

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. K. M. S. M. K. H. S. K. Herlinah, *Pemrograman Aplikasi Android dengan Android Studio, Photoshop, dan Audition*. Elex Media Komputindo, 2019. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=pEyrDwAAQBAJ>
- [2] S. S. Mokhammad Ridoi, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2: Tutorial sederhana Construct 2*. Maskha, 2018. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=k2VSDwAAQBAJ>
- [3] Irfan Faud, Mohammad Ahsan, "Game Edukasi Memilih Sampah Berbasis Android Menggunakan Algoritma a-Star (a*)," *J I M P - J. Inform. Merdeka Pasuruan*, vol. 1, no. 3, pp. 1–13, 2017, doi: 10.37438/jimp.v1i3.32.
- [4] R. Priyana and E. T. E. Handayani, "Perancangan Game 'Heroes Surabaya' Sebagai Edukasi Pengetahuan Sejarah Menggunakan Algoritma BFS Berbasis Android," *J I M P - J. Inform. Merdeka Pasuruan*, vol. 4, no. 1, pp. 1–7, 2019, doi: 10.37438/jimp.v4i1.192.
- [5] I. M. Hakim, "Game Edukasi Pengenalan Bahasa Komerling Untuk Masyarakat Martapura Menggunakan Algoritma Fuzzy Sugeno," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 1, no. 2, pp. 147–157, 2020, doi: 10.33365/jatika.v1i2.317.
- [6] N. Rahmadani and M. S. S. Pieter, "Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Sliding Puzzle Menggunakan Algoritma Iterative Deepening Search," *J. Teknol. Inf.*, vol. 6, no. 2, pp. 1–11, 2018, [Online]. Available: <http://www.ojs.ustj.ac.id/jti/article/view/242>
- [7] D. Hermawaty, R. A. Krisdiawan, and Y. Nurhayati, "Game Edukasi Word Search Puzzle Nam Anak Hewan Dalam Bahasa Sunda Menggunakan Algoritma Linear Congruent Method (LCM) Dan Algoritma Knuth Morris Pratt (KMP) (Studi Kasus : SDN Pajawanlor)," *Nuansa Inform.*, vol. 13, no. 2, p. 24, 2019, doi: 10.25134/nuansa.v13i2.1946.
- [8] G. Arsyadana and R. Soelistijadi, "Pengembangan Game Kuis Edukasi Audio Visual Bagi Anak Balita Berbasis Android Dengan Metode Fisher Yates Shuffle," pp. 978–979, 2020.
- [9] 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, no. ISSN: 2085-2347, pp. 101–106, 2017, [Online]. Available: <http://sentia.polinema.ac.id/index.php/SENTIA2017/article/viewFile/237/225>
- [10] H. A. PRAKOSO, R. Primartha, and H. Satria, "Implementasi Algoritma Fisher-Yates Pada Aplikasi Pembelajaran Calistung Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android," 2018, [Online]. Available: <https://repository.unsri.ac.id/8033/>

- [11] S. F. Pane, M. Zamzam, and M. D. Fadillah, *Membangun Aplikasi Peminjaman Jurnal Menggunakan Aplikasi Oracle Apex Online*. Kreatif, 2020. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=sdPXDwAAQBAJ>
- [12] S. Agus Prasetyo and S. Vallenti, *Komputer dan jaringan dasar : program keahlian teknik komputer dan informatika untuk SMK/MAK*. 2018. [Online]. Available: <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1068148#>
- [13] M. P. Selfi Lailiyatul Iftitah, *Evaluasi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Duta Media Publishing, 2019. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=5tb7DwAAQBAJ>
- [14] M. P. I. M. Fadlillah, *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Prenada Media, 2019. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=fja2DwAAQBAJ>
- [15] M. Khaironi, *Perkembangan Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 01. 2018. doi: 10.29408/goldenage.v2i01.739.
- [16] Ismail., *Konsep Dasar Belajar Dan Pemberlajaran - M. Ismail Makki, M. Psi. - Google Buku*. Duta Media Publishing, 2019.
- [17] S. A. Octavia, *Model-Model Pembelajaran*. Deepublish, 2020.
- [18] A. Lestarinigrum et al., *Inovasi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bayfa Cendekia Indonesia, 2021.
- [19] H. Irsyad, *Aplikasi Android dalam 5 Menit*. 2015. [Online]. Available: https://www.google.co.id/books/edition/Aplikasi_Android_dalam_5_Menit/bE9JDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Aplikasi+Android+dalam+5+Menit&printsec=frontcover
- [20] F. J. Kaunang et al., *Konsep Teknologi Informasi*. Yayasan Kita Menulis, 2021. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=cIUeEAAAQBAJ>
- [21] D. Suryana, *Android Studio: Belajar Android Studio*. Dayat Suryana Independent, 2018. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=wIhyDwAAQBAJ>
- [22] R. A. A. Rosyana Fitria Purnomo, Onno W. Purbo, *Firestore Membangun Aplikasi Berbasis Android*. 2021.
- [23] R. Habibi, F. B. Putra, and I. F. Putri, *Aplikasi kehadiran dosen menggunakan PHP OOP*. Kreatif, 2020. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=soH1DwAAQBAJ>
- [24] S. D. N. F. T. W. Mesran, *Merancang Aplikasi Penjualan dengan Visual Basic*. Green Press, 2019.
- [25] K. Harianto, H. Pratiwi, and Y. Suhariyadi, *Sistem Monitoring Lulusan Perguruan Tinggi Dalam Memasuki Dunia Kerja Menggunakan Tracer Study*. Media Sahabat Cendekia, 2019. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=VkOdDwAAQBAJ>