

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayat, O. S., Suntari, Y., & Nabilah, L. (2024). Pengembangan game visual novel berbasis gamifikasi pada pembelajaran PPKn kelas IV sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 7(1), 1–6.
- Hidayat, O. S., Suntari, Y., Nabilah, L., et al. (2024). Game visual novel berbasis gamifikasi sebagai media pembelajaran interaktif. *Didaktika: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 7(1), 1–6.
- Saputra, R., Agustinus, N., Nurken, B. M., Manando, E., & Sutanto, K. (2025). Pengembangan game visual novel “Brenhan Success Story” menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Algoritma, Logika dan Komputasi*, 8(1), 751–761.
- Saputra, R., et al. (2025). Visual novel sebagai media edukatif berbasis multimedia interaktif. *Jurnal Algoritma, Logika dan Komputasi*, 8(1), 751–761.
- Siagian, R. E. S., & Palupi, R. (2024). Pembuatan game visual novel sebagai media perkuliahan menggunakan Ren’Py berbasis Android. *Jurnal InFact Sains dan Komputer*, 8(1), 13–18.
- Sanjaya, R. E., & Palupi, R. (2024). Visual novel sebagai media pembelajaran interaktif berbasis Android. *Jurnal InFact Sains dan Komputer*, 8(1), 13–18.
- Suryadi, J., Haris, D. A., & Pragantha, J. (2025). Pembuatan game visual novel “One Year of Time” pada platform website. *Jurnal Teknik Informatika dan Teknologi Informasi (JUTITI)*, 5(3), 286–294.
- Ulfa, E. N., Metandi, F., & Nyura, Y. (2024). Pengembangan game bertemakan lingkungan “Trashpocalypse” berbentuk visual novel dan metroidvania 2D platformer menggunakan Unity. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(5), 10452–10459.
- Wahid, A. A. R. (2024). Implementasi metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dalam pengembangan game visual novel edukatif. *Journal of Animation and Games Studies*, 10(1), 27–44.
- Wahid, A. A. R., & Haryono. (2024). Rancang bangun aplikasi game visual novel untuk penguatan orientasi kampus Universitas Pradita menggunakan TyranoBuilder. *Journal of Animation and Games Studies*, 10(1), 27–44.