

DAFTAR PUSTAKA

- Algoritma Pencarian, M. 2014, *Rancang Bangun Multimedia Interaktif Berbasis Augmented Reality Dengan Menggunakan*.
- Anggraini, D. & Fu, M. 2021, 'Perancangan Game Visual Novel Untuk Anak SD Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris', *Journal of Information System and Technology*, vol. 02, no. 03, pp. 1–9.
- Azis, N., Darmawan, R. & Hery, J. 2021, 'Jurnal information system vol. i no. i april 2021', *Jurnal information*, vol. I, no. I, pp. 6–11.
- Cavallaro, D. 2010, 'Anime and the visual novel: narrative structure, design and play at the crossroads of animation and computer games.', *McFarland & Company*, p. 8.
- Dwi Permata, R. 2020, 'Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun', *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, vol. 5, no. 2, pp. 1–10.
- Handriyantini, E. 2009, 'Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar', *e-Indonesia Initiative 2009 (eII2009), Konferensi dan Temu Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Indonesia*, vol. 1, no. e-Indonesia Initiative 2009 (eII2009), pp. 130–4.
- Hartati, S., Fatmawati, L., & Krismilah, T. 2020, 'GAME EDUKATIF PADA PEMBELAJARAN TEMATIK', *Prosiding Pendidikan Profesi Guru*, pp. 45–56.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, R. dan T.R. 2022, 'No Title', *Menumbuhkan Kecintaan Anak pada Buku dan Kegiatan Membaca*.
- Kurniawan, H.A.F., Jamaludin, A. & Heryana, N. 2020, 'Game Edukasi Pembelajaran IPA Berbasis Visual Novel Studi Kasus: SDN Cibalongsari IV Karawang', *JOINS (Journal of Information System)*, vol. 5, no. 2, pp. 176–91.
- Kusuma, A. & Santika, R.R. 2022, *GAME EDUKASI PENGENALAN CERITA RAKYAT TIMUN MAS DENGAN PENERAPAN MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDLC)*, *Seminar Nasional Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi (SENAFTI) Jakarta-Indonesia*.
- Lebowitz, Josiah; Klug, C. 2011, 'Interactive storytelling for video games: a player-centered approach to creating memorable characters and stories', *Burlington*, pp. 192–4.
- Maulana, D., Firmansyah, A. & Mawarni, S. 2022, 'Implementasi Metode Multimedia Development Life Cycle pada Game Visual Novel "Sebelum

- Kamu Membenciku”’, *Jurnal Teknologi Informatika dan Komputer*, vol. 8, no. 2, pp. 337–51.
- Mukhtar, H. 2018, ‘Perancangan Dan Pembuatan Visual Novel Sejarah Kh. Ahmad Dahlan Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android’, *Rabit : Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab*, vol. 3, no. 2, pp. 69–82.
- Mustika, M., Sugara, E.P.A. & Pratiwi, M. 2018, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle’, *Jurnal Online Informatika*, vol. 2, no. 2, p. 121.
- Oktavianus Halim Saputra, A., Arafiyah, R., Studi Ilmu Komputer, P. & Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, F. 2017, *Rancang Bangun Cerita Rakyat Ande-Ande Lumut Berbasis Game Visual Novel Menggunakan Ren’py*.
- Pasca, M., Reformasi, R., Dai, R.H. & Tuloli, M.S. 2021, *GAME VISUAL NOVEL EDUKASI KONSEP PERTEMANAN MENGGUNAKAN METODE MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE*, vol. 1, no. 2.
- Penelitian, P., Pendidikan, Kebijakan, Kebudayaan, D., Penelitian, B., Pengembangan, D. & Pendidikan, Kementerian n.d., *Indeks Aktivitas Literasi Membaca 34 Provinsi*.
- Pradesbyan Adya Aunur Sutoyo 2017, *VISUAL NOVEL TENTANG PERISTIWA 10 NOVEMBER 1945*.
- Shafriyani, R. & Wenando, F.A. 2019, ‘Penerapan Metode Fonik Untuk Game Edukasi Penyandang’, *Jurnal Fasilkom*, vol. 9, no. 2, pp. 358–68.