

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 Nama 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] W. A. Rohmah And W. Apriyandari, “Jite (Journal Of Informatics And Telecommunication Engineering) Implementation Of The Algorithm Fisher Yates Shuffle On Game Quiz,” Vol. 4, No. 1, Pp. 161–172, 2020.
- [12] S. F. Pane, M. Zamzam, And M. D. Fadillah, *Membangun Aplikasi Peminjaman Jurnal Menggunakan Aplikasi Oracle Apex Online*. In Tutorial. Kreatif, 2020. [Online]. Available: <Https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=Sdpxdwaaqbaj>
- [13] 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.Asp?Id=1068148#>
- [14] H. Irsyad, *Aplikasi Android Dalam 5 Menit*. 2015. [Online]. Available: Https://Www.Google.Co.Id/Books/Edition/Aplikasi_Android_Dalam_5_Menit/Be9jdwaqbaj?Hl=Id&Gbpv=1&Dq=Aplikasi+Android+Dalam+5+Menit&Printsec=Frontcover
- [15] M. P. Selfi Lailiyatul Iftitah, *Evaluasi Pembelajaran Anak Usia Dini*. In Buku Panduan. Duta Media Publishing, 2019. [Online]. Available: <Https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=5tb7dwaaqbaj>
- [16] 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>
- [17] M. Khaironi, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Vol. 2, No. 01. 2018. Doi: 10.29408/Goldenage.V2i01.739.
- [18] Ismail., *Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran - M. Ismail Makki, M. Psi. - Google Buku*. In Buku Panduan. Duta Media Publishing, 2019.
- [19] S. A. Octavia, *Model-Model Pembelajaran*. Deepublish, 2020.
- [20] A. Lestarinigrum *Et Al.*, *Inovasi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bayfa Cendekia Indonesia, 2021.
- [21] F. J. Kaunang *Et Al.*, *Konsep Teknologi Informasi*. Yayasan Kita Menulis, 2021. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=Ciueeaaaqbaj>
- [22] D. Suryana, *Android Studio: Belajar Android Studio*. In Belajar Android. Dayat Suryana Independent, 2018. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=Wihydwaqbaj>
- [23] R. A. A. Rosyana Fitria Purnomo, Onno W. Purbo, *Firestore Membangun Aplikasi Berbasis Android*. 2021.
- [24] R. Habibi, F. B. Putra, And I. F. Putri, *Aplikasi Kehadiran Dosen Menggunakan Php Oop*. In Php Oop. Kreatif, 2020. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=Soh1dwaaqbaj>
- [25] S. D. N. F. T. W. Mesran, *Merancang Aplikasi Penjualan Dengan Visual Basic*. In 1. Green Press, 2019.
- [26] 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>