

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. A. Rahman and D. Tresnawati, "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia," *J. Algoritm.*, vol. 13, no. 1, pp. 184–190, 2016, doi: 10.33364/algoritma/v.13-1.184.
- [2] I. Haditama, C. Slamet, and D. Fauzy, "Implementasi Algoritma Fisher-Yates Dan Fuzzy Tsukamoto Dalam Game Kuis Tebak Nada Sunda Berbasis Android," *J. Online Inform.*, vol. 1, no. 1, p. 51, 2016, doi: 10.15575/join.v1i1.11.
- [3] W. Diharjo, "Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game," *INTEGER J. Inf. Technol.*, vol. 5, no. 2, pp. 23–35, 2020, doi: 10.31284/j.integer.2020.v5i2.1171.
- [4] Al Tridhonanto, "Game Adventure Misteri Kotak Pandora," *J. Telemat.*, vol. 7, no. 2, pp. 13–31, 2011.
- [5] Ivan C. Sibero, "Langkah-langkah Mudah membuat Game 3D," Yogyakarta : MediaKom, 2009.
- [6] Kevin, A. A. 2001. Aplikasi Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Macromedia Flash Menggunakan Metode Waterfall. Jurnal Simki-Techsain Vol 1, No 7 Tahun 2001. <http://simki.unpkediri.ac.id/>.Diakses 20 November 2019.

- [7] Hamka, W. A., Abu Gani. 2016. Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Web Dan Android Menggunakan Adobe Flash Cs5 Dan Action Script 3.0. Program Studi Teknik Komputer, Politeknik Sains dan Teknologi Wiratama Maluku Utara.
- [8] Sriharianti. 2019. Pengembangan Game Edukasi Matematika Dalam Bentuk Gambar Di Sdn 30 Rumaju. Skripsi Tidak Dipublikasikan. Palopo. Ftkom Uncp.
- [9] M. Yunus, I. F. Astuti, and D. M. Khairina, "Game Edukasi Matematika Untuk Sekolah Dasar," *Inform. Mulawarman J. Ilm. Ilmu Komput.*, vol. 10, no. 2, p. 59, 2015, doi: 10.30872/jim.v10i2.192.
- [10] A. OluAde-Ibijola, "A Simulated Enhancement of Fisher-Yates Algorithm for Shuffling in Virtual Card Games using Domain-specific Data Structures," *Int. J. Comput. Appl.*, vol. 54, no. 11, pp. 24–28, 2012, doi: 10.5120/8612-2469.
- [11] Ekojono, D. A. Irawati, L. Affandi, and A. N. Rahmanto, "Penerapan Algoritma Fisher-Yates Pada Pengacakan Soal Game Aritmatika," *Pros. SENTIA 2017 – Politek. Negeri Malang*, vol. 9, pp. 101–106, 2017.
- [12] A. Syukur and P. Pratiwi, "Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Adobe Flash Cs6 Berbasis Android," *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komput.*, pp. 47–55, 2019.
- [13] Fatmawati, S., "Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android

Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ SMK Hidayah Semarang (PhD Thesis).," Universitas Negeri Semarang, Diakses pada tanggal 20 November 2019, 2015.

- [14] Z. Arifin, Trilistyorini, and R. Fiati, "Membangun Game Petualangan Sejarah Peninggalan Sunan Kudus Berbasis Android," *Pros. SNATIF ke-2*, vol. 21, no. 1, pp. 59–64, 2015.
- [15] Hendini, A. (2016). Pemodelan Uml Sistem Informasi Monitoring Penjualan dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak). *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, Diakses pada tanggal 23 Januari 2020.
- [16] Suhendri. 2018. Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Remunerasi Dosen Dengan Database Oracle. *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia. Diakses 23 Januari 2020.
- [17] UURI 20/2003. Undang – undang Dasar Negara RI nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta : Depdiknas.
- [18] Sugiyono.2013.Metode Penelitian Kuanitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung:Penerbit Alfabet
- [19] Sugiyono.2012.Metode Penelitian Kuanitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung:Penerbit Alfabet