

Penerapan Media Pembelajaran Alkitab Deuterokanonika Untuk Anak Sekolah Minggu Berbasis Augmented Reality Pada Stasi Santa Maria Jengan

Sahril¹⁾, Bartolomius Harpad²⁾, dan Ahmad Fajri³⁾

^{1,2,3}Teknik Informatika, STMIK Widya Cipta Dharma

^{1,2,3}Samarinda, 75123

E-mail: rawsahril04@gmail.com^{1,-2), -3)}

ABSTRAK

Media Pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak-anak, yang tentunya dapat meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM). Media pembelajaran berperan penting untuk membantu dalam proses belajar mengajar, sehingga seorang pengajar bisa memanfaatkan media pembelajaran yang mulai berkembang untuk dijadikan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi agar proses belajar mengajar lebih mudah dilakukan. Media pembelajaran sangat beragam sehingga seorang pengajar harus pandai dalam memilih media pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan di dalam sekolah atau di dalam kelas agar suatu tujuan pembelajaran bisa tercapai sesuai yang diharapkan. Adanya media pembelajaran ditengah-tengah perkembangannya zaman maka proses belajar mengajar semakin mudah untuk dilaksanakan dan sangat berperan penting bagi seorang siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Dengan media pembelajaran yang sangat membantu pengajar dan anak didik dalam proses belajar mengajar maka anak didik tidak mudah bosan dalam mengikuti proses belajar mengajar, anak didik lebih mudah memahami materi, proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien, dan tujuan pembelajaran mudah dicapai sesuai dengan yang diharapkan. Dengan demikian, peran media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh seorang pengajar dan anak didik agar suatu proses belajar mengajar bisa dilakukan lebih mudah memahami materi, dan menumbuhkan minat anak didik dalam belajar. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu anak sekolah minggu pada Stasi Santa Maria Jengan dalam melakukan kegiatan belajar mengajar, menggunakan media belajar yang dapat meningkatkan minat untuk belajar Alkitab *Deuterokanonika*.

Kata Kunci: Alkitab *Deuterokanonika*, *Augmented Reality*, Media Pembelajaran.

Implementation of Deuterocanonical Bible Learning Media for Sunday School Children Based on Augmented Reality at Santa Maria Jengan Station

ABSTRACT

Learning Media is a very important thing in the growth and development of children, which of course can improve Human Resources (HR). Learning media plays an important role in helping in the teaching and learning process, so that a teacher can utilize learning media that is starting to develop to be used as a tool in delivering material so that the teaching and learning process is easier to do. Learning media is very diverse so that a teacher must be good at choosing the right learning media to be applied in schools or in the classroom so that a learning goal can be achieved as expected. The existence of learning media in the midst of the development of the era makes the teaching and learning process easier to implement and plays a very important role for a student in following the teaching and learning process. With learning media that greatly helps teachers and students in the teaching and learning process, students do not get bored easily in following the teaching and learning process, students find it easier to understand the material, the teaching and learning process becomes more effective and efficient, and learning goals are easily achieved as expected. Thus, the role of learning media is very much needed by a teacher and students so that a teaching and learning process can be carried out more easily to understand the material, and foster students' interest in learning. It is hoped that the results of this research can help Sunday school children at Santa Maria Jengan Station in carrying out teaching and learning activities, using learning media that can increase interest in studying the Deuterocanonical Bible.

Keywords: *Deuterocanonical Bible, Augmented Reality, Learning Media.*

1. PENDAHULUAN

Penerapan media pembelajaran khususnya dalam pendidikan rohani adalah suatu hal yang diperlukan untuk membuat pembelajaran lebih efektif. Dengan menggunakan media, pengajar dapat menciptakan kegiatan belajar mengajar yang diinginkan, menentukan metode pembelajaran yang sesuai, dan menciptakan suasana belajar yang kondusif di antara peserta didik. Media pembelajaran rohani dibutuhkan karena berperan sebagai alat untuk memperjelas bahan karena berperan sebagai alat untuk memperjelas bahan pembelajaran, dan menjadi sumber yang menarik minat belajar bagi para peserta didik, dan tentunya dapat membangun rohani anak.

