

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. R. (2020). *Kanji Learning! Sebagai Media Pembelajaran Kanji N5 Berbasis Adobe Flash* (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- Ananta, A. R., & Waryanto, N. H. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dengan Pendekatan Kontekstual Materi Lingkaran Kelas VIII SMP*. Jurnal Pedagogi Matematika, 7(4), 11-19.
- Anisa, P. N. (2023). *Pengaruh Aplikasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas V* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Anggraini, N., Arianto, P., & Hidayanto, H. N. (2020). *Pengembangan Online Application Berbasis Android dalam Pembelajaran Grammar*. Widya Wacana: Jurnal Ilmiah, 15(2), 117-125.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Asyhar, R. (2020). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Bintang, H. P., Budiwati, S. D., & Yuningsih, Y. (2016). *Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Multimedia*. EProceedings of Applied Science, 2(2).
- El-adly, A. (2021). *Aplikasi Permainan Quiz Kanji Dengan Modelrpg Berbasis Android Untuk Pembelajaran Kanji N5* (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- Fadrianto, A. (2019). *E-Learning Dalam Kemajuan Iptek Yang Semakin Pesat*. Indonesian Journal of Networking and Security (IJNS), 8(4).
- Fahri, M. U. (2020). *Pemanfaatan video sebagai media pembelajaran*.
- Fajar, R. (2020). *Aplikasi Game "Kanji Quest Typed" Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Kanji* (Doctoral dissertation, Univesitas Komputer Indonesia).
- Fazriyah, I. N. (2020). *Analisis Metode Addie (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis* (Doctoral dissertation, Fkip Unpas).

- Giovardhi, R. V. (2018). *Strategi Humas Pt. Wijaya Lestari Padalarang Dalam Branding Perusahaan (Studi Deskriptif Tentang Strategi Humas PT. Wijaya Lestari Padalarang dalam Branding Perusahaan Kepada Konsumen di Padalarang)* (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- Hakim, A. B. (2016). *Efektifitas penggunaan e-learning moodle, google classroom dan edmodo*. I-statement, 2(1).
- Hawari, M. A. (2020). *Kanji Visual Sebagai Multimedia Pembelajaran Kanji N4 Pada Smartphone Berbasis Android* (Doctoral Dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- Hendro. (2011). *Dasar-dasar Kewirausahaan*. Erlangga. Jakarta
- Jeducation Indonesia. (2019). *Mengenal Apa itu JLPT dan levelnya*. Tersedia: <https://jeducation.co.id/apa-itu-jlpt-japanese-language-proficiency-test/#:~:text=N5%20dalam%20JLPT%20ini%20diperlukan,dan%20kanji%20yang%20masih%20sederhana>. Diakses pada 01 Februari 2024.
- Khaliq, A. (2021). *Aplikasi Mobile Learning Berbasis Android Untuk Belajar Huruf Hijaiyah*. Jurnal Nasional Teknologi Komputer, 1(1), 28-36.
- Kurniawati, D. R. (2022). *Penerapan Teknik Asosiasi Gambar Dalam Meningkatkan Penguasaan Huruf Hiragana Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 14 Bekasi* (Doctoral Dissertation, KODEPT043131# SekolahTinggiBahasaAsingJIA).
- Kusuma, D. S., & Suryaman, H. (2022). *Validitas Perangkat Pembelajaran Berbantuan Media 3D SketchUp pada Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan di UPT SMK Negeri 1 Kota Mojokerto*. Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan, 8(2).
- Maharani, F. F. (2020). *Implementasi Program Boarding School Dalam Pembentukan Karakter Siswa Di SD Islam Miftahul Huda Keringan Nganjuk* (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).
- Mahin, M. (2023). *Pengembangan Aparatur Sipil Negara Melalui Bimbingan Teknis (Bimtek) Pada Kantor Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Kabupaten Sintang*. Fokus: Publikasi Ilmiah untuk Mahasiswa, Staf Pengajar dan Alumni Universitas Kapuas Sintang, 21(2).
- Maudi, M. F., Nugraha, A. L., & Sasmito, B. (2014). *Desain Aplikasi Sistem Informasi Pelanggan Pdam Berbasis Webgis* (Studi Kasus: Kota Demak). Jurnal Geodesi Undip, 3(3), 98-110.

- Maysarah, D., & Setiana, S. M. (2021). *Tanggapan Responden Terhadap Media Pembelajaran Alternatif Katakana*. Mahadaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya, 1(1), 33-42
- Safitri, L., & B, S. (2020). *Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Text Chatting Berbasis Android Web View*. Insan Pembangunan Sistem Informasi Dan Komputer (Ipsikom), 8(2).
- Sagita, C. D., & Afriyani, L. D. (2022). *Gambaran Pengetahuan Kader Tentang Interpretasi Grafik Pertumbuhan Balita di Posyandu Desa Losari Kidul Tahun 2021*. *Journal of Holistics and Health Sciences*, 4(1).
- Sarida. (2018). *Game Edukasi Pengenalan Bagian Tubuh Manusia Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Android*. Undergraduate Thesis, Universitas Muhammadiyah Jember.
- Sari, R. R. (2018). *Mnemonik Sebagai Alternatif Dalam Menghafal Kosakata Bahasa Arab*. Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah, 3(2), 30-50.
- Setiana, S. M., Setiawati, L., & Mustaqim, M. (2019). *Hard Skills Versus Soft Skills: How Do they Affect Different Job Types of Japanese Language Graduates?*. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 18(11), 176-192.
- Setiawati, N. (2018). *Efektivitas Model Pembelajaran Terhadap Keterampilan Membaca Kanji*. Parameter: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, 30(1), 46–58.
- Sitepu, H. B. (2021). *Analisis Rendahnya Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sd Negeri 040452 Kabanjahe Ta 2020/2021* (Doctoral Dissertation, Universitas Quality Berastagi).
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Afabeta
- Waskito, D. (2014). *Media pembelajaran interaktif matematika bagi sekolah dasar kelas 6 berbasis multimedia*. *Speed Journal-Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 11(3), 59-65.
- Wulandary, D. D. (2021). *Investigasi Kepuasan Pelanggan Tol Bakauheni-Palembang* (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Jakarta).

Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*.
Jakarta: Kencan.