

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, L. A., HS, S., Muniarty, P., Nanda, I., & Wulandari. (2021). *Metodologi Penelitian Analisis Data Kualitatif*.
- Abilowo, K., Santoni, M. M., & Muliawati, A. (2020). Perancangan Chatbot Sebagai Pembelajaran Dasar Bahasa Jawa Menggunakan Artificial Intelligence Markup Language. *Jurnal Informatik*, 16(3), 1–9.
- Afrianto, I., Irfan, M. F., & Atin, S. (2019). Aplikasi Chatbot Speak English Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android. *Jurnal Sistem Komputer*, 8(2), 1–19.
- Alfisyahri, S., & Simanjuntak, P. (2020). APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA LATIN TUMBUH-TUMBUHAN BERBASIS ANDROID. *Comasie*, 3(2), 1–10.
- Cherny, M. (2022). GALLERYST ANNA: CHATBOT AS AN EDUCATIONAL RESOURCE. *Journal of Technology and Information Education*, 4(1), 1–20.
- Dhawuh Rahayu, M. R. C. S. H. (2020). PENERAPAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE DALAM APLIKASI CHATBOT SEBAGAI HELPDESK OBJEK WISATA DENGAN PERMODELAN SIMPLE REFLEX-AGENT(STUDI KASUS :DESA KARANGBENDA). 9(1), 1–15.
- Girindra Putri Ardana Reswari. (2020). *Bahasa Jepang vs Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing dalam Persepsi Mahasiswa Indonesia*. 4(2), 1–8.
- H, A. N., Elmunyah, H., & Rosita, D. (2021). *MODUL AJAR FUZZY* (Y. Umaya, Ed.; 1st ed.). Ahli Media Press.
- Hutabri, E., & Putri, D. (2022). Augmented Reality Pengenalan Negara-Negara di Asean Berbasis Android. *COMASIE*, 1–8.
- Irawan Afrianto, M. F. I. S. A. (2019). Aplikasi Chatbot Speak English Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android. *Komputika:Jurnal Sistem Komputer*, 8(2), 1–11.
- Jeducation. (2019, October 18). *Apa itu Bahasa Jepang? Bagaimana Belajarnya?*
- msarosa, Kusumawardani, M., Suyono, A., & Zamahsari. (2020). Implementasi Chatbot Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Media Sosial. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika*, 6(3), 1–6.
- Nurdyansah, Dr. (2019). *MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF* (P. Rais, Ed.; 1st ed.). UMSIDA Press.
- Parina, R., Wijaya, A., & Apridiansyah, Y. (2022). Aplikasi Chatbot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif SDN 17 Kota Bengkulu Berbasis Android. *Jurnal Media Infotama*, 18(1), 1–7.
- Patel, A. A., & Arasanipalai, A. U. (2021). *Applied Natural Language Processing in the Enterprise* (J. Hassel, M. Potter, & D. Baker, Eds.; 1st ed.). O'Reilly Media.
- Sholikhhan, M. (2022). *HTML CSS dan Javascript* (J. T. Santoso, Ed.). Yayasan Prima Agus Teknik.
- Siahaan, S. (2020, March). *User Centered Design*. Medium.
- Suci Ramadhani. (2021). *APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN SPEECH RECOGNITION*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

- Susatyono, D. J. (2021). *Kecerdasan Buatan dan Kajian Konsep dan Penerapan* (I. Dianta, Ed.). Yayasan Prima Agus Teknik.
- UNhelkar, B. (2018). *SOFTWARE ENGINEERING WITH UML*. CRC Press.
- Wijaya, M. C. (2021). *Dasar-dasar dan Step by step: Four Programming (HTML, PHP, Javascript dan Mysql)* (1st ed.). Mirra Buana Media.
- Zulkarnain, M. A., Raharjo, M. F., & Olivya, M. (2020). Perancangan Aplikasi Chatbot Sebagai Media E-Learning Bagi Siswa. *Elektron Jurnal Ilmiah*, 12(2), 1–8.