

## DAFTAR PUSTAKA

- Andrea, Reza, 2015, *Teknik Pengacakan Posisi Objek Permainan Match-Up “Find Me!-Bumi Etam”*, *Prosiding Senaik 2015*, Yogyakarta : P3M STMIK Amikom
- Anggra, 2008, *Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash*, Yogyakarta : Gava Media.
- Binanto, Iwan, 2010, *Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya*, Yogyakarta: Andi
- Hendratman, Hendi, 2008, *The Magic of Adobe Photoshop*, Bandung: Informatika
- Hurd, Daniel dan Jenuings, Erin, 2009, *Standardized Educational Games Ratings: Suggested Criteria*, London : Longman
- Ismail, Andang, 2009, *Education Games*, Yogyakarta : Pro-U Media
- Kusna, Ra’uf Uzi, 2013, *Pembuatan Game Memory Match 10 Menggunakan Adobe Flash*, Jurusan Teknik Informatika, Yogyakarta : STMIK Amikom
- Nugroho, Adi, 2005, *Fokus Bangun Dasar Perancangan Sistem Dengan UML*, Yogyakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- W. Sulistio, “Penerapan Metode Shuffle Random pada Aplikasi Multimedia Pembelajaran Panca Indra Tingkat SD Berbasis Android,” Skripsi, Teknik Informatika, STMIK Widya Cipta Dharma, 2018
- Alapi, M., & Bardi, H. (2014). *APLIKASI GAME PUZZLE BERBASIS ANDROID* (Doctoral dissertation, STMIK AKAKOM Yogyakarta).
- Hasanudin, Muhaimin, Turki Salim, and Arkan Nur Robby. "Rancang Bangun Aplikasi Game Puzzle Berbasis Android Menggunakan Algoritma Decision Tree." *Journal Cerita* 3.2 (2017): 171-180.
- Arifin, Zainal, and Awang Harsa Kridalaksana. "Game Ed-Puzzle Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Simple Multi Attribute Rating Technique." *Prosiding SAKTI (Seminar Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi)*. Vol. 4. No. 2. 2019.
- Anwar, Anwar, Fauziah Fauziah, and Ratih Titi Komala Sari. "Implementasi Algoritma Shuffle Random dan Linear Congruent Method (LCM) pada Media

Pembelajaran Pengenalan Icon Kota." *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)* 6.2 (2022): 267-273.

Ariandi, M., & Ariyadi, M. D. (2022). Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle pada Game Edukasi Pembelajaran Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 6(4), 2120-2134.

Adif, Mochamad Hanivan, Iwan Rizal Setiawan, and Fathia Frazna Az-Zahra. "PENERAPAN ALGORITMA FISHER YATES SHUFFLE PADA PERMAINAN KUIS SISTEM PEREDARAN DARAH BERBASIS ANDROID STUDI KASUS MATERI AJAR KELAS 5 SDN CIPANAS KOTA SUKABUMI." *IJIS-Indonesian Journal On Information System* 7.2 (2022): 122-133.

Toisuta, Meike Elsa. "GAME EDUKATIF DRAG AND DROP SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA SEKOLAH MINGGU." *INSTITUTIO: JURNAL PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN* 8.2 (2022): 89-109.

Anwar, Anwar, Fauziah Fauziah, and Ratih Titi Komala Sari. "Implementasi Algoritma Shuffle Random dan Linear Congruent Method (LCM) pada Media Pembelajaran Pengenalan Icon Kota." *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)* 6.2 (2022): 267-273.