

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., Syastra, M.T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA ANANDA BATAM.
- Android Developers (Android Studio). <https://developer.android.com/studio/intro>
- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini.
- Arsyad, A. (2016). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2011). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Gaung Persada (GP) Press Jakarta. Jakarta.
- Branch, R.M. (2010). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Brata, K.C., Brata, A.H. (2018). *An Idea of Interactive Japanese Language M-Learning Application to Support Listening and Speaking Exercise*.
- Daud, W.A.A.W., Teck, W.K., Ghani, M.T.A. (2018). *A Conceptual Framework for Mobile Application in Learning Arabic Language Proficiency*.
- Febrianty, F., Ricardo, R. (2019). *Information Technology for Japanese Learning*. In *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* (Vol. 662, No. 2, p. 022117). IOP Publishing.
- Fujiyanti, D., Purawiadi, P., Harun, Y. (2013). Analisis Kategori Kata Benda (Meishi) Yang Terdapat Dalam Soal-Soal Noryoku Shiken Level 2 Bagian Moji Goi 2002-2004.
- Furqon, F. (2013). Correlation Between Students' Vocabulary Mastery and Their Reading Comprehension.
- Haristiani, N., Aryadi, S. (2017). *Development of Android Application in Enhancing Learning in Japanese Kanji*.
- Kusuma, W. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Huruf Jepang Pada Pelajaran Bahasa Jepang Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Magelang.
- Lubis, D., Rahmawati, R.S., Setiana, S.M. (2017). Perancangan Game Edukasi Goi Berbasiskan Flash.

- Luo, J., Lepage, Y. (2015). *Handling of Out-of-vocabulary Words in Japanese-English Machine Translation by Exploiting Parallel Corpus*.
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran).
- Misbaharuddin, A. (2014). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Oleh Rumah Tangga Untuk Kehidupan Sehari-Hari.
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran.
- OJAD (*Online Japanese Accent Dictionary*). <http://www.gavo.t.u-tokyo.ac.jp/ojad/>
- Purnama, A.I. (2015). Multimedia “Gakuichi 2” Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Bahasa Jepang Kelas X SMA / SEDERAJAT (Buku Sakura I Bab 7 – Bab 13).
- Photoshop, A. (2017). *Adobe Photoshop Professional*.
- Putra, D.W., Nugroho, A.P., Puspitarini, E., W. (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini.
- Shiang, T.T. (2013). Bahasa Jepang Untuk Teknologi Informatika. Gakushudo.
- Sudjianto, Dahidi, A. (2007). Pengantar Linguistik Bahasa Jepang. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sugiyono (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kuallitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., Putria, A. (2018). Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- The Japan Foundation (2019). 2018 年度海外日本語教育機関調査結果 (速報値) .
- Verma, N., Kansal, S., Malvi, H. (2018). *Development of Native Mobile Application Using Android Studio for Cabs and Some Glimpse of Cross Platform Apps. International Journal of Applied Engineering Research*, 13(16), 12527-12530.
- Widiyowati, E., Suryanto, B., Suyono, A. (2018). Korelasi Antara Penguasaan Goi (Kosakata) dan Pemahaman Dokkai (Membaca) Mahasiswa Politeknik Negeri Malang.