

Daftar Pustaka

- Allen, J. (2014). *Anime and Manga Discovering Art*. San Diego: ReferencePoint Press, Incorporated.
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur penelitian : suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran* (Vol. Revisi). (A. Rahman, Ed.) Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Gravett, P. (2004). *Manga : sixty years of Japanese comics*. London: Laurence King.
- Masyarah, D. (2020). "Katagana" Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Hiragana Dan Katakana Pada Siswa SMA. *Universitas Komputer Indonesia*.
- Muslihah, I. D. (2021). Pengembangan Advergame Berbasis Visual Novel Sebagai Media Promosi Digital Prodi PTIK Universitas Negeri Jakarta. *Universitas Negeri Jakarta*.
- Naisbitt, J., & Aburdene, P. (1990). *Megatrends 2000 : ten new direction for the 1990's*. New York: William Morrow and Company.
- Ningrum, S. A., & Bethvine, Y. (2019). Pengembangan Media Game Visual Novel Untuk mengenalkan Dongeng Jepang Momotarou. *Universitas Negeri Surabaya*.
- PranataWIjaya, V. H., Widiatry, Priskila, R., & Putra, P. b. (2019). Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Sakal Likert dan Guttman. *Jurnal Sains dan Informatika*.
- Puti, S., Latief, M., Rohandi, M., & Suwandi, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmenteded Reality Pada Materi Perakitan Komputer Kelas X Tkj Di SMK Negeri 1 Gorontalo. *INVERTED: Journal of Information Technology Education*, 82.
- Putra, F. P. (2012). Pembuatan Game Animasi 3d Role Playing Game Untuk Pendidikan Budaya Dengan Unity3D dan Bahasa Pemrograman C#. *Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Riduwan, & Iswara, P. D. (2015). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rita Arni, F. O. (2023). Pelatihan Menggambar Karakter Manga dan Anime Sebagai Budaya Jepang Populer pada Siswa Japanese Club Bahasa Jepang SMAN 6

Padang. *ABDI HUMANIORA: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Humaniora*, 6.

Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.

SIamora, B. (2022). Skala Likert, Bias Penggunaan dan Jalan. *Jurnal Manajemen*, 85.

Sofyan, A. F., & Purwanto, A. (2008). *Digital Multimedia: Animasi, Sound Editing, & Video Editing*. Yogyakarta: ANDI.

Sudjianto, Dahidi, A., & Sudrajat, H. (2009). *Pengantar linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.

Sutrisno, E. (2017). *Manajemen Sumber daya Manusia*. Jakarta: Jakarta Kencana Prenada.

Tahari, J. (2020). gembangan Media Pembelajaran Visual Novel Berbasis Android Untuk Mengetahui Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pengolahan Hasil Hewani Kelas XII TPHP SMK Negeri 2 Cilaku Cianjur. *Universitas Pendidikan Indonesia*.

Tjandra, S., & Pickerling, C. (2015). Aplikasi Metode-Metode Software Testing Pada Configuration, compability, dan Usability Perangkat Lunak. *Seminar nasional "inovasi dalam desain dan teknologi"*.

Wade, M., & Beck, J. C. (2007). *The Kids Are Alright: Gamers Juga Bisa Sukses: Beginilah Cara Generasi Gamer Mengubah Lingkungan Kerja*. (A. Nusantara, Ed., & S. Isman, Trans.) Jakarta: Grasindo.

Wahidaini, M. (2020). Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Motion Graphic Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Untuk Peserta Didik di SMK Negeri 48 Jakarta Program Keahlian Multimedia. *Universitas Negeri Jakarta*.

Wibawanto, W. (2017). *Design dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.

Wibisono, W., & Baskoro, F. (2002). Pengujian Perangkat Lunak Dengan Menggunakan Model behavior UML. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*.