

DAFTAR PUSTAKA

- Adhita, Arum., Khusuma, A. B., Risnani, L. Y., (2017). Analisis Kebutuhan Game Edukasi MIPA. *JURNAL BIOEDUKATIKA* Vol. 5 No. 2 Tahun 2017 |Hal 86-91. Available online at <http://journal.uad.ac.id/index.php/BIOEDUKATIKA>
- Bashova, Katerina, Veno Pachovski. 2016. Visual Novel. University American College Skopje, III Proleterska brigada br.60. Diambil dari: <https://www.researchgate.net/publication/306083425>. (02 Agustus 2017).
- Ceslo T. Agos Jr, Mark Lester C. Bal-Ut dkk. 2013. Game Development Of Ibong Adarna Visual Novel. *International Journal Of Scientific & Technology Research* Volume 2, Issue 9, September 2013. ISSN 2277-8616.
- Desain Skenario, Script dan Storyboard pada pembuatan Game. 3 Mei 2019. <https://kreator401.wordpress.com/2019/05/03/desain-skenario-script-dan-storyboard-pada-pembuatan-game/>
- Fitri, L. D., & Setiawan, A. D., (2017). Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal SIMETRIS*, Vol 8 No 1 April 2017 ISSN: 2252-4983.
- Nugroho, A. (2014). Pembuatan Dan Analis Game Visual Novel “Quest Of Angle”. *Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Aikom Yogyakarta*.
- Satrio, A., & Gafur, A., (2017). Pengembangan Visual Novel Game Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Volume 4, 1–12. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/10140>.