

## DAFTAR PUSTAKA

- Bashova, Katerina, V. P. (2013). *Visual Novel*.  
<https://doi.org/10.13140/RG.2.1.5007.6405>
- Dananjaya, U. (2013). *Media pembelajaran aktif*. Nuansa Cendekia.
- Hidayat, T., & Muttaqin, M. (2018). Pengujian Sistem Informasi Pendaftaran dan Pembayaran Wisuda Online menggunakan Black Box Testing dengan Metode Equivalence Partitioning dan Boundary Value Analysis. *Jurnal Teknik Informatika UNIS JUTIS*, 6(1), 2252–5351. [www.ccsenet.org/cis](http://www.ccsenet.org/cis)
- KBBI. (n.d.). Kamus Besar Bahasa Indonesia. In *KBBI Online* (p. 1). Retrieved May 19, 2020, from <https://kbbi.web.id/status>
- Kusuma, M. R., Djamil, H., Bastian, I., & Rosadi, A. (2016). Pembuatan Visual Novel dengan Tujuan Edukasi Berbasis Android. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (SeNTIK) 2017, July 2016*, 8–14. [http://jak-stik.ac.id/sentik2017/?page\\_id=773](http://jak-stik.ac.id/sentik2017/?page_id=773)
- Oktavianus, A., Saputra, H., & Arafiyah, R. (2020). Rancang Bangun Cerita Rakyat Ande-Ande Lumut Berbasis Game Visual Novel Menggunakan Ren'py. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Aplikasi (J-KOMA)*, 1. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jkoma/article/view/15165>
- Ostrand, T. (2002). Black-Box Testing. In *Encyclopedia of Software Engineering*. <https://doi.org/10.1002/0471028959.sof022>
- Ren'Py Official. (2017). *Why Ren'Py?* Ren'Py. <https://www.renpy.org/why.html>
- Reynolds, C. W. (1999). *Steering Behaviors For Autonomous Characters Steering Behaviors For Autonomous Characters*. 1–14.
- Suhari Camara M, A., Aelani, K., & Dwi Juniar S, F. (2021). Pengujian Kualitas Website menggunakan Metode McCall Software Quality. *Journal of Information Technology*, 3(1), 25–32. <https://doi.org/10.47292/joint.v3i1.43>