Pada saat ini perkembangan teknologi sudah berkembang, dan sudah banyak yang menggunakan aplikasi sebagai media pembelajaran, namun masih kurang yang menggunakan aplikasi sebagai media pembelajaran rohani. Mengingat bahwa diperlukan suatu hal yang menarik minat anak-anak yang terkhusus anak sekolah minggu Katolik untuk belajar hal yang bersifat rohani

salah satunya adalah Alkitab Deuterokanonika, maka dibutuhkan media pembelajaran yang menarik. Maka dari itu penulis membuat aplikasi media pembelajaran Alkitab Deuterokanonika menggunakan *Augmented Reality*.

Salah satu teknologi yang bisa mengaplikasikan informasi dalam menjadikannya media pembelajaran alkitab Deuterokanonika untuk anak sekolah minggu adalah *Augmented Reality* (AR). AR adalah teknologi yang dapat digunakan untuk menarik minat belajar anak, teknologi sudah di aplikasikan dalam 2 berbagai bidang yang beragam, termasuk bidang pendidikan. AR tentunya menjadi media alternatif yang efektif dalam rangka meningkatkan pemahaman Alkitab Deuterokanonika secara interaktif.

Pembelajaran alkitab Deuterokanonika menggunakan AR diharapkan bisa memberikan interaksi yang lebih realistis dan dapat belajar hal dari sebuah metode teknologi yang menjanjikan, sehingga bisa memotivasi pengguna untuk terlibat dalam kegiatan belajar untuk membangun rohani yang lebih aktif, dan tentunya dapat membentuk karakter anak menjadi lebih baik dilingkungan keluarga dan juga masyarakat. Maka dari harapan itu dibuatlah sebuah penelitian dengan judul "Penerapan Media Pembelajaran Alkitab Deuterokanonika Untuk Anak Sekolah Minggu Berbasis *Augmented Reality* Pada Stasi Santa Maria Jengan".

2. RUANG LINGKUP

2.1 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang di bahas adalah :

"Bagaimana *Augmented Reality* dapat di gunakan sebagai Penerapan Media Pembelajaran Alkitab Deuterokanonika untuk Anak Sekolah Minggu di Stasi Santa Maria Jengan? "

2.2 Batasan Masalah

1. Aplikasi yang dibuat dengan tujuan untuk Penerapan Media Belajar Alkitab Deuterokanonika Untuk Anak Sekolah Minggu Pada Stasi Santa Maria Jengan Yang Berbasis *Augmented Reality*.
2. Berdasarkan tahap pemahaman, Aplikasi ini bertujuan untuk anak sekolah minggu yang berumur 8 hingga 16 tahun.
3. Aplikasi ini dibuat dengan *software* Blender, Vuforia, dan Unity 3D.
4. Kitab-kitab yang termasuk Deuterokanonika adalah Tobit, Yudit, Kebijaksanaan, Sirakh, Barukh, 1 dan 2 Makabe. Tambahan-tambahan pada kitab Daniel dan Ester tidak dimasukan dikarenakan kitab tersebut sebelumnya sudah ada, dan kedua kitab tersebut sudah umum atau sudah sering dibahas bagi umat Katolik.
5. Aplikasi yang di gunakan menggunakan versi android 8.0 (Oreo) sebagai minimal versi android yang dapat mengakses aplikasi ini.
6. Pada aplikasi ini menggunakan *Marker* berupa barcode yang dikemas dalam bentuk buku

2.3 Tujuan Penelitian

Pemanfaatan *Augmented Reality* pada penerapan media pembelajaran Alkitab Deuterokanonika untuk anak sekolah minggu di Stasi Santa Maria Jengan.

2.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

Manfaat bagi penulis yaitu dapat mengaplikasikan hasil belajar selama dikampus untuk diterapkan ditempat yang membutuhkan, sehingga membuat penulis dapat menjadikan sebagai pengalaman yang dikemudian hari bisa dikembangkan.

2. Bagi Stasi Santa Maria Jengan

Membantu Stasi Santa Maria Jengan untuk mendapatkan media pembelajaran yang menarik, sehingga menarik minat anak untuk mengikuti sekolah minggu dapat lebih baik.

3. Bagi STMIK WICIDA

Sebagai penambah literatur pustaka di perpustakaan STMIK WICIDA dan dapat digunakan sebagai referensi atau kajian untuk mahasiswa lain yang ingin mengembangkan lebih lanjut terkait pemanfaatan teknologi AR.

