

## DAFTAR PUSTAKA

- Aljawiy, A. Y., dkk. 2013. Pengujian Perangkat Lunak Game Flash The Utans Untuk Melakukan Penjaminan Kualitas Terhadap Tingkat Usability Game. *Jurnal Teknik Pomits*, 1(1), 1-8.
- Amalia Darmayanti. 2020. Positive Testing vs Negative Testing di <https://medium.com/@amaliadmyt/positive-testing-vs-negative-testing-740a14c2e24d> (di akses pada 21 Januari).
- Fajar Nugraha Wahyu. 2017. Positive Negative Testing Document di <https://www.fajarnugrahawahyu.com/2017/07/positive-negative-testing-document.html> (di akses pada 21 Januari).
- Hasan, I. F. 2016. Pengembangan Multimedia Interaktif Layanan Bimbingan Berbasis Role Playing Game (Rpg) Tentang Kesehatan Reproduksi Remaja Untuk Siswa SMP Dan MTs. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1 Nomor 1.
- Lyndsay, J. 2003. A Positive View of Negative Testing. London: Workroom Production Ltd.
- Martono, K. T. 2015. Pengembangan Game Dengan Menggunakan. *Jurnal Sistem Komputer*, 5(1), 23–30.
- Romeo. 2003. Testing dan Implementasi Testing. Surabaya: STIKOM