

DAFTAR PUSTAKA

- Alfia, N. E., & Waseso, B. (n.d.). *Perancangan Aplikasi Retensi Data Pada Database MySQL (Studi Kasus: PT. Telkomsigma)*. 2.
- Andriyat Krisdiawan, R. & Darsanto. (2019). PENERAPAN MODEL PENGEMBANGAN GAMEGDLC (GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE)DALAM MEMBANGUN GAME PLATFORM BERBASIS MOBILE. *TEKNOKOM*, 2(1), 31–40. <https://doi.org/10.31943/teknokom.v2i1.33>
- Baiq Siti Humaeratul Azizah, Hidayati, Irwandi, & Edi. (2024). Meta-Analysis: The Effect of Word Search, Wordwall, Crossword, & Scramble Games in Learning English Vocabulary. *Journal of Language and Literature Studies*, 4(1), 71–83. <https://doi.org/10.36312/jolls.v4i1.1756>
- Dewi, D. P. (2020). *IMPLEMENTASI ALGORITMA FISHER YATES PADA GAME 3D PETUALANGAN MENYELAMATKAN BINATANG*. 5.
- Dharma, D., Pratama, R. T., & Kurniawan, R. (2024). Pengujian Perangkat Lunak Metode Black-Box Berbasis Equivalence partitions Pada Aplikasi Sistem Informasi SMAN 1 Parung Bogor. *Jurnal Ilmu Komputer*, 2(3).
- Diharjo, W. (2020). Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 5(2). <https://doi.org/10.31284/j.integer.2020.v5i2.1171>
- Fauzi, J. R. (n.d.). *ALGORITMA DAN FLOWCHART DALAM MENYELESAIKAN SUATU MASALAH*.
- Harsadi, P., Saptomo, W. L. Y., & Wardhana, C. Y. (2022). Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle Pada Game Edukasi Aksara Jawa Menggunakan Godot Engine. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIKomSiN)*, 10(1). <https://doi.org/10.30646/tikomsin.v10i1.603>
- Hartati, S. (2020). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI INVENTARIS BARANG PADA KANTOR NOTARIS DAN PPAT R.A LIA KHOLILA, S.H MENGGUNAKAN VISUAL STUDIO CODE*. 3(2).

- Hendini, A. (2016). *PEMODELAN UML SISTEM INFORMASI MONITORING PENJUALAN DAN STOK BARANG (STUDI KASUS: DISTRO ZHEZHA PONTIANAK)*. 2.
- Imdge, W. (n.d.). *Skripsi dengaa judul "Jenis dan Struktur Frasa Pengisi Fungsi Predikat pada*.
- Jodi, M. R. D. (n.d.). *Algoritma dan Struktur data*.
- Karimah Tauhid, Volume 1 Nomor 3 (2022), e-ISSN 2963-590X. (2022). 1.
- Krisdiawan, R. A., & Sugiharto, T. (n.d.). *Comparison of Shuffle Algorithms For Randomness, Time Complexity and Space Complexity*.
- Kurniawan, I., & Sauda, S. (2021). Implementasi Algoritma Fisher Yates Shuffle pada Aplikasi Belajar Huruf Hijaiyah. *Journal of Information Technology Ampera*, 2(3), 139–149.
<https://doi.org/10.51519/journalita.volume2.issue3.year2021.page139-149>
- Masani, A. (2021). *MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI BAHASA INGGRIS MELALUI PEMBELAJARAN DENGAN PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DI KELAS 7 SEMESTER GENAP 2020/2021 SMPN 4 MATARAM*. 1(3).
- Mery, W. (2024). IMPLEMENTASI ALGORITMA FISHER-YATES SHUFFLE PADA GAME EDUKASI SEBAGAI PENDUKUNG PEMBELAJARAN BERBASIS WEB. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 12(2).
<https://doi.org/10.23960/jitet.v12i2.4116>
- Nauval, M., Ruslianto, I., & Rahmayuda, S. (2022). RANCANG BANGUN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BUDAYA INDONESIA MENGGUNAKAN UNITY ENGINE. *Coding Jurnal Komputer dan Aplikasi*, 9(03), 491.
<https://doi.org/10.26418/coding.v9i03.49393>
- Noneng Marthiawati, Kevin Kurniawansyah, Hafiz Nugraha, & Fiqa Khairunnisa. (2024). Pelatihan Pembuatan UML (Unified Modelling Language) Menggunakan Aplikasi Draw.io Pada Prodi Sistem Informasi Universitas Muhammadiyah Jambi. *Transformasi Masyarakat : Jurnal Inovasi Sosial*

dan Pengabdian, 1(2), 25–33.
<https://doi.org/10.62383/transformasi.v1i2.109>

Noufal, M., Roedavan, R., & Kurniawan, A. P. (n.d.). *Perancangan Game Flow Aplikasi Virtual Learning Pengenalan Ekologi Hewan Untuk Siswa Sekolah Dasar Negeri Pelita Karya 02 Subang*.

Priantama, R., & Priandani, Y. (2019). IMPLEMENTASI ALGORITMA FISHER YATES UNTUK PENGACAKAN SOAL PADA APLIKASI MOBILE LEARNING KUIS FIQIH BERBASIS ANDROID. *NUANSA INFORMATIKA*, 13(2), 40. <https://doi.org/10.25134/nuansa.v13i2.1951>

Ramadhan, A. (2022). Algoritma Fisher-Yates Shuffle Pada Game Edukasi Jumble Hijaiyah. *Jurnal Teknologi Informatika dan Komputer*, 8(1), 94–106. <https://doi.org/10.37012/jtik.v8i1.759>

Rohaeti, E., & Zaliluddin, D. (2018). *Perancangan Sistem Informasi Manajemen Administrasi Desa Berbasis Web*.

Sa'diah, N. (n.d.). *Aplikasi Game Kuis Bahasa Inggris: Implementasi Photon Unity Networking dan Algoritma Fisher Yates Shuffle*.

Sahibgareeva, G., Bedrin, O., & Kugurakova, V. (n.d.). *Visualization Component for the Scenario Prototype Generator as a Video Game Development Tool*.

Saokani, U., Irfan, M., Maylawati, D. S., Abidin, R. J., Taufik, I., & Hay's, R. N. (2023). Comparison of the Fisher-Yates Shuffle and the Linear Congruent Algorithm for Randomizing Questions in Nahwu Learning Multimedia. *Khazanah Journal of Religion and Technology*, 1(1), 10–14. <https://doi.org/10.15575/kjrt.v1i1.159>

Wahyudi, I., & Alameka, F. (2023). *ANALISIS BLACKBOX TESTING DAN USER ACCEPTANCE TESTING TERHADAP SISTEM INFORMASI SOLUSIMEDSOSKU*. 04(01).

Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>

Wulandari, S., & Fadly, M. (2021). *RANCANG BANGUN APLIKASI PEMASARAN PENGGALANGAN INFAQ BERAS (STUDI KASUS: GERAKAN INFAQ)*. 2(1).

Yulianti, A., Akbar, T., & Syukur, A. (2019). Aplikasi Sticker Motor Scoopy Berbasis Android (Studi Kasus CV. Upgrade Graphic Design). *IT JOURNAL RESEARCH AND DEVELOPMENT*, 3(2), 96–105.
[https://doi.org/10.25299/itjrd.2019.vol3\(2\).1049](https://doi.org/10.25299/itjrd.2019.vol3(2).1049)