

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan, “Konsep Dasar Media Pembelajaran,” *J. Student Res.*, vol. 1, no. 1, pp. 282–294, 2023, doi: 10.55606/jsr.v1i1.993.
- [2] R. Romadoni, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI MOBILE LEARNING PADA POKOK BAHASAN SUHU DAN KALOR UNTUK PESERTA DIDIK KELAS XI,” 2019.
- [3] T. Wulandari, “Hiragana: Pengertian, Huruf, Contoh, dan Cara Belajar,” detikEdu. Accessed: Sep. 13, 2024. [Online]. Available: <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5707711/hiragana-pengertian-huruf-contoh-dan-cara-belajar>
- [4] N. Arfan, “PERBANDINGAN MAKNA DAN PENGGUNAAN KANJI,” pp. 1–12, 2015.
- [5] S. Dewi, “Analisis Kesulitan Pembelajaran Kanji Enshu Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Semarang,” pp. 1–66, 2020.
- [6] A. Ngashim, “Media Pembelajaran: Pengertian, Jenis dan Manfaatnya,” dailysocial.id. Accessed: Aug. 14, 2024. [Online]. Available: <https://dailysocial.id/post/media-pembelajaran-adalah>
- [7] E. T. Khairally, “Media Pembelajaran: Pengertian, Manfaat, Macam-macam dan Contohnya,” detikEdu. Accessed: Sep. 13, 2024. [Online]. Available: <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6849217/media-pembelajaran-pengertian-manfaat-macam-macam-dan-contohnya>
- [8] L. Jeduction Co., “Apa itu Bahasa Jepang? Bagaimana Cara Belajarnya?,” Jeduction Co.,Ltd. Accessed: Aug. 14, 2024. [Online]. Available: <https://jeduction.co.id/apa-itu-bahasa-jepang-bagaimana-cara-belajarnya/>
- [9] Y. PRATAMA, “FAKTOR KESULITAN BELAJAR HIRAGANAPADA SISWA SMA PEMBANGUNAN LABORATORIUM UNP,” pp. 1–21, 2023, [Online]. Available: http://repository.unp.ac.id/49602/1/B.1_10_YUDI_PRATAMA_17180031_9209_2023.pdf
- [10] B. Carqua and S. S. Berutu, “Program Bantu Belajar Bahasa Jepang Standar Japanese Language Proficiency Test Level 5,” vol. 07, no. 02, pp. 56–64, 2015.

- [11] D. Amira, "Pengertian Kanji Bahasa Jepang, Lengkap dengan Cara Menggunakan dalam Kalimat," kapanlagi. Accessed: Aug. 14, 2024. [Online]. Available: <https://www.kapanlagi.com/jepang/pengertian-kanji-bahasa-jepang-lengkap-dengan-cara-menggunakan-dalam-kalimat-968b3f.html?page=3>
- [12] hendra, "Game Simulator Pengenalan Rambu-Rambu Lalu Lintas Sebagai Media Pembelajaran Interaktif," *Hendra*, pp. 6–17, 2023, [Online]. Available: <https://repository.widyatama.ac.id/server/api/core/bitstreams/e281c2d3-e2f6-427a-93d6-c3f29148cb61/content>
- [13] Giza, "Pengertian Visual Studio Code Menurut Giza," *Https://Repository.Usm.Ac.Id*, pp. 11–22, 2016.
- [14] Revou.co, "Fitur Visual Studio Code," PT Revolusi Cita Edukasi. Accessed: Apr. 18, 2024. [Online]. Available: <https://revou.co/kosakata/visual-studio-code>
- [15] Maulana Delifio Martha, "Rancang Bangun Aplikasi Control Glue," 2022.
- [16] codingstudio.id, "Apa itu Bahasa Pemrograman C#? Pengertian, Sejarah dan Contohnya," codingstudio.id. Accessed: Sep. 13, 2024. [Online]. Available: <https://codingstudio.id/blog/apa-itu-bahasa-pemrograman-c-sharp/>
- [17] A. Perdana, "Sistem Penjualan Barang (Shopoint) Berbasis Android," *J. Teknol. Inform.*, 2019, [Online]. Available: <http://repository.uir.ac.id/id/eprint/8630%0Ahttps://repository.uir.ac.id/8630/1/123510064.pdf>
- [18] SUNARYO SYAIFUDIN, "SISTEM E-COMMERCE PADA UD TOKO KEMBAR DENGAN MODEL BUSINESS TO CUSTOMER MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER," pp. 1–21, 2020, [Online]. Available: <https://eskripsi.usm.ac.id/files/skripsi/G21A/2015/G.211.15.0100/G.211.15.0100-15-File-Komplit-20200311020321.pdf>
- [19] D. Intern, "Contoh Use Case Diagram Lengkap dengan Penjelasannya," dicoding. Accessed: Sep. 13, 2024. [Online]. Available: <https://www.dicoding.com/blog/contoh-use-case-diagram/>
- [20] D. Intern, "Apa itu Activity Diagram? Beserta Pengertian, Tujuan, Komponen," dicoding. Accessed: Oct. 29, 2024. [Online]. Available: <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-activity-diagram/>
- [21] E. H. ULFA, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV SD/MI," 2020.

- [22] F. Fitriana, “Pengembangan media pembelajaran berbasis android untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Lawang Malang (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).,” 2023.
- [23] M. ARIF, “PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR BENTUK PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA TINGKAT SMP SE-DERAJAT,” 2018.
- [24] W. Firdiana, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Moodle Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Di SMA Negeri 29 Jakarta,” *Skripsi*, pp. 1–191, 2020.
- [25] D. L. Fajri, “Studi Pustaka Adalah Referensi Penelitian, Ini Penjelasan Lengkapnya,” katadata. Accessed: May 30, 2024. [Online]. Available: <https://katadata.co.id/berita/nasional/62e773e3da762/studi-pustaka-adalah-referensi-penelitian-ini-penjelasan-lengkapnya>
- [26] A. Nur *et al.*, “Pengenalan Perangkat Jaringan Komputer Menggunakan Teknologi Augmented Reality,” *JTET (Jurnal Tek. Elektro Ter.*, vol. 10, no. 1, pp. 58–66, 2021, [Online]. Available: <https://jurnal.polines.ac.id/index.php/jtet/article/view/3252>
- [27] A. Agus Kurniasari, Trismayanti Dwi Puspitasari, and Argista Dwi Septya Mutiara, “Penerapan Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc) Pada a Magical Augmented Reality Book Berbasis Android,” *Antivirus J. Ilm. Tek. Inform.*, vol. 17, no. 1, pp. 19–32, 2023, doi: 10.35457/antivirus.v17i1.2801.