

DAFTAR PUSTAKA

- Adli, I., Mukhtar, H., Al Amien, J., 2018. PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VISUAL NOVEL SEJARAH KH. AHMAD DAHLAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID. *Rabit J. Teknol. Dan Sist. Inf. Univrab* 3, 69–82.
<https://doi.org/10.36341/rabit.v3i2.444>
- Admaja, H.A., Andjarwirawan, J., Purba, K.R., 2015. Visual Novel Authoring Tool Berbasis Web. *J. Infra* 3, 415–420.
- Alamsyah, G.F., Siradj, Y., Zani, T., 2021. Sistem Mekanik Game Kecerdasan Finansial Aplikasi Permainan Visual Novel. *EProceedings Appl. Sci.* 7.
- Andriyat Krisdiawan, R., Darsanto, 2019. PENERAPAN MODEL PENGEMBANGAN GAMEGDL (GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE)DALAM MEMBANGUN GAME PLATFORM BERBASIS MOBILE. *TEKNOKOM* 2, 31–40.
<https://doi.org/10.31943/teknokom.v2i1.33>
- Azizah, F., Salehudin, M., 2023. Media Game Edukasi di Gadget: Studi Literatur Manfaat dan Dampaknya Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *J. Instr. Dev. Res.* 3, 264–271.
- Cavallaro, D., 2010. *Magic as Metaphor in Anime: A Critical Study*. McFarland.
- Dwiputra, T., Pratama, A.R., 2021. Pengembangan Minat Baca Melalui Novel Visual Berbasis Android. *Automata* 2, 220–225.
- Eka Putra, I.R.F., Kasih, F., Mahdiyah, U., 2021. Aplikasi Game Visual Novel Sebagai Media Pembelajaran dalam Pengenalan Teknologi Komputer Menggunakan Aplikasi Ren'py. *Pros. SEMNAS INOTEK Semin. Nas. Inov. Teknol.* 5, 077–084.
- Khasanah, F.N., Murdowo, S., 2019. PENGUJIAN BETA PADA APLIKASI GAME EDUKASI PENGENALAN DASAR ISLAM MELALUI KUESIONER. *J. Ilm. Infokam* 15. <https://doi.org/10.53845/infokam.v15i2.174>
- Leung, H.K.N., Wong, P.W.L., 1997. A study of user acceptance tests. *Softw. Qual. Control* 6, 137–149. <https://doi.org/10.1023/A:1018503800709>
- Lovita, L., Rochadiani, T.H., 2023. Pengembangan Game Edukasi Visual Novel Mata Pelajaran Pendidikan Budi Pekerti Di SD Setia Bhakti. *Techno.Com* 22, 323–335.
<https://doi.org/10.33633/tc.v22i2.7978>
- Muhammad, F., Usman, A.A.H., Khairan, A., 2022. Pelatihan machine learning menggunakan bahasa pemrograman python di lingkungan komunitas teknologi informasi di kota Ternate. *TRIDARMA Pengabd. Kpd. Masy. PkM* 5, 397–402.
<https://doi.org/10.35335/abdimas.v5i2.3126>

