

Daftar Pustaka

- Adha, Khairul, Mesran, Murdani, Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Budidarma, Jl Sisingamangaraja No, and Simpang Limun Medan. 2017. "Penerapan Linear Congruent Method Pada Game Edukasi Tebak Huruf Hiragana Dan Katakana Berbasis Android." *JOURNAL TIMES* VI(1).
- Cahyono, A. S. (2018). Anang Sugeng Cahyono, Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia. *Jurnal Publiciana*, 9(1), 140–157. <https://journal.unita.ac.id/index.php/publiciana/article/view/79>
- Fadil Akbar, M., & Sulistiani, H. (2020). *GAME EDUKASI PENGENALAN HEWAN LANGKA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2*. 7(2), 275–282. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202071671>
- Herlawati, H., Atika, P. D., Yusuf, A. Y. P., Khasanah, F. N., Retnoningsih, E., Sanusi, B. A., & Wakhid, G. H. (2021). Android-Based Shortest Path Finding Using A-Star (A*) Algorithm in Bekasi City. *PIKSEL : Penelitian Ilmu Komputer Sistem Embedded and Logic*, 9(2), 197–210. <https://doi.org/10.33558/piksel.v9i2.3227>
- Kurniawan, D., Khairunnisa, & Dharmawati. (2020). PERANCANGAN LEARNING GAME INTERAKTIF MENGGUNAKAN LINEAR SEQUENTIAL BERBASIS ANDROID. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi*.
- Mufida, B. A., F. N. Putra, and R. D. R. Yusron. 2021. *Pembuatan Games Edukasi Pengenalan Hewan Berdasarkan Makanannya Berbasis Augmented Reality Implementation of Augmented Reality in Animal Recognition Educational Games Based on Their Food*. Vol. 1.
- Mulyawan, M. D., Kumara, I. N. S., Swamardika, I. B. A., & Saputra, K. O. (2021). Kualitas Sistem Informasi Berdasarkan ISO/IEC 25010: Literature Review. *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, 20(1), 15. <https://doi.org/10.24843/mite.2021.v20i01.p02>
- Nunung, H., M. Rosmiati, and M. R. Purnama. 2017. "Animasi Interaktif Berbasis Android Untuk Mengenal Huruf Hiragana Katakana." *SPEED - Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi* 10(1). doi: 10.55181/SPEED.V10I1.67.

- Nurcholis, R., A. I. Purnamasari, A. R. Dikananda, O. Nurdiawan, and S. Anwar. 2021. "Game Edukasi Pengenalan Huruf Hiragana Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jepang." *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)* 3(3):338–45. doi: 10.47065/bits.v3i3.1091.
- Prastiti, N., & Samopa, F. (2015). ANALISIS PELAFALAN BAHASA JEPANG SEBAGAI IDENTIFIKASI PENULISAN AKSARA JEPANG BERDASARKAN AKSEN. In *Jurnal Ilmiah NERO* (Vol. 1, Issue 3).
- Putri, M. L., H. Arfandy, and F. Widjaja. 2019. "PENGEMBANGAN SISTEM PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG BERBASIS ANDROID." *SCIENCE AND INFORMATION TECHNOLOGY JOURNAL* 2(1).
- Renariah, Dra. & M. H. (2002). Bahasa Jepang dan karakteristiknya . *Jurnal Sastra Jepang, 1*(2).
- Retnawati, H., 2015, "PERBANDINGAN AKURASI PENGGUNAAN SKALA LIKERT DAN PILIHAN GANDA UNTUK MENGUKUR SELF-REGULATED LEARNING," *Jurnal Kependidikan, 45*(2).
- Ridlo, I. A. 2017. "Pedoman Pembuatan Flowchart." *Fakultas Kesehatan Masyarakat* 11(1):1–27.
- Saputra, D. & R. A. (2017). Pembuatan Aplikasi Game Kuis "Pontianak Punye" Berbasis Android. *JURNAL KHATULISTIWA INFORMATIKA, 5*(2).
- Septian, A. N. (2021). IMPLEMENTASI FRAMEWORK FLUTTER UNTUK PENGADUAN MAHASISWA UNIVERSITAS XYZ. *Inovasi Pembangunan : Jurnal Kelitbang, 9*(03), 311. <https://doi.org/10.35450/jip.v9i03.273>
- Sinsuw, A., and N. Xaverius. 2013. "PROTOTIPE APLIKASI SISTEM INFORMASI AKADEMIK PADA PERANGKAT ANDROID." *JURNAL TEKNIK ELEKTRO DAN KOMPUTER* 2(5).
- Susila, I. M. O., I. G. M. Darmawiguna, and I. G. P. Sindu. 2018. "PENGEMBANGAN GAME EDUKASI NIHONGO BENKYOU BERBASIS ANDROID." *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)* 7(2):76. doi: 10.23887/karmapati.v7i2.15275.
- Syafitri, Y., & Sari, U. A. (2015). Pemanfaatan Animasi Dua Dimensi untuk Pembelajaran Bahasa Jepang Tingkat Dasar. *EXPERT: Jurnal Manajemen Sistem Informasi Dan Teknologi, 5*(1). <https://doi.org/10.36448/jmsit.v5i1.714>