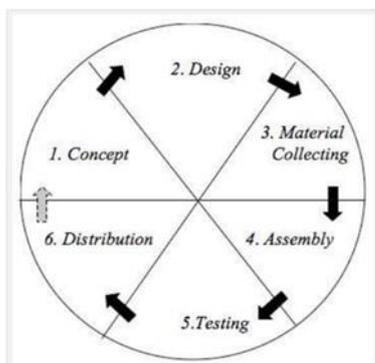
3. Tahap Pengembangan Multimedia

Pada tahap perancangan akan di jelaskan bagaimana rancangan aplikasi Penerapan Media Pembelajaran Alkitab Deuterokanonika Untuk Anak Sekolah Minggu Berbasis *Augmented Reality* Pada Stasi Santa Maria Jengan, menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC).

3.1 Multimedia Development Life Cycle

Menurut Hermawan (2019), Pada penelitian ini metode pengembangan menggunakan metode

Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dengan versi Luther-Sutopo. Pada metode ini terdapat enam tahapan, yaitu pengonsepan (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan materi (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan pendistribusian (*distribution*).



Gambar 1. Multimedia Development Life Cycle

1. Konsep (*Concept*) Adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audience). Selain itu menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif, dll) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dll).
2. Desain (*Design*) Adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, tampilan, gaya dan kebutuhan material/bahan untuk program.
3. Pengumpulan Materi (*Material Collecting*) Adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap assembly. Dalam beberapa kasus, tahap Material Collecting dan tahap assembly akan dikerjakan secara linear tidak paralel.
4. Pembuatan (*Assembly*) Adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design.
5. Pengujian (*Testing*) Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (assembly) dengan menjalankan aplikasi atau program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (*alpha test*) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.
6. Distribusi (*Distribution*) Tahapan dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya.

4. PEMBAHASAN

Pada sub bab ini akan membahas tentang analisis yang digunakan selama mengerjakan program dan laporan penelitian.

4.1 Sekolah Minggu

Menurut Yenni A. P. (2019), Sekolah Minggu adalah salah satu bagian dari program pendidikan Katolik yang harus dilaksanakan oleh tiap-tiap gereja. Melalui Sekolah Minggu, gereja menyampaikan Injil kepada anak dengan

proses mengajar dalam situasi ibadah. Mengenai tugas dan tanggung jawab gereja terhadap pendidikan dan pembinaan secara khusus Sekolah Minggu.

Dalam Sekolah Minggu anak-anak dibagi sesuai dengan tingkatan usianya, yaitu kelas Indria usia 4 – 7 tahun, kelas Pratama usia 8 – 9 tahun, kelas Madya usia 10 – 13 tahun, kelas Tunas Muda usia 14 – 16 tahun. Pembagian kelas ini akan memudahkan setiap guru dalam mengajar anak-anak asuhnya karena cara mengajar kelas Indria akan berbeda dengan cara mengajar kelas Madya, hal ini karena daya tangkap, kemampuan maupun ketrampilan anak-anak antara kelas yang satu dengan kelas yang lain berbeda. Bahkan perlakuan guru terhadap anak asuhnya pun berbeda. Guru tidak akan memperlakukan anak kelas Madya seperti anak kelas Indria. Bahkan melalui tingkatan kelas ini, anak-anak akan merasa bangga karena bisa melewati dari kelas Indria hingga Tunas Muda.

4.2 Media Pembelajaran

Menurut Fatria (2017), media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa. Jadi dari berbagai pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa media adalah perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses berkomunikasi.

Media bisa berupa video, gambar, buku, teks, maupun televisi. Media juga dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi, sarana untuk mengungkapkan pendapat, membantu mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, sebagai sarana untuk relaksasi atau hiburan, sebagai sarana komunikasi sosial.

4.3 Alkitab Deuterokanonika

Arti harafiah dari Deuterokanonika adalah kanon yang kedua. Istilah ini pertama kali diperkenalkan di tahun 1566 oleh Sixtus dari Siena. Ia menggunakan istilah protokanonika untuk mengacu kepada sejumlah kitab-kitab Perjanjian Lama (PL) yang selalu diterima sebagai kitab-kitab yang diinspirasi oleh Roh Kudus dan deuterokanonika pada kitab-kitab PL yang diterima oleh Gereja universal sebagai kitab-kitab yang diinspirasi oleh Roh Kudus.

