

DAFTAR PUSTAKA

- 3A Corporation. (2020). *Minna No Nihongo Shokyu 1, Edisi Ke-2 Terjemahan Dan Keterangan Tata Bahasa - Versi Bahasa Indonesia*. Surabaya: Cv.Lintas Cipta Pustaka.
- Ahrizal, D., Miftah, M. K., Kurniawan, R., Zaelan, T., & Yulianti. (2020). Pengujian Perangkat Lunak Sistem Informasi Peminjaman Playstation Dengan Teknik Boundary Value Analysis Menggunakan Metode Black Box Testing. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 73-77.
- Apandi, T. H., & Prabowo, R. (2018). Rancang Bangun Game HiraKana Heroes Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah Ilmu Dan Teknologi Rekayasa | Volume 2 Nomor 1*, 1-4.
- Assyafikri, M. (2022). *Aplikasi Kamus Istilah Komputer Dan Informatika Berbasis Website*. Bengkulu: Repository Politeknik Negeri Bengkulu.
- D. M. S., M. (2018). Pengembangan Tes Kemampuan Berbahasa Jepang Berbasis Web. *Prasi | Vol.13 | No.01*, 1-9.
- Enterprise, J. (2022). Php Edisi Lengkap. In J. Enterprise, *Php Edisi Lengkap* (P. 2). Jakarta Pusat: Elex Media Komputindo.
- Hadi, M. I. (2018, Agustus 16). *Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Dasar Untuk Mengenal Huruf Hiragana, Katakana Dan Kosakata Sehari-Hari Berbasis Android*. Retrieved From Repository Bsi: <https://Repository.Bsi.Ac.Id/Index.Php/Repo/Viewitem/8571#>
- Harianto, K., Pratiwi, H., & Suhariyadi, Y. (2019). *Sistem Monitoring Lulusan Perguruan Tinggi Dalam Memasuki Dunia Kerja Menggunakan Tracer Study*. Surabaya: Media Sahabat Cendikia.

- Hazairin, S., Marita, L. S., & Mazia, L. (2019). Implementasi Aplikasi Pengenalan Huruf Hiragana Dan Katakana Berbasis Android Pada Siswa/I. *Jurnal Abdimas Bsi*, 49-65.
- Nugroho, A., Supriyadi, U., & Jaenul, A. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Toko Online. In A. Nugroho, U. Supriyadi, & A. Jaenul, *Rancang Bangun Aplikasi Toko Online Berbasis Web Codeigniter 3 Untuk Usaha Mikro Dan Umkm* (P. 16). Bandung: Cv.Media Sains Indonesia.
- Oktaviani, R. E., & Nursalim. (2021). Prinsip-Prinsip Pembelajaran Bahasa Indonesia Sd/Mi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4.
- Setyoningrum, N. R., & Julfendi. (2022). Aplikasi Kuis Pembelajaran Tata Bahasa Dan Kosa Kata Bahasa Perancis Delf Level A1 Berbasis Android. *Journal Of Computer And Information Technology*, 39-50.
- St, A. (2010). Panduan Menguasai Php & Mysql Secara Otodidak. In S. S, *Panduan Menguasai Php & Mysql Secara Otodidak* (P. 3). Jakarta Selatan: Mediakita.
- Sunarti, R.Y, R., & Damhudi, D. (2016). Aplikasi Pembelajaran Huruf Hiragana Dan Katakana Dilengkapi Dengan Suara Berbasis Android. *Jurnal Sains, Teknologi Dan Industri*, 9-16.
- The Japan Foundation. (2020). *Survey Report On Japanese-Language Education Abroad 2018*. Tokyo: The Japan Foundation.
- Vancauwenbergh, S. (2021). Digital Libraries Advancing Open Science. In S. Vancauwenbergh, *Digital Libraries Advancing Open Science* (P. 9). London: Intechopen.
- Wahyudi, M., Hati, K., Larasati, F. B., Ismail, J., & Solikhun. (2021). Fullstack Android Developer Aplikasi Penjualan Tiket Bioskop. In M. Wahyudi, K. Hati, F. B. Larasati, J. Ismail, & Solikhun, *Fullstack Android Developer Aplikasi Penjualan Tiket Bioskop* (P. 26). Medan: Yayasan Kita Menulis.

Yamete Japanese Language School. (N.D). *Home : Untuk Belajar Bahasa Jepang*.
Retrieved From Incorporated Educational Institution Aiko Gakuen Yamete
Japanese Language School: [Https://Yamate-Jls.Aiko.Ac.Jp](https://Yamate-Jls.Aiko.Ac.Jp)

Yokohama English Japanese Language & Teachers Club. (2019). First Steps To
Mastering Japanese. In Y. J., & T. C., *Japanese Hiragana & Katagana For
Beginners + Japanese Phrasebook* (P. 18). Yokohama: Yokohama Japanese
English Language.