

DAFTAR PUSTAKA

Ciesla, R. (2019) *Game Development with Ren'Py*, *Game Development with Ren'Py*. doi: 10.1007/978-1-4842-4920-8.

'Creativity of Gandes Luwes Traditional Arts Studio From Parenggan Village, Pati in Developing Tembang Dolanan Performance' (2017) *Catharsis*. doi: 10.15294/catharsis.v6i2.19288.

Kusuma, M. R. *et al.* (2016) 'Pembuatan Visual Novel dengan Tujuan Edukasi Berbasis Android', *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SeNTIK) 2017*.

Louis, D. *et al.* (2016) 'Android', in *Android*. doi: 10.3139/9783446451124.fm.

Mukhtar, H. (2018) 'PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VISUAL NOVEL SEJARAH KH. AHMAD DAHLAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID', *Rabit : Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab*. doi: 10.36341/rabit.v3i2.444.

PEMBUATAN DAN ANALISIS GAME VISUAL NOVEL QUEST OF ANGEL NASKAH PUBLIKASI - PDF Download Gratis (no date). Available at: <https://docplayer.info/44738609-Pembuatan-dan-analisis-game-visual-novel-quest-of-angel-naskah-publikasi.html> (Accessed: 17 May 2020).

SCOTT, F. R. (2017) 'Audacity', in *Signature*. doi: 10.2307/j.ctt1w6t8n2.39.

Vitianingsih, A. V. (2016) 'Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini', *Inform*.