

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an, Al-Qur'an dan Terjemahan Al-Muhammadiyah 2002, Yayasan Penyelenggara Penterjemah Al-Quran, Departemen Agama RI, Jakarta.
- Aprilinda, Y., Endra, R. Y., Afandi, F. N., Ariani, F., Cucus, A., & Lusi, D. S. (2020). Implementasi Augmented Reality untuk Media Pembelajaran Biologi di Sekolah Menengah Pertama. *Explore: Jurnal Sistem Informasi dan Telematika (Telekomunikasi, Multimedia dan Informatika)*, 11(2), 124-133.
- Aziz, M. T. (2016). Asal Usul Bahasa dalam Perspektif Al-Quran dan Sains Modern. *utile: Jurnal Kependidikan*, 2(2), 125-131.
- Azizah, S. N. (2021). Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits. *Jurnal Literasiologi*, 6(1).
- Dony, N., Nuriah, N., Jurniah, J., & Karina, K. (2018). Media Pembelajaran Kimia Menggunakan Kartu. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 3(4), 392-400.
- Fitria, A. (2014). *Game Kyuzi Goes to Japan untuk pembelajaran kosakata Bahasa Jepang menggunakan metode Fuzzy State Machine (FuSM) sebagai penentu perilaku Non-Playable Character (NPC)* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Gunawan, R. R. (2021). RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG BERBASIS ANDROID. *Jurnal Edukasimu*, 1(1)
- Haryani, P., & Triyono, J. (2017). Augmented Reality (Ar) Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(2), 807-812.
- Julianti, K. S., & Putrama, I. M. (2018). Pengaruh Media Augmented Reality Tata Cara Penulisan Huruf Jepang (Hiragana dan Katakana) pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang terhadap Hasil Belajar Siswa. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 7(3), 184-190.
- Kahfi, S. (2018). *PERANCANGAN APLIKASI TEXT TO SPEECH DALAM PENGUCAPAN KATA BAHASA JEPANG BERBASIS ANDROID* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945).
- Laksono, A. P., & Maimunah, M. (2016). Aplikasi Pembelajaran Dasar Bahasa Jepang Berbasis Android. *PIKSEL: Penelitian Ilmu Komputer Sistem Embedded and Logic*, 4(1), 1-16.

- Nioga, A. N. (2018). Evaluasi usability aplikasi mobile KAI access menggunakan metode system usability scale (SUS) dan discovery prototyping (Studi Kasus PT KAI) (Doctoral dissertation, Universitas Brawijaya).
- Nugroho, A., Pramono, B. A., (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3d Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang: *Jurnal Trannformatika*, 14(2), 86-91.
- Nurcholis, R., Purnamasari, A. I., Dikananda, A. R., Nurdiawan, O., & Anwar, S. (2021). Game Edukasi Pengenalan Huruf Hiragana Untuk Meningkatkan Kemampuan BerBahasa Jepang. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 3(3), 338-345
- Pito, A. H. (2018). Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan*, 6(2), 97-117.
- Pontoan, G. D., & Putra, E. Y. (2018). Perancangan Aplikasi Pengenalan Huruf Hiragana dan Katakana Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal VOI (Voice Of Informatics)*, 7(1).
- Putri, Y. F. (2020). AUTOMATION REGRESSION TESTING PADA APLIKASI TEMAN DIABETES DENGAN MENGGUNAKAN METODE BLACK BOX TESTING (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA).
- Ramli, M. (2015). Media pembelajaran dalam perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadits. *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, 13(23), 133-134.
- Reswari, G. P. A. (2020). Bahasa Jepang vs Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing dalam Persepsi Mahasiswa Indonesia. *KIRYOKU*, 4(2), 130-136.
- Zainuri, A. (2018). Media Pembelajaran Dalam Pandangan Islam. *Medina-Te: Jurnal Studi Islam*, 14(1), 1-17.