

DAFTAR PUSTAKA

- A, T. (2021). *Buku ajar renang dan keselamatan di air*.
- Ririn, P., Afwani, R., & Sri Endang, A. (2020). PENERAPAN METODE RATIONAL UNIFIED PROCESS (RUP) DALAM PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI MEDICAL CHECK UP PADA CITRA MEDICAL CENTRE. *JTIKA*, 2.
- Sinta Indriani, T. S. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Pengacakan Soal Pengenalan Tumbuhan Berdasarkan Habitatnya Menggunakan Algoritma Fisher Yates Shuffle.
- Muhammad Akram, N. K. (2020). Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle pada. *InComTech: Jurnal Telekomunikasi dan Komputer*, 147-156 .
- Dewi Mawarni Santika, F. B. (2023). Algoritma Fisher Yates Pada Aplikasi Pembelajaran Teknik. *Journal of Computer System and Informatics (JoSYC)*, 789-796.
- Arip Rahman Maulana, R. A. (2024). Rancang Bangun Media Pembelajaran Augmented Reality Rotasi dan. *Digital Transformation Technology (Digitech)*, 285-295.
- Asep Inang, A. I. (2021). Algoritma Fisher-Yates Pada Game Edukasi Aksara Sunda Cacarakan. *Innovation in Research of Informatics (INNOVATICS)*, 3(2), 58-65.
- Nurhayati, Y. (2019). Implementasi algoritma fisher yates shuffle pada game pengenalan buah daerah indonesia. *J. BUFFER Inform*.
- L, I. (2019). EVALUASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9, 920-935.
- Purnomo, I. I. (2020). APLIKASI GAME EDUKASI LINGKUNGAN AGEN P VS SAMPAH BERBASIS ANDROIDMENGUNAKAN CONSTRUCT 2. *Technologia*, 11.
- Rio Priantama, Y. P. (2019). IMPLEMENTASI ALGORITMA FISHER YATES UNTUK PENGACAKAN SOAL. *JURNAL NUANSA INFORMATIKA*, 13, 40-46.
- Asep Sabilah Pratama, R. A. (2024). Implementasi Algoritma Fisher Yates Suffle Pada Game Things Bedroom. *Digital Transformation Technology (Digitech)*, 4, 196-205.

- Sulaiman Aula, H. A. (2020). ANALISA DAN PERANCANGAN GAME EDUKASI STUDENT ADVENTURE 2D. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4, 21-28.
- W. Widyawati, A. S. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Learning Management System Dengan Framework Codeigniter Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pada Smk Darul Ishlah. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* .
- Rahmat Gunawan, A. M. (2021). Rancang Bangun Sistem Presensi Mahasiswa Dengan Menggunakan Qr Code Berbasis Android. *Elkom J. Elektron. dan Komput.*
- Surahmat, A. (2023). RANCANG BANGUN APLIKASI SISTEM PENJUALAN PADA PERCETAKAN CUBIC ART. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* , 7.
- Hendrik Baskoro, F. A. (2023). PERANCANGAN GAMEEDUKASI KUIS INTERAKTIF SMARTKIDSMATEMATIKA DASAR BERBASIS ANDROIDMENGUNAKAN CONSTRUCT2. *LOGIC : Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan*.
- Khoerul Amin Ade Putra, R. W. (2023). GAME EDUKASI “PERJALANAN SI KOKO” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. *Jurnal Informatics and Computer Engineering Journal*.
- Suharjo. (2006). *Mengenal pendidikan sekolah dasar teori dan praktek*. Jakarta: Dikti.
- Ihsan, F. (2013). *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharjo. (2006). *Mengenal pendidikan sekolah dasar teori dan praktek*. Jakarta: Dikti.
- Ihsan, F. (2013). *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharjana, A. (2008). *Pengenalan Bangun Ruang dan Sifat-Sifatnya di SD*. Yogyakarta: Dikti.
- Suharjana, A. (2008). *Pengenalan Bangun Ruang dan Sifat-Sifatnya di SD*. Yogyakarta: Dikti.
- Erlinda, M. (2020). Perancangan Aplikasi Mobile Kamus Istilah Komputer Untuk Mahasiswa Baru Bidang Ilmu Komputer Berbasis Android. *Jurnal Teknologi dan Open Source*, 1-14.
- Erlinda, M. (2020). Perancangan Aplikasi Mobile Kamus Istilah Komputer Untuk Mahasiswa Baru Bidang Ilmu Komputer Berbasis Android. *Jurnal Teknologi dan Open Source*, 1-14.

