

DAFTAR PUSTAKA

- Andani, S. R., Sari, S. Y., Akmam, A., & Sundari, P. D. (2023). The Urgency of Interactive Learning Media in Improving Students' Physics Learning Outcomes. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2415–2419.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1814>
- Farman, I., L, M. H., Marela, A., & Yusniati. (2024). Analisis Penggunaan Aplikasi Canva dalam Peningkatan Kemampuan Desain Grafis Mahasiswa. *TEKNOS: Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 2(1), 22–30.
<https://doi.org/10.59638/teknos.v1i1.207>
- Hardika, B., Kurniawan, M. D., Prastowiyono, D., Adzka, M., & Lestari, H. R. (2025). Analisis Manfaat Aplikasi SakuJapan untuk Pembelajaran Keterampilan Dasar Bahasa Jepang Mahasiswa di Sekolah Vokasi IPB. *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(3), 13–24. <https://doi.org/10.61132/semantik.v3i3.1788>
- Huda, M. N., Burhan, M., Satibi, A., Pradita, H. A., Saifudin, A., & Kusyadi, I. (2022). Implementasi Black Box Testing pada Aplikasi Sistem Kasir dengan Menggunakan Teknik Equivalence Partitions. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, 5(2), 120–127.
<https://doi.org/10.32493/jtsi.v5i2.17645>
- Kurniawan, R. R., Harliana, P., & -, K. (2022). Aplikasi Pengenalan Nama Benda dalam Bahasa Jepang dengan Metode GDLC Berbasis Android. *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Komputer Terapan (JIKSTRA)*, 4(1), 1–11.
<https://doi.org/10.35447/jikstra.v4i1.457>

- Olimjonovna, U. M., & Sanakulov, Z. I. (2025). The Importance of Vocabulary in Foreign Language Teaching: Strategies and Tools in the Context of Japanese Language Learning. *JAPANEDU: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Bahasa Jepang*, 10(1), 12–17.
<https://doi.org/10.17509/japanedu.v10i1.86212>
- Pachoulakis, I., & Pontikakis, G. (2015). *Combining features of the Unreal and Unity Game Engines to hone development skills* (arXiv:1511.03640). arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.1511.03640>
- Ramadan, R., & Widyani, Y. (2013). *Game development life cycle guidelines*. 95–100. <https://doi.org/10.1109/ICACISIS.2013.6761558>
- Safar, I., Simanjuntak, R. P., & Wahyuni, D. (2023). Pelatihan 3D Modelling Menggunakan Blender Pada SMA Methodist-8 Medan: Richard Parlindungan Simanjuntak, Ilham Safar, Dewi Wahyuni. *PRAXIS: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 123–128.
<https://doi.org/10.47776/praxis.v2i2.791>
- Salfina, R., Musril, H. A., Okra, R., & Derta, S. (2023). Perancangan Game Edukasi untuk Mata Pelajaran Bahasa Jepang Kelas X Menggunakan Aplikasi Educandy di SMKN 4 Payakumbuh. *Journal of Information System and Education Development*, 1(1), 1–7.
- Yani, R., Nazhifah, I., & Pradika, M. I. (2025). System Usability Scale in Information System Application Development Using Systematic Mapping Study. *IJATIS: Indonesian Journal of Applied Technology and Innovation Science*, 2(2), 130–140. <https://doi.org/10.57152/ijatiss.v2i2.2275>