

DAFTAR PUSTAKA

- Falah, R. N., & Jaya, S. M. (2020). Penerapan Cerita Rakyat Tangkuban Perahu Menggunakan Visual Novel (VN) dengan Menggunakan Ren'Py. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 73-80.
- Hendri, E. (2017). *Pengembangan Sistem Pengelolaan Keuangan Sekolah Berbasis Web dengan Metode Waterfall pada SMPIT Ummi Abiyyi*. Cikarang: Universitas Pelita Bangsa, Teknik Informatika.
- Jogiyanto. (2012). *Metodologi Penelitian Bisnis*. Yogyakarta: BPFE.
- Kartini, F. A. (2017). *Aplikasi Game Gatotkaca Berbasis Android*. Surakarta: Universitas Sahid Surakarta, Informatika.
- Kelly, S. (2019). *Python, Pygame, and Raspberry Pi Game Development*. Canada: Apress.
- Kroger, P. (2015). *Modern Python Development with PyCharm*. Diambil kembali dari pedrokroger.net: <https://pedrokroger.net/pycharm-book>
- Muharto, & Ambarita. (2016). *Metode Penelitian Sistem Informasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mulyani, S. (2016). *Sistem Informasi Manajemen*. Bandung: Abdi Sistematika.
- Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F., & Rahmadi, H. (2015). Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, Volume I.
- Pranandaka, A. (2020). *Rancang Bangun Aplikasi Infografis Kependudukan Kota Salatiga Berbasis Android dengan Web Service Python*. Surakarta: Universitas Sahid Surakarta, Informatika.
- Pusparisa, Y. (2020, 12 14). *EF: Kemampuan Berbahasa Inggris Masyarakat Indonesia Berkategori Rendah*. Diambil kembali dari databoks: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/12/14/ef-kemampuan-berbahasa-inggris-masyarakat-indonesia-berkategori-rendah>
- Rangkuti, F. (2016). *Teknik Membedakan Kasus Bisnis Analisis SWOT*. Jakarta: Gramedia.
- Rosa, A. S., & Shalahuddin, M. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- Sanjaya. (2015). *Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Tommy, L. (2014). *Rancang Bangun Game Visual Novel "Cerita Si Budi" dengan Ren'Py*. Pangkalpinang: STMIK Atma Luhur, Teknik Informatika.

Wittgenstein, L. (1953). *Philosophical Investigations*. Oxford: Blackwell.