Setelah kanon tersebut sempat diragukan di sejumlah tempat, dan karena itu, di suatu waktu tertentu, menempati tempat kedua dalam kanon Kitab Suci. Namun pada saat kanon Kitab Suci ditentukan pertama kalinya oleh Paus Damasus I di tahun 382, kitab-kitab Deuterokanonika sudah termasuk dalam kanon Kitab Suci.

4.4 Augmented Reality (AR)

Di dalam buku Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Menggunakan Unity (*Beginner*) yang di terbitkan pada tahun 2021, Augmented Reality (AR) adalah sebuah istilah untuk lingkungan yang menggabungkan dunia nyata dan dunia virtual yang dibuat oleh komputer sehingga batas antara keduanya menjadi sangat tipis. Sistem ini lebih dekat kepada lingkungan nyata. karena

itu, *reality* lebih diutamakan pada sistem ini (Brian, 2012) Ronald T.

4.5 Unity 3D

Unity Technologies dibangun di tahun 2004 oleh David Helgason, Nicholas Francis dan Joachim Ante. Game Engine ini dibangun karena kepedulian mereka terhadap indie developer yang tidak bisa membeli game engine karena mahal.

Editor pada Unity dibuat dengan user interface yang sederhana. Editor ini dibuat setelah ribuan jam yang mana telah di habiskan untuk membuatnya menjadi nomor satu dalam urutan ranking teratas untuk editor game. Grafis pada unity dibuat dengan grafis tingkat tinggi untuk OpenGL dan DirectX. Unity 3D mendukung semua format file, terutamanya format umum seperti semua format dari art applications.

Unity 3D cocok dengan versi 64-bit dan dapat beroperasi pada Mac OS x dan windows dan dapat menghasilkan game untuk Mac, Windows, Wii, iPhone, iPad dan Android. Unity secara rinci dapat di gunakan untuk membuat video game 3D, realtime animasi 3D dan visualisasi arsitektur dan isi serupa yang interaktif lainnya. Editor Unity 3D dapat menggunakan plugin untuk web player dan menghasilkan game browser yang di dukung oleh Windows dan Mac.

4.6 Vuforia

Menurut Muntahanah (2017), Vuforia adalah Augmented Reality Software Development Kit (SDK) untuk perangkat mobile yang memungkinkan pembuatan aplikasi *Augmented Reality*. Dulunya lebih di kenal dengan QCAR (*Qualcomm Company Augmentend Reality*). Ini menggunakan teknologi Computer Vision untuk mengenali dan melacak gambar planar (*Target Image*) dan objek 3D sederhana, seperti kotak, secara real-time.

Kemampuan registrasi citra memungkinkan pengembang untuk mengatur posisi dan virtual orientasi objek, seperti model 3D dan media lainnya, dalam kaitannya dengan gambar dunia nyata ketika hal ini di lihat melalui kamera perangkat mobile. Objek maya kemudian melacak posisi dan orientasi dari gambar secara real-time sehingga perspektif pengguna pada objek sesuai dengan perspektif pada Target Image. Target pada vuforia merupakan objek pada dunia nyata yang dapat dideteksi oleh kamera, untuk menampilkan objek virtual.

4.7 Multimedia

Menurut Fuady (2020), multimedia adalah kombinasi dari teks, gambar, suara, animasi, dan video yang di sampaikan melalui komputer interaktif ketika pengguna di berikan kendali atas elemen-elemen tersebut. Jika elemen-elemen multimedia tersebut tersusun menjadi struktur yang saling terhubung satu sama lain dan pengguna dapat menavigasikannya, multimedia interaktif di sebut hypermedia.

4.8 Aplikasi

Menurut Abdurahman dan Riswaya (2014), aplikasi adalah suatu perangkat lunak (*software*) atau program

komputer yang beroperasi pada sistem tertentu yang di ciptakan dan di kembangkan untuk melakukan perintah tertentu, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputasi yang di inginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan.

