

DAFTAR PUSTAKA

- Cristiano, G. (2005). *Analyzing Storyboard* (2nd ed.). Lulu Enterprises Incorporated.
- Hikam, A. R. (2013). Pengembangan Game Edukasi Visual Novel Berbasis Pembangunan Karakter. In *Universitas Negeri Semarang*.
- Khairullah, Soedijono, B., & Fatta, H. Al. (2017). PENGUKURAN KUALITAS SISTEM INFORMASI INVENTARIS ASET UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU MENGGUNAKAN METODE MCCALL. *Jurnal Informasi Interaktif*.
- 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*.
- Muchtar, D. (2005). *Desain Game*. Erlangga.
- Mukhtar, H. (2018). PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VISUAL NOVEL SEJARAH KH. AHMAD DAHLAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID. *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*. <https://doi.org/10.36341/rabit.v3i2.444>
- Notoadmojo, S. (2003). *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Rineka Cipta.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play - Game Design Fundamentals*. MIT Press.
- Sarwono, S. W. (1978). *Perbedaan antara Pemimpin dan Aktivistis dalam Gerakan Protes Mahasiswa* (1st ed.). Bulan Bintang.
- Sarwono, S. W. (2003). *Psikologi dalam Praktek*. Restu Agung.
- Sarwono, S. W. (2006). *Psikologi Remaja*. Rajawali Pers.
- Sofyan, A. F., Aji, A. S., & Primandana, G. (2009). Pembuatan Game Novel Visual "My Story: Purple Ink" Menggunakan Ren'Py. In *Skripsi*. AMIKOM.
- Sukanto, R. A., & Shalahuddin, M. (2011). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Informatika Bandung.
- Sutopo, A. H. (2003). *Multimedia Interaktif Dengan Flash* (1st ed.). Graha Ilmu.