

DAFTAR PUSTAKA

- Okamoto, M. Ujihara, Y. 2015. 聞いておぼえる関西（大阪）弁入門.
Tokyo: ひつじ書房
- Fajri, F. U. (2016). *Analisis Perbedaan Dialek Kansai Berdasarkan Gender Pada Tokoh Heiji dan Kazuha Dalam Komik Detective Conan 74 dan 75*. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- Indana, R. Setiana, S.M. Febrianty, F. (2017) *Pembuatan Media Alternatif Pembelajaran Pola Kalimat Bahasa Jepang JLPT N3 Pada Smartphone Berbasis Android*. Malang: Universitas Brawijaya.
- Kariadinata, R. (2014). Desain dan Pengembangan Perangkat Lunak (Software) Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia. *Jurnal Pendidikan Matematika, 1*(2).
- KJRI Osaka. “Data Statistik Warga Negara Indonesia di Wilayah Kerja KJRI Osaka Tahun 2016”. [Online] Tersedia: <http://www.indonesiaosaka.org/informasi-umum/kekonsuleran/>. [13 Februari 2018]
- L Paul, Adhi Jansen. (2008). *Analisis Stereotip*. FIB UI. Tersedia Pada Link: <http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/126731-RB08P41a-Analisis%20stereotip-Analisis.pdf> [20 Januari 2018]
- M. Suyanto, *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, (Yogyakarta: Andi, 2003) 20-21.

- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi game geografi berbasis multimedia interaktif (studi kasus siswa kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*, 6(2), 1-100.
- Palter, D. C., Horiuchi, K. (1995). *Kinki Japanese*. Tuttle Publishing.
- PPI Jepang. (2017). “Berapakah Jumlah Pelajar Indonesia di Jepang?” [Online] Tersedia:
http://ppijepang.org/index.php/jurnal/Hidup_di_Jepang/2017/7/10/860 [13 Februari 2018]
- Prabowo, V. A. Shibano, F. 2010. Bicara Kansai-ben, Yuk!. Jakarta: Kesaint Blanc Publishing
- Hasnida, M. P. (2014). *Media Pembelajaran Kreatif*. Jakarta: Luxima Metro Media.
- Rokhman, N., & Nugroho, I. D. (2013). Aplikasi Pencarian Lokasi Fasilitas Umum Berbasis Foursquare APIv2 pada Sistem Operasi Android. *IJCCS (Indonesian Journal of Computing and Cybernetics Systems)*, 7(2), 209-220.
- Yusuf, A. M. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Prenada Media.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Fahmi, M.I., Renariah., Setiana, S.M. 2015. *Wakariyasui Bunpou Sebagai Media Pembelajaran Pola Kalimat Bahasa Jepang Pada Smartphone Berbasis Android*. Skripsi Universitas Komputer Indonesia : tidak diterbitkan

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.

Bandung :Alfabeta.

Wirawan , P.W. 2011. *Pengembangan Kemampuan E-Learning Berbasis Web Ke Dalam M-Learning*. [online] tersedia:

<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=22564&val=1291>

[5 Juni 2019]

Asyhar R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*.

Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.

Branch, R M. (2010). *Instructional Design: The ADDIE Approach*, New York:

Springer.

Munir. (2015). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung:

Alfabeta

Yusufhadi. (2009). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Lauder, Multamia RMT. "Ayatrohaedi. 2005." *The Distribution of Austronesian and Non-Austronesian Languages in Indonesia: Evidence and Issues* ". *Paper Delivered at the Internations and the Etnogenesis of the People in the Indonesia Archipelago* ", Solo 28.

Meillet, Antoine. "Linguistique historique et linguistique générale." (1908).

Moeliono, Anton. "KBBI." *Jakarta: P3B Depdikbud* (1988).

- Surawiredja, M. F., Arianingsih, A., Setiana, S.M. 2018. *日本 GO! Sebagai Kamus Pembelajaran Pariwisata Bahasa Jepang pada Smartphone Berbasis Android*. Skripsi Universitas Komputer Indonesia : tidak diterbitkan
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional design: The ADDIE approach*. Vol. 722. Springer Science & Business Media.
- Saputro, Ardi. 2018. *Panduan Praktis Membuat Mini Games Android Menggunakan Adobe Animate CC*. Yogyakarta: Penerbit ANDI
- Sanaky, A.H., Hujair. 2011. *Media Pembelajaran*.
- Putra, D. A. E. 2015. *Smartphone sebagai Gaya Hidup*. Medan: Universitas Sumatera Utara.