

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Muhyidin, M., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). *PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA* (Vol. 10). Cirebon. Retrieved from <https://my.cic.ac.id/>.
- Andana Haris, D., Katili, W., & Lim, C. (2023). Hijaiyah Letters Educational Game "EFRA" Based on Android as Learning Alternative at Darul Hawasyi Recitation. *International Journal of Application on Sciences, Technology and Engineering*, 1(1), 78–84. <https://doi.org/10.24912/ijaste.v1.i1.78-84>
- Ariandi, M., & Ariyadi, M. D. (2022). Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle pada Game Edukasi Pembelajaran Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 6(4), 2120. <https://doi.org/10.30865/mib.v6i4.4683>
- Arifudin, D., Pramesti, D., & Heryanti, L. (2022). Implementasi Game Design Document Pada Perancangan Game-based learning Implementation of Game Design Documents in Game Design Based Learning. *Cogito Smart Journal* |, 8(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31154/cogito.v8i2.431.385-397>
- Aziz, N., Pribadi, G., & Nurcahyani, M. S. (2020). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. *Jurnal IKRA-ITH Informatika*, 4.
- Bastian Malik, F., & Supriatna, A. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN KITAB TIJAN DIGITAL BERBASIS MULTIMEDIA. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi STMIK Subang*.
- Chamida, M. A., Susanto, A., & Latubessy, A. (2021). ANALISA USER ACCEPTANCE TESTING TERHADAP SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN BEDAH RUMAH DI DINAS PERUMAHAN RAKYAT DAN KAWASAN PERMUKIMAN KABUPATEN JEPARA. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 3(1), 36–41. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v3i1.7531>

- Fitriani, Y., Pakpahan, R., Asyirri, A. A., Informasi, S., Komputer, T., Informasi, F. T., & Teknologi Informasi, F. *JISICOM (Journal of Information System, Informatics and Computing) PERANCANGAN PROTOTYPE MESIN CNC (COMPUTER NUMERICALLY CONTROLLED) PLOTTER 3 AXIS 2D MENGGUNAKAN MIKROKONTROLER ARDUINO UNO*. Retrieved from <https://elektronika-dasar.web.id/driver-motor->
- Gunawan, A. (2024). *Mobile Programming Menggunakan Flutter dan Visual Studio Code Untuk Pemula* (1st ed.). Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup. Retrieved from www.penerbitlitnus.co.id
- Hasanah, U., & Yulianti, T. (2023). Implementasi Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada R.A Al-Basyari Sendang Mulyo Lampung Tengah. *JURNAL TEKNOLOGI DAN SISTEM INFORMASI*, 4(3), 356–362. <https://doi.org/https://doi.org/10.33365/jtsi>
- Huruf, P., Bagi Anak, H., Dini, U., Uin, I., Maulana, S., & Banten, H. (2017). Proceedings of The 2 nd Annual Conference on Islamic Early Childhood Education, 2, 175–188. Retrieved from <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/conference/index.php/aciece/aciece2>
- Ipnuwati, S. (2020). Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Jurnal Teknologi dan Informatika (JEDA)*, 1, 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.57084/jeda.v1i2.951>
- Krisdiawan, R. A., & Darsanto. (2019). PENERAPAN MODEL PENGEMBANGAN GAMEGDLC (GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE)DALAM MEMBANGUN GAME PLATFORM BERBASIS MOBILE, 2(1).
- Krisdiawan, R. A., & Ramdhany Tri. (2018). IMPLEMENTASI ALGORITMA FISHER YATES PADA GAMES EDUKASI PENGENALAN HEWAN UNTUK ANAK SD BERBASIS MOBILE ANDROID. *Jurnal LPKIA*, 11.
- Krisdiawan, R. A., & Sugiharto, T. (2025). Comparison of Shuffle Algorithms For Randomness, Time Complexity and Space Complexity. *JITE (Journal of Informatics and Telecommunication Engineering)* , 279–291. <https://doi.org/10.31289/jite.v8i2.13179>

- Kurnia Arrifqie, A. (2022). Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Hewan Berbasis Android Menggunakan Unity 3D. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Informatika*, 7(1). Retrieved from <https://journal.uniku.ac.id/index.php/jejaring>
- Kurniawan, R. R., Harliana, P., & -, K. (2022). Aplikasi Pengenalan Nama Benda dalam Bahasa Jepang dengan Metode GDLC Berbasis Android. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Komputer Terapan (JIKSTRA)*, 4(1), 1–11. <https://doi.org/10.35447/jikstra.v4i1.457>
- Lutfi, A. (2017). *SCHOOL USING PHP AND MYSQL* (Vol. 3).
- Munawar. (2018). *Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML*. Bandung: Informatika Bandung.
- Nugraha, W. A. (2022). PENGUJIAN WHITE BOX BERBASIS PATH PADA FORM AUTENTIKASI BERBASIS MOBILE, 8(2), 2022.
- Nur Ichsanudin, M., Yusuf, M., Jurusan Rekayasa Sistem Komputer, S., Teknik Industri, J., AKPRIND Yogyakarta, I., & Artikel, R. (2022). PENGUJIAN FUNGSIONAL PERANGKAT LUNAK SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN DENGAN METODE BLACK BOX TESTING BAGI PEMULA INFO ARTIKEL ABSTRAK, 1(2), 1–8. <https://doi.org/10.55123>
- Nurhasanah, Y. I., & Destyany, S. (2011). *IMPLEMENTASI MODEL CMIFED PADA MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN ANAK USIA TK DAN PLAYGROUP* (Vol. 2).
- Nurhayati, Y. (2019). IMPLEMENTASI ALGORITMA FISHER YATES SHUFFLE PADA GAME PENGENALAN BUAH DAERAH INDONESIA. *JURNAL BUFFER INFORMATIKA*, 5, 39–44. Retrieved from <https://journal.uniku.ac.id/index.php/buffer>
- Panca Juniawan, F., Arie Pradana, H., Laurentinus, & Yuny Sylfania, D. (2019). Performance comparison of linear congruent method and fisher-yates shuffle for data randomization. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1196). Institute of Physics Publishing. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1196/1/012035>

