DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Edisi Revisi. Cetakan ke-18. Jakarta: Rajawali Pers.

Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran.* Edisi Pertama. Cetakan ke-2. Yogyakarta: Gava Media.

Duck, Rubber. Holly. Phoenix, Dark. 2014. *Action Script*. [Online]. Tersedia: www.warungflash.com [01 Mei 2016].

Gartika, Erzsa. 2014. *Multimedia Interaktif "Katana Learning 1" Sebagai Media Ajar Alternatif Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Untuk Tingkat SMA/Sederajat (Buku Pelajaran Bahasa Jepang Sakura Jilid 2 Bab 21 – Bab 26)*. Skripsi Universitas Komputer Indonesia. Bandung: Tidak diterbitkan.

Irasutoya. 2014. *Desain*. [Online]. Tersedia: http://www.irasutoya.co.jp [20 Maret 2016].

Kersana, Mutiara Dwi Cipta. 2014. *Multimedia Interaktif "Katana Learning 3" Sebagai Media Ajar Alternatif Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Untuk Tingkat SMA/Sederajat (Buku Pelajaran Bahasa Jepang Sakura Jilid 2 Bab 35-Bab 40).* Skripsi Universitas Komputer Indonesia. Bandung: [Online]. Tersedia: http://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikompp-gdl-mutiaradwi-35505 [09 Desember 2015].

Komori, Taira. 2009. *"Taira Komori's Japanese Free Sound Effects"*. [Online]. Tersedia: http://taira-komori.jpn.org/freesounden.html [01 Mei 2016].

Mulyatiningsih, Endang. 2013. *Pengembangan Model Pembelajaran.* [Online]. Tersedia: http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf [13 Maret 2016].

Novita Pramesty, Refa. 2014. *Multimedia Interaktif "Katana Learning 2" Sebagai Media Ajar Alternatif Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Untuk Tingkat SMA/Sederajat (Buku Pelajaran Bahasa Jepang Sakura Jilid 2 Bab 27 – Bab 34)*. Skripsi Universitas Komputer Indonesia. Bandung: Tidak diterbitkan.

Online Japanese Accent Dictionary. [Online]. Tersedia: http://www.gavo.t.u-tokyo.ac.jp/ojad/idn/pages/home [8 Desember 2015].

Purnama, Astri Indah. 2015. *Multimedia "Gakuchi 2" sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang untuk pelajar Kelas X SMA/Sederajat (buku sakura 1 bab 7 - bab 13).* Skripsi Universitas Komputer Indonesia. Bandung: Tidak diterbitkan.

Rahayu, Rima. 2015. *Multimedia "Gakuchi 3" Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Bahasa Jepang Untuk Pelajar Kelas X SMA/Sederajat (Buku Sakura 1 Bab 14-20).* Skripsi Universitas Komputer Indonesia. Bandung: [Online]. Tersedia: http://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikompp-gdl-rimarahayu-34955 [09 Desember 2015]

Sudjana, Nana. Rivai, Ahmad. 2011. *Media Pengajaran*. Cetakan ke-10. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Cetakan ke-21. Bandung: Alfabeta.

Sutjiati, Rosemarie. 2010. *Majalah Ilmiah Maranatha : Kemutlakan Penggunaan Multimedia Sebagai Upaya Penciptaan Pembelajaran Interaktif*. Volume 17 Nomor 2 Juli 2010, Hal. 77-79. ISSN: 0854–7084.

Soundjay. 2014. *Sound Effect*. [Online]. Tersedia: http://www.soundjay.com/index.html [05 Mei 2016].

Tim MGMP. 2009. *Buku Pelajaran Bahasa Jepang 3 Sakura*. Jakarta: The Japan Foundation.

Wahana Komputer. 2012. *Shortcourse Adobe Flash CS6*. Edisi 1. Yogyakarta: Andi; Semarang: Wahana Komputer, Hal. 2. ISBN: 978-979-29-3443-4.

Wibowo, Leo Ari. 2011. *Mari Mengenal Photoshop Dasar-Dasar Photoshop Untuk Pemula.* [Online]. Tersedia: https://s3.amazonaws.com/f.cl.ly/items/1O002w121p3W3d1y1b1N/Dasar-Dasar%20Photoshop.pdf [07 Agustus 2016].