

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, K., Yuana, H., & Dwi Puspitasari, W. (2022). Rancang Bangun Game Edukasi Tata Surya Dengan Algoritma Fisher-Yates Shuffle. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 6(2), 667–672.  
<https://doi.org/10.36040/jati.v6i2.5601>
- Arsyadana, G., & Soelistijadi, R. (2020). *Pengembangan Game Kuis Edukasi Audio Visual Bagi Anak Balita Berbasis Android Dengan Metode Fisher Yates Shuffle*. 978–979.
- BRASIL, 2011. (2011). No Title p . *Phys. Rev. E*.  
<http://www.ainfo.inia.uy/digital/bitstream/item/7130/1/LUZARDO-BUIATRIA-2017.pdf>
- Diharjo, W. (2020). Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 5(2), 23–35. <https://doi.org/10.31284/j.integer.2020.v5i2.1171>
- Fitri Ayu, N. P. (2018). perancangan sistem informasi pengolahan data PKL pada divisi humas PT pegadaian. *Jurnal Infra Tech*, 2(2), 12–26.
- Galih Pradana, A., & Nita, S. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android. *Jurnal Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi 2019*, 2(1), 49–53.
- Heriyanto, Y. (2018). Perancangan Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada PT.APM Rent Car. *Jurnal Intra-Tech*, 2(2), 64–77.
- Krisdiawan Andriyat Rio, R. T. (2018). Implementasi Algoritma Fisher Yates Pada Gamesedukasi Pengenalan Hewan Untuk Anak Sd Berbasis Mobile Android. *Jurnal LPKIA*, 2(2), 14–22.

- Louis, D., & Müller, P. (2016). Android. *Android*, I–XVII.  
<https://doi.org/10.3139/9783446451124.fm>
- Mathematics, A. (2016). 濟無 *No Title No Title No Title*. 1–23.
- Nurkholis. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Untuk Anak SD Berbasis Adobe Flash CS6. *Universitas Muhammadiyah Ponorogo*, 7.
- Prameswari, D. P., Bagus Seetiawan, A., & Farida, I. N. (2022). Game Edukasi Pengenalan Huruf Menggunakan Metode Fisher-Yates Shuffle. *Proceeding.Unpkediri.Ac.Id*, 33–38.  
<https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/inotek/article/view/2556>
- Putra, G. B. (2017). Rancang Bangun Sistem Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Universitas Bangka Belitung Berbasis Web Server. *Jurnal ECOTIPE*, 4(1), 17–22. <https://doi.org/10.33019/ecotipe.v4i1.14>
- Septian, D., Fatman, Y., Nur, S., Islam, U., & Bandung, N. (2021). Implementasi Mdlc (Multimedia Development Life Cycle) Dalam Pembuatan Multimedia Pembelajaran Kitab Safinah Sunda. *Jurnal Computech & Bisnis*, 15(1), 15–24.