

DAFTAR PUSTAKA

- Alwansyah, S. R., Arianingsih, A. (2020). *Guide Friend sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jepang untuk Pemandu Wisata*. Other thesis, Univesitas Komputer Indonesia.
- Anthony, R. N., Vijay, G. (2009). *Sistem Pengendalian Manajemen*. Jilid Satu. Jakarta: Salemba Empat.
- Ariani, N., Dany, H. (2010). *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arsyad, A. (2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Atmawarni. (2012). Penggunaan Multimedia Interaktif guna Menciptakan Pembelajaran yang Inovatif di Sekolah. *Jurnal Ilmu Sosial: Perspektif*, 4(1), 20-27.
- Auliya, N. N. F. (2018). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs.6 dalam Pembelajaran Matematika Pada Kelas X Materi Pokok Pertidaksamaan Satu Variabel. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 52-63.
- Barokati, N., Annas, F. (2013). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer. *Jurnal Sistem Informasi*, 4(5), 352-359.

- Budiana, I. M., Artana, I., N., R. (2019). Bahasa Jepang Pelaku Pariwisata di Pantai Kuta. *Sakura*, 1(1), 35-44, DOI: <https://doi.org/10.24843/JS.2019.v01.i01.p05>
- Cheng, G. (2009). Using game making pedagogy to facilitate student learning of interactive multimedia. *Australia: Australasian Journal of Educational Technology*.
- Darmawan, H. (2014). Peningkatan Kreatifitas Mahasiswa dalam Merancang Media Pembelajaran Multimedia IPA Berbasis Animasi melalui Model Cooperative Learning. *Jurnal Edukasi*, 12(2), 193-204. DOI: <http://dx.doi.org/10.31571/edukasi.v12i2.155>
- Daryanto. (2013.) *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Diner, L. (2013). Pengenalan Bahasa Jepang Tentang Perhotelan bagi Pegawai Hotel di Hotel Siliwangi Kota Semarang. *Jurnal Abdimas*, 17(1), 27-34, DOI: <https://doi.org/10.15294/abdimas.v17i1.9790>
- Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan. (2009). *Kurikulum berbasis kompetensi: Bahasa Jepang*. Diakses pada 18 April 2022 URL: <http://repositori.kemdikbud.go.id/id/eprint/539>
- El-Sawy, H. (2019). Electronic And Student-Created Dictionaries for Enhancing EFL Pronunciation and Vocabulary Usage. *Theory and Practice in Language Studies*. Egypt: Damanhour University.
- Farida, N., Rahayu, S. (2017). Perbedaan Pembelajaran melalui Multimedia Interaktif dan Melalui Buku Teks terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi

- Pecahan Kelas IV SDN Gadang 01 Malang. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 7(1), 7-12. DOI: <https://doi.org/10.21067/jip.v7i1.1550>
- Febrianty, F., Setiana, S.M., Arianingsih, A., Ali, M., Dhaniawaty, R.P. (2022). Pelatihan dan Pendampingan Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Bahasa Jepang bagi Himpunan Pengajar Bahasa Jepang Wilayah Ciayumajakuning. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(1), 68-72. DOI: <https://doi.org/10.30999/jpkm.v12i1.1484>
- Gobel, S. (2009). 80days: adaptive digital storytelling for digital educational games. *International Workshop on Story-Telling and Educational Games 489(489)*, 1-10
- Harding, A., Kaczynski, D., Wood, L. N. (2005). Evaluation of Blended Learning: Analysis of Quantitative Data. *Uniserve Science Blended Learning Symposium Proceedings*. 56-72.
- Hasan, I. (2004). *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hikam, R. A. (2013). *Pengembangan Game Edukasi Visual Novel Berbasis Pembangunan Karakter pada Materi Pelestarian Lingkungan*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Huda, M., dkk. (2018). Application program learning based on Android for students experiences. *International Journal of Engineering & Technology*, 7 (2.27), 295-299. DOI: <http://dx.doi.org/10.14419/ijet.v7i2.27.11574>
- Hung, H., Yang, J. C., Hwang, G., Chu, H., Wang, C. (2018). A Scoping Review

of Research on Digital Game-Based Language Learning. *Computers and Education*, 126, 89-104

Ivers, K. S., Ann E. B. (2002). *Multimedia projects in education: designing, producing, and assessing. Second Edition*. California: LIBRARIES UNLIMITED Teacher Ideas Press.

Iwao, O. (1998). *Minna no Nihongo II Honyaku Bunpo Kaisetsu*. IMA Foundation

Januszewski, A., Molend, M. (2008). *Education Technology A Definition with Commetary*. New York: Lawrence Erlbaum Associates Taylor & Francis Group.

Jr., C. T. A., Bal-Ut, M. L. C., Calam, L. G., Cantuba, R. N., Vallo., M. H. M., Apsay, E. M. R. (2013). Game Development of Ibong Ardana Visual Novel. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 2(9).

Lin, V., Liu, G. Z., Hwang, G. J., Chen, N. S., Yin, C. (2019). Outcomes-based appropriation of context-aware ubiquitous technology across educational levels. *Interactive Learning Environments*, 0(0), 1–24. DOI: <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1703012>

Manoppo, V.C.D., dkk. (2021). Digital Media using Android Device for Japanese Grammar Learning. *International Journal of Computer in Humanities*, 1(1), 13-20.