4.9 Marker

Menurut Akbar (2021), marker merupakan suatu gambar dan dapat di kendali oleh perangkat optik atau kamera pada metode Augmented reality. Sebuah marker yang baik adalah marker yang mudah di kenali dan bersifat reliable dalam kondisi apapun. Misalnya dalam kondisi cahaya yang kurang dan posisi kamera yang berpindah-pindah, maka *marker* yang baik akan tetap terbaca oleh system AR

4.10 Blender

Menurut Hendratman (2015), Blender merupakan salah satu Software open source yang dapat di gunakan untuk membuat konten multimedia khususnya dalam bentuk 3D. Blender adalah perangkat lunak open source grafika komputer 3D. Perangkat lunak ini di gunakan untuk membuat film animasi, efek visual, model cetak 3D, aplikasi 3D interaktif dan permainan video.

4.11 Adobe Photoshop

Menurut Firmantoro et al (2016), Adobe Photoshop merupakan software yang paling sering digunakan untuk mengedit/memanipulasi image/foto. Alasan software ini banyak digunakan oleh orang karena software ini menyediakan fasilitas yang sangat lengkap, yaitu mencakup tools-tools yang digunakan untuk mengedit image, fasilitas filter yang digunakan untuk memberikan berbagai efek pada image, fasilitas untuk memanipulasi warna, dan lain-lain”.

4.12 Unified Modeling Language (UML)

Unified Modeling Language (UML) merupakan metodologi dalam mengembangkan sistem berorientasi objek dan juga merupakan alat untuk mendukung pengembangan sistem.

4.13 Tahap Pengembangan Multimedia

Menurut Hermawan (2019), Pada penelitian ini metode pengembangan menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dengan versi Luther-Sutopo. Pada metode ini terdapat enam tahapan, yaitu pengonsepan (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan materi (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan pendistribusian (*distribution*).

4.14 Metode Pengujian

Menurut Andik Prakasa Hadi (2022), metode pengujian adalah metode yang diterapkan untuk mengevaluasi suatu sistem atau komponen dengan tujuan untuk menemukan apakah memenuhi persyaratan yang diberikan. Pengujian suatu sistem membantu mengidentifikasi kesenjangan, kesalahan, atau segala jenis persyaratan yang hilang yang berbeda dari persyaratan sebenarnya.

1. Beta Testing

Menurut Antonius (2017), beta testing adalah pengujian yang dilakukan pada satu atau lebih pelanggan oleh pemakai akhir perangkat lunak. Tidak seperti pengujian alpha, pengembang biasanya tidak ada sehingga pengujian beta merupakan sebuah aplikasi “live” dari perangkat lunak didalamnya suatu lingkungan yang tidak dapat dikontrol oleh pengembang. Pelanggan merekam semua masalah (real atau imajiner) yang mereka temui selama pengujian beta melaporkan kepada pengembang dalam interval yang reguler.

2. Black Box Testing

Menurut Peni Kurniawati (2018), bahwa black box testing atau sering disebut dengan pengujian fungsional adalah metode pengujian perangkat lunak yang di gunakan untuk menguji perangkat lunak tanpa mengetahui struktur internal kode atau program.

5 KESIMPULAN

Dari semua pembahasan Aplikasi Penerapan Media Pembelajaran Alkitab Deuterokanonika Untuk Anak Sekolah Minggu Berbasis Augmented Reality pada Stasi Santa Maria Jengan dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi Penerapan Media Pembelajaran Alkitab Deuterokanonika Untuk Anak Sekolah Minggu Berbasis Augmented Reality pada Stasi Santa Maria Jengan dibuat menggunakan aplikasi Blender, Unity 3D, Vuforia Engine, dan Canva.
2. Metode pengembangan yang digunakan adalah multimedia. Mulai dari Konsep (**concept**), Desain (*design*), Pengumpulan Materi (*material collecting*), Pembuatan (*assembly*), Pengujian (*testing*) dan Distribusi (*distribution*).
3. Aplikasi dapat menampilkan objek 3D, isi kitab dan juga dapat mengeluarkan suara *dubbing*.
4. Hasil pengujian yang telah dilakukan menurut pengguna aplikasi dengan menggunakan metode pengujian beta adalah 60% pengguna menyatakan baik sekali. 34% pengguna menyatakan baik. 4% pengguna menyatakan kurang. 0% pengguna menyatakan kurang sekali. Artinya aplikasi Penerapan Media Pembelajaran Alkitab Deuterokanonika Untuk Anak Sekolah Minggu Berbasis Augmented Reality pada Stasi Santa Maria Jengan ini dinilai dapat membantu proses belajar mengajar.