- Pujadi, T. (2011). *APLIKASI SEWA MOBIL BERBASIS WEB PADA PT INDOMOBIL CAR RENTAL. Faks* (Vol. 2).
- Raharjo, B. (2022). *Pemrograman Bahasa C#*. (J. T. Santoso, Ed.). Semarang: Yayasan Prima Teknik dan Universitas Sains & Teknologi Komputer.
- Ramadhani, R. A., Maharani, M. D., Dewita, N. A. P., Nanlohy, S. A. R., & Maesaroh, S. S. (2023). PEMANFAATAN APLIKASI SPSS DALAM ANALISIS PENGARUH BIAYA PEMASARAN DAN GAJI PADA PENDAPATAN PERUSAHAAN TELEKOMUNIKASI. *JIKA (Jurnal Informatika)*, 7(3), 271. <https://doi.org/10.31000/jika.v7i3.8328>
- Ramdania, D. R., Irfan, M., Habsah, S. N., Slamet, C., Uriawan, W., & Manaf, K. (2020). Fisher-Yates and fuzzy Sugeno in game for children with special needs. *Telkomnika (Telecommunication Computing Electronics and Control)*, 18(2), 879–889. <https://doi.org/10.12928/TELKOMNIKA.V18I2.14906>
- Ramdany, S. W., Aulia Kaidar, S., Aguchino, B., Amelia, C., Putri, A., & Anggie, R. *Penerapan UML Class Diagram dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web. Journal of Industrial and Engineering System* (Vol. 5).
- Rosaly, R., Prasetyo, A., & Kom, M. (2019). *Pengertian Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-simbol Flowchart yang Paling Umum Digunakan*. Retrieved from <https://www.academia.edu/download/61780716/Jurnal.pdf>
- Septiansyah, A., Hasanah, S., Nita Permatasari, V., & Yuliawati, A. SISTEM INFORMASI OTOMATISASI PELAPORAN DATA PENJUALAN TOKO BUKU NAZWA YANG MASUK DAN YANG KELUAR. <https://doi.org/10.37817/ikraith-informatika.v8i1>
- Sitanggang, R., Dach, T. U., & Manurung, I. H. G. (2022). RANCANG BANGUN SISTEM PENJUALAN TANAMAN HIAS BERBASIS WEB MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL. *Jurnal TEKESNOS*, 4.
- Stefano Mongi, L., M Lumenta, A. S., & Sambul, A. M. (2018). Rancang Bangun Game Adventure of Unsrat Menggunakan Game Engine Unity. *Journal Teknik Informatika*, 14(1).

- Suharni, Susilowati, E., & Pakusadewa, F. (2023). PERANCANGAN WEBSITE RUMAH MAKAN NINIK SEBAGAI MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN UNIFIED MODELLING LANGUAGE. *Jurnal Rekayasa Informasi*.
- Sumiati, M., Abdillah, R., & Cahyo, A. (2021). Pemodelan UML untuk Sistem Informasi Persewaan Alat Pesta. *Jurnal Fasilkom*, 2, 79–86. <https://doi.org/https://doi.org/10.37859/jf.v1i2.2673>
- Syarif, S., Hasanuddin, T., & Hasnawi, M. (2022). Buletin Sistem Informasi dan Teknologi Islam INFORMASI ARTIKEL ABSTRAK, 3(1), 34–41.
- Yudi Wahyudin, A., Novindia Adityawarman, A., & Yuhada Sena, F. (2023). Pelatihan Peningkatan Mutu Hasil Belajar Melalui Implementasi Kurikulum Merdeka dan Pembangunan Game Edukasi. *JEIT-CS*, 2(2), 163–167. <https://doi.org/10.33365/jeit-cs.v2i1.307>
- Yundayani, A. *TECHNOLOGICAL PEDAGOGICAL AND CONTENT KNOWLEDGE: KONSEP ANALISIS KEBUTUHAN DALAM PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN*. Retrieved from https://stkipkusumanegara.ac.id/wp-content/uploads/2019/10/Fullpaper-Dr.-Audi-Yundayani-M.Pd_.pdf