

DAFTAR PUSTAKA

- Arnami, Fauzi Arif. 2013. Analisis Perancangan Aplikasi Game Novel Interaktif Takdir Mudaku Berbasis Android. Yogyakarta: STIMIK Amikom.
- Atmosudiro, Sumijati dan Marsono. 2005. Potret Transformasi Budaya Di Era Globa. Yogyakarta: Unit Pengkajian dan Pengembangan FIB UGM.
- Celso T. Agos Jr., dkk. 2013. Game Development Of Ibong Adarna Visual Novel. International Journal of Scientific & Technology Research volume 2.
- Kabura, Fuchii. 2005. Togainu no Chi. Tokyo: Nitro+CHiRAL.
- _____ 2006. Lamento~Beyond the Void~. Tokyo: Nitro+CHiRAL.
- _____ 2008. Sweet Pool. Tokyo: Nitro+CHiRAL.
- _____ 2012. DRAMAtical Murder. Tokyo: Nitro+CHiRAL.
- _____ 2013. DRAMAtical Murder re:connect. Tokyo: Nitro+CHiRAL.
- Kazunobu, Oyama. 2014. Ishiketteiron Sentaku No Mekanizumu; Jinsei Wa "Erabu" "Erabareru" No Renzoku De Aru (Rational Decision Making; The Mechanism of Selection). Tokyo: Hakutou-Shobou.
- Munandri, Dian Rizka. 2012. Pembuatan Visual Novel Cafe Minigame Menggunakan Renpy. Yogyakarta: STIMIK Amikom.
- Padmowati, Rosa de Lima, MT. 2012. ANALISIS TEKNIK INDEKS KONSISTENSI HARMONIK PADA METODE ANALYTICAL HIERARCHY PROCESS. Bandung: Universitas Katolik Parahyangan.
- Storey, John. 2007. Pengantar Komprehensif Cultural Studies dan Kajian Budaya Pop. Yogyakarta: Jalasutra.

_____. 2009. Cultural Theory and Popular Culture, An Introduction. Inggris:
Pearson Education.

Shomali, Mohammad A. .2001. Relativisme Etika: Menyisir perdebatan hangat dan memetik wawasan baru tentang dasar-dasar moralitas.: Jakarta: PT Serambi Ilmu Semesta.

Yuki, Kasukawa. 2015. Cool-B (Nitro+CHiRAL 10th Anniversary). Tokyo: Headroom.

Sumber Internet:

<http://advgamer.blog.fc2.com/blogentry2046.html> diakses pada 16 Januari 2017 pukul 11.25 WIB.

<http://animanga-oushiza.blogspot.co.id/2014/12/plot-twist.html> diakses pada 14 September 2017 pukul 18.58 WIB.

<http://babyarlitalubis.blogspot.co.id/2011/09/kebebasan-dan-tanggung-jawab.html> diakses pada 13 September 2017 pukul 21.20 WIB.

<http://fisip-ug4.blogspot.co.id/2015/11/teori-pengambilan-keputusan.html> diakses pada 29 Agustus 2017 pukul 17.19 WIB.

<http://firmabn.blogspot.com/2012/04/decision-makingpengambilankeputusan.html> diakses pada 10 Maret 2014 pukul 07.54 WIB.

<http://forum-animeindo.com/koi/index.php?threads/apa-itu-doujinshi-istilah-di-manga.18/> diakses pada 14 September 2017 pukul 19.40 WIB.

<https://inilahopiniku.wordpress.com/2012/01/02/fanfiction-genre-part-two/> diakses pada 14 September 2017 pukul 19.33 WIB.

<http://www.kaliakbar.com/2014/12/paham-relativisme-pengertian-aliran-dan.html?m=1> diakses pada 19 September 2017 pukul 23.29 WIB.

http://www.kompasiana.com/saman/relativisme-dan-pluralisme_5509af38813311f001b1e280 diakses pada 19 September 2017 pukul 23.24 WIB.



<http://meyka.blogdetik.com/2013/05/11/pengambilan-keputusandalamanajemen/>
diakses pada 12 Maret 2014 pukul 07.43 WIB.

<http://wiwienwintarto.blogspot.co.id/2007/12/game-walkthrough.html> diakses pada 16
Januari 2017 pukul 12.01 WIB.

<http://www.kaliakbar.com/2014/12/paham-relativisme-pengertian-aliran-dan.html>
diakses pada 13 September 2017 pukul 21.27 WIB.

<http://www.otakundes.net/2016/06/arti-fanservice-anime.html> diakses pada 14
September 2017 pukul 19.27 WIB.