

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Falahudin, "Pemanfaatan media dalam pembelajaran," *J. Lingk. Widyaiswara*, vol. 1, no. 4, pp. 104–117, 2014.
- [2] A. Fitria, "Game Kyuzi Goes to Japan untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan metode Fuzzy State Machine (FuSM) sebagai penentu perilaku Non-Playable Character (NPC)." Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2014.
- [3] A. Juansyah, "Pembangunan aplikasi child tracker berbasis assisted–global positioning system (a-gps) dengan platform android," *J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–8, 2015.
- [4] Y. P. Sari, "RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN DAN PERSEDIAAN OBATPADA APOTEK MERBEN DI KOTA PRABUMULIH," *jisk (Jurnal Sist. Inf. dan Komputerisasi Akuntansi)*, vol. 1, no. 1, pp. 81–88, 2017.
- [5] M. S. Novendri, A. Saputra, and C. E. Firman, "Aplikasi Inventaris Barang Pada Mts Nurul Islam Dumai Menggunakan Php Dan Mysql," *lentera dumai*, vol. 10, no. 2, 2019.
- [6] F. E. Krisnada and R. Tanone, "Aplikasi Penjualan Tiket Kelas Pelatihan Berbasis Mobile menggunakan Flutter," *J. Tek. Inform. Dan Sist. Inf.*, vol. 5, no. 3, 2019.
- [7] J. Suherlan and T. M. Zakaria, "Rancang Bangun Aplikasi Android 'GKI Pasteur' Menggunakan Framework Flutter," *J. ICT Inf. Commun. Technol.*, vol. 20, no. 1, pp. 58–66, 2021.
- [8] A. S. Yudhistira, "Aplikasi Profil Genshin Impact dengan Mengimplementasikan Flutter".

- [9] K. A. Ramadhan, "Sistem Informasi Kelulusan dan Kriptografi Ijasah pada Lembaga Pendidikan Penerbangan," *J. Manaj. Inform.*, vol. 9, no. 2, 2019.
- [10] S. Ernawati, R. Wati, and I. Maulana, "Penerapan model fountain untuk pengembangan aplikasi text recognition dan text to speech berbasis android menggunakan flutter," *Pros. Snast*, pp. 178–186, 2021.
- [11] S. Hartati, "Perancangan Sistem Informasi Inventaris Barang Pada Kantor Notaris Dan Ppat Ra Lia Kholila, Sh Menggunakan Visual Studio Code," *J. Sist. Inf. Komput. dan Teknol. Inf.*, vol. 3, no. 2, pp. 37–48, 2020.
- [12] M. Adibhadiansyah, "Pengembangan Sistem Informasi Kos Berbasis Android," *J. Manaj. Inform.*, vol. 5, no. 2, 2016.
- [13] L. O. Kasema, S. R. Sentinuwo, and A. M. Sambul, "Aplikasi kamus bahasa daerah pasan berbasis android," *J. Tek. Inform.*, vol. 13, no. 2, 2018.
- [14] M. Miftah, "Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa," *Kwangsan J. Teknol. Pendidik.*, vol. 1, no. 2, pp. 95–105, 2013.
- [15] I. A. D. Astuti, R. A. Sumarni, and D. L. Saraswati, "Pengembangan media pembelajaran fisika mobile learning berbasis android," *J. Penelit. Pengemb. Pendidik. Fis.*, vol. 3, no. 1, pp. 57–62, 2017.
- [16] D. L. Nadiyah, "Pemanfaatan Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Akidah Akhlak Di MTS NU Banat Kudus," *Al-Riwayah J. Kependidikan*, vol. 13, no. 2, pp. 263–280, 2021.
- [17] M. Z. Sari, Y. Fitriyani, and I. Gunawan, *Strategi belajar mengajar*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2022.
- [18] L. Perdanawanti and S. Setiajid, "Aplikasi Kamus Dasar Bahasa Jepang Berbasis Android Menggunakan Metode User Centered Design," *J. Telemat. Vol*, vol. 10, no. 2, 2017.
- [19] S. Noer Rachman, "Program Pembelajaran Aksara Jepang Hiragana dan Katakana Menggunakan Java." 2016.
- [20] R. Ifitah, "Rancang Bangun Aplikasi Bahasa Jepang dan Budayanya Berbasis Android." Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2018.
- [21] W. A. Lestari, "Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Tingkat Dasar

- Berbasis Multimedia Menggunakan Macromedia Flash 8,” *J. Penelitian, Univ. Negeri Yogyakarta*, 2012.
- [22] R. Komarudin and R. R. Noor, “Analisis Perancangan Media Pembelajaran Animasi Interaktif Mengenal Bahasa Jepang,” *J. Pilar Nusa Mandiri*, vol. 13, no. 1, pp. 12–20, 2017.
- [23] H. M. Jogiyanto, “Analisis Perancangan Sistem Informasi,” *Yogyakarta Andi Offset*, 2001.
- [24] D. Mahdiana, “Analisa dan rancangan sistem informasi pengadaan barang dengan metodologi berorientasi obyek: studi kasus PT. Liga Indonesia,” *Telemat. Mkom*, vol. 3, no. 2, pp. 36–43, 2016.
- [25] B. A. Priyaungga, D. B. Aji, M. Syahroni, N. T. S. Aji, and A. Saifudin, “Pengujian Black Box pada Aplikasi Perpustakaan Menggunakan Teknik Equivalence Partitions,” *J. Teknol. Sist. Inf. Dan Apl.*, vol. 3, no. 3, pp. 150–157, 2020.