- Anwar, I. N. (2015). PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI MOBILE SEMARANG GUIDANCE PADA ANDROID. *DINAMIKA INFORMATIKA*, 5, 2085-3343.
- Sariyun Naja Anwar, I. N. (2015). PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI MOBILE SEMARANG GUIDANCE PADA ANDROID. *DINAMIKA INFORMATIKA*, 5, 2085-3343.
- Muhamad Ariandi, M. D. (2022). Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle pada Game Edukasi Pembelajaran Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 6, 2120-2134.
- Zy, A. T. (2017). Sistem Informasi Laundry Pada Wawa Laundry Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Pelita Bangsa*, 1-10.
- Zy, A. T. (2017). Sistem Informasi Laundry Pada Wawa Laundry Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Pelita Bangsa*, 1-10.
- Hendini, A. (2016). Pemodelan UML Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak). *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 1-10.
- Hendini, A. (2016). Pemodelan UML Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak). *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 1-10.
- Herwanto, H. (2019). Diagnosa Statistik Pemetaan Pemahaman Bahasa Pemrograman Sebagai Acuan Untuk Mempersiapkan Penelitian Mahasiswa. *Jurnal Nuansa Informatika*, 1-7.
- Moh Arif Jauhari, D. H. (2017). Komparasi Stabilitas Eksekusi Kode Bahasa Pemrograman .Net C# Versi 4.0.3019 Dengan Google Golang Versi 1.4.2 Menggunakan Algoritma Bubble Sort dan Insertion Sort. *Jurnal Teknik Informatika* , 1-8.
- Michello Pratama Tjahyadi, A. S. (2014). Prototipe Game Musik Bambu Menggunakan Engine Unity 3D. *E-journal Teknik Informatika*, 1-6.
- Taronisokhi Zebua, B. N. (2020). Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 1-4.
- Sulistyorini, P. (2009). Pemodelan Visual dengan Menggunakan UML dan Rational Rose. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, 1-7.
- Pare, S. (2013). Desain Dan Implementasi E-Commerce Pada Toko AS 88 Celluler Merauke. *Jurnal Ilmiah Mustek Anim Ha*, 1-8.
- Gilang Dwi Putra Utama, W. U. (2018). E-CRM Dengan Metodologi Fast (Framework For The Application Of System Technique) Sebagai Upaya

Peningkatan Kepuasan Dan Loyalitas Pelanggan: Studi Kasus UKM U-ME Online. *Jurnal TELEMATIKA MKOM*, 1-8.

- Matahari Bhakti Nendya, B. S. (2023). Desain Level Berbasis Storyboard Pada Perancangan Game Edukasi . *Fountain of Informatics Journal*, 8(1), 1-6.
- Kaisar, M. A. (2014). Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Pembelian Barang Pada PT. Bank Anz Indonesia. *UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- Susanto, A. F. (2017). Pengaruh Storyline dan Gameplay pada Motivasi Bermain Game Edukasi. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 4(2), 32-41.
- Puspita, R. W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi,. *Paradigma – Jurnal Informatika dan Komputer*, 22(1), 97-103.
- Muhammad Taufik Abdillah, I. K. (2023). Implementasi Black box Testing dan Usability Testing pada Website Sekolah MI Miftahul Ulum Warugunung Surabaya. *Jurnal Ilmu Komputer dan Desain Komunikasi Visual*, 8(1), 234-242.
- Abdurahman Hidayat, A. Y. (2019). MEMBANGUN WEBSITE SMA PGRI GUNUNG RAYA RANAU MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL. *JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya*, 2(2), 41-52.
- Dasep M Luay, A. W. (2024). PENGGUNAAN METODE GDLC (GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE) UNTUK MENGENAL BENDERA DUNIA. *INFOTECH Journal*, 10(1), 41-48.