- Nurhidayati, D.D., 2016. Peningkatan Pemahaman Manajemen Waktu Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Problem Solving pada Siswa. *PSIKOPEDAGOGIA J. Bimbing. Dan Konseling* 5, 24. <https://doi.org/10.12928/psikopedagogia.v5i1.4592>
- Piero, H.R.D., Natadjaja, L., Febriani, R., 2020. Perancangan Game Visual Novel Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Agama dan Hidup Bermakna. *J. DKV Adiwarna* 1.
- Primasari, W., 2014. Pengelolaan Kecemasan dan Ketidakpastian Diri Dalam Berkomunikasi Studi Kasus Mahasiswa Perantau UNISMA Bekasi. *J. Ilmu Komun.* 12.
- Putra, F.P., 2012. Pembuatan Game Animasi 3d Role Playing Game Untuk Pendidikan Budaya Dengan Unity3d Dan Bahasa Pemrograman C#. Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.
- Rahman BP, A., Munandar, S.A., Fitriani, A., Karlina, Y., Yumriani, 2022. PENGERTIAN PENDIDIKAN, ILMU PENDIDIKAN DAN UNSUR-UNSUR PENDIDIKAN. *AI Urwatul Wutsqa Kaji. Pendidik. Islam* 2, 1–8.
- Ramadyanta, A.N., Sanjaya, A., Widodo, D.W., 2021. Aplikasi Game Visual Novel Sebagai Alternatif Belajar Bahasa Inggris Menggunakan Media Aplikasi Ren'py. *Pros. SEMNAS INOTEK Semin. Nas. Inov. Teknol.* 5, 111–118.
- Rusyadi, Hasan, S., Partini, 2013. Hubungan Antara Manajemen Waktu Dengan Prestasi Belajar Pada Mahasiswa (Tesis). Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.
- Sadewa, M.Y., 2021. Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Bergenre Visual Novel Berstrategi Blended Learning Mata Pelajaran Agama Hindu Materi Asta Brata (Tesis). Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sandra, K.I., 2013. Manajemen Waktu, Efikasi-Diri Dan Prokrastinasi. *Pers. Psikol. Indones.* 2. <https://doi.org/10.30996/persona.v2i3.140>
- Sona, L.M., 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Visual Novel Melalui Macromedia Flash Untuk Meningkatkan High Order Thinking Skill Siswa SMA pada Materi Gerak Parabola (Skripsi). UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Tangkudung, J.P.M., 2014. PROSES ADAPTASI MENURUT JENIS KELAMIN DALAM MENUNJANG STUDI MAHASISWA FISIP UNIVERSITAS SAM RATULANGI. *ACTA DIURNA Komun.* 3.
- Taufiq, A., 2018. Paradigma Baru Pendidikan Tinggi dan Makna Kuliah Bagi Mahasiswa. *MADANI J. Polit. Dan Sos. Kemasyarakatan* 10, 34–52.
- Tirtana, 2020. Perancangan Game Visual Novel 'Coconut Kids' Sebagai Sarana Edukasi Pelestarian Alam Dengan Metode Finite State Machine (Tesis). Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Surabaya.

- Turban, E., McLean, E.R., Wetherbe, J.C. (Eds.), 2002. Information technology for management: transforming business in the digital economy, 3. ed., Internat. ed. ed. John Wiley, Hoboken, NJ.
- Wahono, R.S., 2009. eContent, HKI dan eCheating.
- Wahyudi, I., Fahrullah, Alameka, F., 2023. ANALISIS BLACKBOX TESTING DAN USER ACCEPTANCE TESTING TERHADAP SISTEM INFORMASI SOLUSIMEDSOSKU. J. TEKNOSAINS KODEPENA 4, 1–9.
<https://doi.org/10.54423/jtk.v4i1.54>
- Wahyuningsih, S., Djazari, M., 2013. Pengaruh Lingkungan Sekolah dan Kebiasaan Belajar terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Srandakan. Kaji. Pendidik. Akunt. Indones. 2, 222150.
- Wibowo, T., 2019. Music Effect Studies in The Experience of Playing Video Games with Qualitative and Quantitative Approaches. J. Inform. Telecommun. Eng. 3, 48–57.
<https://doi.org/10.31289/jite.v3i1.2598>
- Wicaksono, S.R., 2022. Blackbox Testing Teori dan Studi Kasus.
<https://doi.org/10.5281/ZENODO.7659674>
- Widiansyah, S., Naim, M., Soetrisnaadisendjaja, D., 2021. BAHASA SEBAGAI MEDIA DALAM PROSES ADAPTASI SOSIAL MAHASISWA ASAL PAPUA. J. Membaca Bhs. Dan Sastra Indones. 6, 149–160.
- Yulandari, S.N., Kustijono, R., 2017. Efektivitas penggunaan novel visual untuk melatih keterampilan berpikir kritis. Pros. Semin. Nas. Fis. SNF 1, 70–74.