

## DAFTAR PUSTAKA

- Andi. 2012. *Adobe Photoshop CS6 Untuk Pemula*. Yogyakarta : MADCOMS  
[20 Juli 2018]
- Atmaja, Y.P., Firmansyah D.B., Haryanti, P. 2017. *Pembuatan Aplikasi Kantan-na Bnpou Sebagai Media Pembelajaran Pola Kalimat Tingkat Dasar Bahasa Jepang Berbasis Android*. Skripsi Universitas Komputer Indonesia : tidak diterbitkan
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada  
[18 Juli 2018]
- Bahtiar, M. 2012. *Efektivitas Penggunaan Modul Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Upaya Pencapaian Hasil Belajar Siswa Kelas IX SMP Negeri 4 Kalasan*. [Online].  
Tersedia: <http://eprints.uny.ac.id/22557/1/skripsi%20lengkap.pdf>  
[18 Juli 2018]
- Fahmi, M.I., Renariah., Setiana, S.M. 2015. *Wakariyasui Bnpou Sebagai Media Pembelajaran Pola Kalimat Bahasa Jepang Pada Smartphone Berbasis Android*. Skripsi Universitas Komputer Indonesia : tidak diterbitkan
- Hofstetter, F.T. 2001. *Multimedia Literacy*. Third Edition. McGraw-Hill International Edition. New York. [18 Juli 2017]

Ibam. 2002. *Sistem Operasi, Gabungan Kelompok Kerja IKI Semester Genap*.

[Online]. Tersedia : <http://ilmukomputer.com>[20 Juli 2018]

Indana, R., Febrianty, F., Setiana, S.M. 2017. *Kakumei-Poo Sebagai Media Pembelajaran Tata Bahasa Jepang JLPT Pada Smartphone Berbasis Android*. Skripsi Universitas Komputer Indonesia : tidak diterbitkan

Kodhyat, H. 1998. *Sejarah Pariwisata Dan Perkembangannya di Indonesia*. Jakarta : Grasindo [18 Juli 2018]

Maulana, O., Setiana, S.M., Haryanti, P. 2014. *Shoho Kanji Mobile Sebagai Media Alternatif Dalam Pembelajaran Kanji Tingkat Dasar*. Skripsi Universitas Komputer Indonesia : tidak diterbitkan

Meyers, K. 2009. *Panduan Dasar Pelaksanaan Ekowisata*. Jakarta : Unesco Office [18 Juli 2018]

Naseer, A, Muhammad B.W & Abdul H.M. 2015. “*Comparative Analysis of Operating System of Different Smart Phones*”. *Journal of Software Engineering and Applications*, 2015, 8, 114-126. [Online] Tersedia : [http://file.scirp.org/pdf/JSEA\\_2015030415463013.pdf](http://file.scirp.org/pdf/JSEA_2015030415463013.pdf)

Ross, F Glenn. 1998. *Psikologi Pariwisata*. Jakarta : Yayasan Obor Indonesia [18 Juli 2018]

- Sahidi. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. [Online]. Tersedia :<http://staffnew.uny.ac.id/upload/131930136/penelitian/Pengembangan+Media+Pembelajaran+Berbasis+ICT.pdf> [20 Juli 2018]
- Salamate, R.C.L., Setiana, S.M., Rahmawati, R.S. 2015. *Shoho Kanji Mobile II Sebagai Media Alternatif Dalam Pembelajaran Kanji*. Skripsi Universitas Komputer Indonesia : tidak diterbitkan
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta. [20 Juli 2017]
- Tanya, H & Himes, F. 2002. *Creating Learning Objects With Macromedia Flash MX:Macromedia White Paper* [14 November 2016]
- Telaumbanua, K, Zai, A. 2013. "*Rancang Bangun Aplikasi Mobile Tour System (MTS) Berbasis Smartphone Anroid Untuk Pemandu Pariwisata Kota Medan*". JSM (Jurnal SIFO Mikroskil) Vol 14, No 1 (2013): JSM Volume 14 Nomor 1 Tahun 2013 page. 49-58 [13 November 2016]
- Woodill, G. 2011. *The Mobile Learning Edge Tools and Technologies for Developing Your Teams* [18 Juli 2017]
- 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> [18 Juli 2017]

Yoeti, O.A. 1991. *Penuntun Praktis Pariwisata Profesional*. Bandung : Angkasa

[20 Juli 2018]