

DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. Informatika and P. Lunak, "IMPLEMENTASI GAME EDUKASI BAHASA LAMPUNG Abstrak," vol. 1, no. 2, pp. 161–178, 2022.
- [2] C. Y. Wardhana, P. Harsadi, and W. L. Y. Saptomo, "Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle Pada Game Edukasi Aksara Jawa Menggunakan Godot Engine," vol. 10, no. 1, 2022.
- [3] Patel, "Manfaat Media Dalam Proses Pembelajaran Guna Menyampaikan Informasi Kepada Peserta Didik Di Sekolah Dasar," *Univ. Muhammadiyah*, pp. 9–25, 2019.
- [4] Laurentinus and R. Diana, "Implementasi Algoritma Fisher- Yattes Pada Aplikasi Penerimaan Mahasiswa Baru Berbasis Android," *J. SISFOKOM*, vol. 07, no. 2, pp. 163–173, 2018.
- [5] J. Nasional, S. Informasi, and M. A. Hasan, "Implementasi Algoritma Fisher-Yates Untuk Mengacak Soal Ujian Online Penerimaan Mahasiswa Baru (Studi Kasus : Universitas Lancang Kuning Riau)," vol. 02, pp. 291–298, 2017.
- [6] D. A. Irawati, A. N. Rahmanto, J. T. Inforasi, and P. N. Malang, "I-101 I-102 I-96," vol. 9, pp. 101–106, 2017.
- [7] J. N. Informatika, "No Title," vol. 13, 2019.
- [8] P. Di and S. M. P. Negeri, "No Title".
- [9] M. Hikmatyar, "Analisis Pengembangan Game Edukasi 'INDONESIAKU' Sebagai Pengenalan Warisan Budaya Indonesia Untuk Anak Usia 12-15 Tahun," *Univ. Negeri Yogyakarta*, pp. 1–77, 2015.
- [10] S. Zakiyah, Y. Siradj, and ..., "Perancangan Game Edukasi Anak Kelas 1 Sdn Panundaan Berbasis Android Learn (application, Education, Game, For Children) Matematika," *eProceedings ...*, vol. 7, no. 6, pp. 3597–3617, 2021, [Online].
- [11] A. Wicaksana, "濟無No Title No Title No Title,".
- [12] V. Asih, A. Saputra, and R. T. Subagio, "Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle Untuk Aplikasi Ujian Berbasis Android," *J. Digit*, vol. 10, no. 1, p. 59, 2020, doi: 10.51920/jd.v10i1.156.
- [13] L. Tommy, "Rancang Bangun Game Visual Novel ' Cerita Si Budi ' "

- Dengan Ren ' Py," *TI-Atma STIMIK Atma Luhur Pangkalpinang*, 2014.
- [14] F. N. Hidayatullah, *PROPOSAL APLIKASI GAME ANAK USIA DINI " BELAJAR DAN BERMAIN " MENGGUNAKAN FISHER-YATES SHUFFLE BERBASIS ANDROID PROPOSAL APLIKASI GAME ANAK USIA DINI " BELAJAR DAN BERMAIN " MENGGUNAKAN FISHER-YATES SHUFFLE BERBASIS ANDROID*. 2022.
- [15] Yurindra, "Bab II Landasan Teori," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 8–24, 2018.

