media Promosi Objek Wisata Kabupaten Aceh Singkil Berbasis Android*. 1(3), 99–106.
- visualstudio. (2018). Working with C#. Retrieved from <https://code.visualstudio.com/docs/languages/csharp>
- Wahyupjl. (2018). Apa itu Unity 3D. Retrieved April 28, 2021, from <https://eventkampus.com/blog/detail/1474/apa-itu-unity-3d>
- wikimedia. (2019). File:Adobe Photoshop Express logo.svg. Retrieved from https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Adobe_Photoshop_Express_logo.svg
- Zebua, T., Nadeak, B., & Sinaga, S. B. (2020). Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 1(1), 18–21.
- Zuhair, A., Khadafi, F., Andriansyah, A. M., Saputra, B., & Saifudin, A. (2020). Teknik Pengujian Equivalence Partions untuk Pengujian Aplikasi Sistem Penunjang Keputusan Pegawai Terbaik Menggunakan Black Box. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi*, 3(3), 132. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v3i3.5365>