6 SARAN

Dari pembahasan Aplikasi Penerapan Media Pembelajaran Alkitab Deuterokanonika Untuk Anak Sekolah Minggu Berbasis *Augmented Reality* pada Stasi Santa Maria Jengan, penulis ingin memberikan saran untuk peneliti yang ingin mengembangkan aplikasi ini lebih.

1. Diharapkan agar objek 3D yang ditampilkan ditambahkan animasi bergerak sehingga terlihat lebih nyata dan tentunya menarik.
2. Diharapkan peneliti yang ingin mengembangkan penelitian ini agar fitur-fitur dari aplikasi ini dapat dikembangkan dan juga ditambahkan. Seperti

menambahkan isi kitab yang lebih komplit, penjelasan mengenai kitab yang lebih mendalam, permainan kuis, dan inovasi lainnya.

7 Daftar Pustaka

- Alkitab Deuterokanonika Terjemahan Baru. (1974). www.alkitab.or.id
- Anita Pattinama, Y., & Kunci, K. (2019). Jurnal Scripta Teologi dan Pelayanan Kontekstual ISSN ISSN Peranan Sekolah Minggu Dalam Pertumbuhan Gereja (Vol. 4, Issue 2).
- Buku Blackbox Testing-2020. (n.d.).
- Fuwa, M. N. F. P., & Karisma, L. A. (2024). Potensi Augmented Reality sebagai Sarana Promosi Kolaborasi dan Kerjasama Siswa dalam Pendidikan Agama di SD. Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA), 4(1), 31–40. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v4i1.2707>
- Gumilang, B. G., & Qoiriah, A. (2023). Aplikasi Android Untuk Terapi Arachnophobia Berbasis Markerless Augmented Reality. Journal of Informatics and Computer Science, 04.
- Iban, Marna (2023). Pengenalan Pakaian Adat Dayak Kenyah Menggunakan Augmented Reality metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC), Jurusan Teknik Informatika, Samarinda : Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Widya Cipta Dharma .
- Kusnadi, I. T., & Supiandi, A. (2020). Pemodelan Sistem Berbasis Objek with UML. <https://www.researchgate.net/publication/340654084>
- Lembaga Alkitab Indonesia, Alkitab Deuterokanonika. Jakarta: Lembaga Alkitab Indonesia.
- Luhulima, D. A. (n.d.). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MATERI PEMBELAJARAN KARAKTER BERSAKSI DI SEKOLAH MINGGU.
- Made, N., Febriyanti, D., Kompiang, A. A., Sudana, O., & Piarsa, N. (2021). Implementasi Black Box Testing pada Sistem Informasi Manajemen Dosen (Vol. 2, Issue 3).
- Modul AR Beginner. (n.d.).
- Nistrina, K. (2021). PENERAPAN AUGMENTED REALITY DALAM MEDIA PEMBELAJARAN. In Jurnal Sistem Informasi, J-SIKA (Vol. 03, Issue 01).
- Nurudin, M., Jayanti, W., Saputro, R. D., Saputra, M. P., & Yulianti, Y. (2019). Pengujian Black Box pada Aplikasi Penjualan Berbasis Web Menggunakan Teknik Boundary Value Analysis. Jurnal Informatika Universitas Pamulang, 4(4), 143. <https://doi.org/10.32493/informatika.v4i4.3841>
- Sugiarto, H. (2018). Penerapan Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Abjad Dan Angka. IJCIT (Indonesian Journal on Computer and Information Technology, 3(1).

Suryani, I., Bakiyah, H., & Isnaeni, M. (2020). Strategi Public Relations PT Honda Megatama Kapuk Dalam Customer Relations. *Journal Komunikasi*, 11(2). <https://doi.org/10.31294/jkom>

Tingle, E. (2021a). The Counter Reformation and Preparations for Death in the European Roman

Catholic Church, 1550-1700. In *Brill's Companions to the Christian Tradition* (Vol. 94, pp. 175–198). Brill Academic Publishers.
https://doi.org/10.1163/9789004443433_008