Marpaung. (2002). *Pengetahuan Kepariwisataa*n. Bandung: Alfabeta.

Meidariani, N. M., Andriayani, A. A. A. D., Ardiantari, I. A. P. G. (2022). Pelatihan

- Daring Bahasa Jepang Perhotelan Karyawan Hotel di Bali. *Reswara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 21-27, DOI: <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v3i1.1106>
- Meidariani, N. W., Meilantari, N. L. G. (2018). Uji Coba Pemanfaatan Kamus Bahasa Jepang Pariwisata guna Meningkatkan Pemahaman Kosakata bagi Pramuwisata di Bali. *Parafrese: Jurnal Kajian Kebahasaan dan Kesastraan*, 18(01), 79-86, DOI: <https://doi.org/10.30996/parafrese.v18i01.1385>
- Munir. (2013). *Multimedia pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Murya, Y. (2014). *Pemrograman Android Black Box*. Jakarta: Jasakom.
- Niken, A. Dany, H. (2010). *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Nugraha, T., Setiana, S.M. (2020). *Aplikasi F & B Sebagai Kamus Pembelajaran Bahasa Jepang Untuk Service & Bar*. Other thesis, Univesitas Komputer Indonesia.
- Nurita, W., Meidariani, N. W. (2019). Japanese Language Interference by Hotel Staf in Badung Regency in Serving Japanese Travelers. *International Journal of Green Tourism Research and Applications*, 1(1), 1–20. DOI: <https://doi.org/10.31940/ijogtra.v1i1.1627>
- Pradhana, F. R., Harmini, T., Allen, F. V., Putra, O. V. (2020). Media Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Mobile. *Fountain of Informatics Journal*, 5(3), DOI: <http://dx.doi.org/10.21111/fij.v5i3.4947>

- Pranowo, G. (2011). *Kreasi Animasi Interaktif dengan Action Script 3.0 pada Flash CS6*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT Balebat Dedikasi Prima.
- Rebecca, L. 1994. *Nihongo Gakushuu Sutorateji*. Tokyo: Shushiki Kaisha.
- Rho, S., Kang, D. (2019). Introduction to the special issue on advances in multimedia and educational technology. *New Review of Hypermedia and Multimedia*, 25(3), 87-88. DOI: 10.1080/13614568.2019.1706244
- Riduwan, A. (2011). *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rukimin, K. (2015). Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Pengembangan ICT dalam Pembelajaran*, 102-114.
- Samsudin. (2015). Perancangan Aplikasi Interactive Learning Berbasis Multimedia. *Jurnal Iqra'*, 9(1), 126-144. DOI: <http://dx.doi.org/10.30829/iqra.v9i1.1812>
- Saprudin, dkk. (2020). Pembelajaran Multimedia (Studi Kasus: SMK Indonesia Global). *JAMAICA: Jurnal Abdi Masyarakat*, 1(1), 63-70.
- Saputro, A. (2018). *Panduan Praktis Membuat Mini Games Android Menggunakan Adobe Animate CC*. Penerbit Andi.
- Sarrab, M., Elgamel, L., Aldabbas, H. (2012). Mobile Learning (M-Learning) and Educational Environments. *International Journal of Distributed and Parallel System*, 3(4), 35

- Shofiani, I. (2012). *Modul Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash CS3 Professional*.
- Subagyo, P. J. (2011). *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Penerbit Rineka Cipta
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sulasmoro, A. H. (2016). Media Pembelajaran Bahasa Jepang pada SMK Mitra Karya Mandiri Ketanggungan Brebes. *Smart Comp: Jurnalnya Orang Pintar Komputer*, 5(1), 96-98, DOI: <http://dx.doi.org/10.30591/smartcomp.v5i1.309>
- Sulastiyono, A. (2006). *Manajemen Penyelenggaraan Hotel*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi, Y. (2014). *Semua Bisa Menjadi Programmer Android*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Surawiredja, M. F., Arianingsih, A., Setiana, S. M. (2018). Operating Nihongo Media to Optimize the Alternative of Learning Media on Smartphone with Android Based. *Proceeding International Conference on Japanese Language Education (ICoJLE) 2018*.

- Surawiredja, M. F., Arianingsih, A., Setiana, S.M. (2018). *日本GO! Sebagai Kamus Pembelajaran Pariwisata Bahasa Jepang Pada Smartphone Berbasis Android*. Other thesis, Universitas Komputer Indonesia.
- Sutopo, A. H. (2003). *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Tegeh, I. M., Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1): 12-26.
- Tokumar, S. (2018). *Qualitative Research on Self-learner Who Started Learning Japanese through Watching Japanese Animation*. Kaichi International University Bulletin.
- Vaugan, T. (2011). *Multimedia: making it work. Eighth Edition*. New York: Technology Education Mac Graw Hill.
- Warsita, B. (2008). Mobile Learning Sebagai Model Pembelajaran Yang Efektif Dan Inovatif. *Jurnal Teknodik*, 14(1), 62-73.
- Wijaya dan Viriya, I. (2017). *Game Edukasi Belajar Tenses Bahasa Inggris Berbasis Visual Novel pada SMP Sariputra Jambi*.
- Wood. A. F., Smith, M. J. (2005). *Online Communication, Second Edition*. London: Lawrance Erlbaum Associates, Publishers.