DAFTAR PUSTAKA

Abdi, M., & Tanjung, P. (2013). *Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap Game Lorong Waktu-Pangeran Dipenogoro Sebagai Media Edukasi Sejarah*.

Abdulghani, T., & Sembada, R. M. (2021). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality untuk Memilih Model Kacamata di Central Optikal 165 dengan Menggunakan Metode Markerless Berbasis Android. *Media Jurnal Informatika*, *13*(1). http://jurnal.unsur.ac.id/mjinformatika

Agus Muhyidin, M., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). *PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA* (Vol. 10, Issue 2). https://my.cic.ac.id/.

Agustin, Y. (n.d.). *KEDUDUKAN BAHASA INGGRIS SEBAGAI BAHASA PENGANTAR DALAM DUNIA PENDIDIKAN*.

Agustina, C., & Wahyudi, T. (n.d.). *Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia*. *1*(1).

Aisyah, F. N., Hakim, L., & Zuhriyah, A. (2023). *Jurnal Explore IT|15 Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Dengan Algoritma Fisher Yates Shuffle Android-Based English Education Game to Improve Vocabulary Skills Using the Fisher Yates Shuffle Algorithm ABSTRAK Sejarah Artikel*. https://doi.org/10.35891/explorit

Alfian, A. N., Putra, M. Y., Rafsanjani, R., & Witjaksono, A. P. (2022). Insani. *INFORMATICS FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS*, *6*(2), 82400924. http://www.quivervision.com/coloring-packs/,

Andriyat Krisdiawan, R. (2019). *PENERAPAN MODEL PENGEMBANGAN GAMEGDLC (GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE)DALAM MEMBANGUN GAME PLATFORM BERBASIS MOBILE*. *2*(1).

Anggreani, S., William, J., Ps, I. V, Estate, M., Percut, K., Tuan, S., & Serdang, K. D. (2024). Pengantar dan Pengenalan Konsep Dasar Algoritma Pemrograman. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, *1*, 282–294. https://doi.org/10.51903/pendekar.v2i1.599

Arifudin, D., Pramesti, D., & Heryanti, L. (n.d.). Implementasi Game Design Document Pada Perancangan Game-based learning Implementation of Game Design Documents in Game Design Based Learning. *Cogito Smart Journal* |, *8*(2).

Ariyana, R. Y., Erma Susanti, Muhammad Rizqy Ath-Thaariq, & Riki Apriadi. (2022). Penerapan Metode Game Devlopment Life Cycle (GDLC) pada Pengembangan Game Motif Batik Khas Yogyakarta. *INSOLOGI: Jurnal*

Sains Dan Teknologi, *1*(6), 796–807. https://doi.org/10.55123/insologi.v1i6.1129

Aula[1], S., Ahmadian, H., Majid, B. A., Pendidikan, P., Informasi, T., Tarbiyah, F., & Keguruan, D. (n.d.). ANALISA DAN PERANCANGAN GAME EDUKASI STUDENT ADVENTURE 2D MENGGUNAKAN SCRATCH 2.0 PADA SMK NEGERI 1 AL-MUBARKEYA. In *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* (Vol. 4, Issue 1).

Bahri, S., & Wahdian, A. (2021). Penguatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Melalui Game Edukasi Icando di Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA*, *6*(2), 23–41. https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i2.15078

Cahyaningrum, R., & Sarjuna Batubulan, K. (2018). *IMPLEMENTASI METODE FISHER-YATES SHUFFLE DAN FUZZY TSUKAMOTO PADA GAME 2D GOPOH BERBASIS ANDROID*.

Djara, F. Y., Willem, M. A. E., Ananau, D. J., Haur, L. R. N., Pekuwali, A. A., Sari, T., Novyanti, D., Mira, B., Marten, L., & Ratu, D. (2023). *Game Edukasi Pembelajaran Perkembangbiakkan Tumbuhan Menggunakan Algoritma Fisher Yates Shuffle di Adobe Flash* (Vol. 2, Issue Desember).

Easter, F., Palilingan, V. R., Djamen, A. C., Pendidikan, J., Informasi, T., Komunikasi, D., & Teknik, F. (2022). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BAHASA INGGRIS BERBASIS MOBILE UNTUK SISWA PAUD. In *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Vol. 2, Issue 2).

Fathulloh, A. H., & Adauwiyah, H. I. (2021). Perbandingan Tingkat Efisiensi Waktu Query SELECT pada Database Interface Navicat dan SQLYog di MySQL DBMS. *Applied Information System and Management (AISM)*, *4*(2), 101–105. https://doi.org/10.15408/aism.v4i2.18369

Firnando, J., Franko, B., Pratama Tanzil, S., Wilyanto, N., Christianto Tan, H., & Hartati Kom, E. M. (n.d.). *Pembuatan Website Menggunakan Visual Studio Code di SMA Xaverius 3 Palembang* (Vol. 3, Issue 1).

Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). Efektivitas Media Flash Cards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Psympathic : Jurnal Ilmiah Psikologi*, *4*(2), 167–182. https://doi.org/10.15575/psy.v4i2.1744

Gusti, I., Agung, A., & Susanthi, D. (n.d.). KENDALA DALAM BELAJAR BAHASA INGGRIS DAN CARA MENGATASINYA. *Linguistic Community Service Journal* │, *1*(2), 2021. https://doi.org/10.22225/licosjournal.v1i2.2658

Harsadi, P., Saptomo, W. L. Y., & Wardhana, C. Y. (2023). 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

Jahjira Sahiba, A., Haris Lubis, A., Ganesha Medan, P., & Korespondensi Diajukan, P. (n.d.). Sistem Informasi Penjadwalan Diklat Berbasis Web pada Balai Laboratorium Bea dan Cukai Kelas II Medan. In *Jurnal SIKOM (Sistem Informasi Komputer)* (Vol. 1, Issue 2).

Jurnal Pendidikan Biologi, B., Ali Masykhur, M., & Yusi Risnani, L. (n.d.). *PENGEMBANGAN DAN UJI KELAYAKAN GAME EDUKASI DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI SISWA SMA KELAS X PADA MATERI ANIMALIA*.

Karim, A. (n.d.). Sistem Pendukung Keputusan Penerimaan Analis Di Pusat Penelitian Kelapa Sawit Menggunakan Metode Complex Proportional Assessment (Copras). *Buletin Ilmiah Informatika Teknologi*, *2*(1), 32–42. https://ejurnal.amikstiekomsu.ac.id/index.php/BIIT

Khairani Aritonang, T., Pendidikan Matematika-, P., & Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, F. (n.d.). *PENGENALAN ALGORITMA PADA PEMBELAJARAN PEMROGRAMAN KOMPUTER*.

Khulsum, U., Hudiyono, Y., Endang, D., & Sulistyowati, D. (2018). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENULIS CERPEN DENGAN MEDIA STORYBOARD PADA SISWA KELAS X SMA. In *Online) Diglosia* (Vol. 1, Issue 1).

Krisdiawan, A. R., & sugiharto, T. (2025). *JITE (Journal of Informatics and Telecommunication Engineering) Comparison of Shuffle Algorithms For Randomness, Time Complexity and Space Complexity*. https://doi.org/10.31289/jite.v8i2.13179

Kurniawan, R., & Marhamelda, S. (2019). I N F O R M A T I K A SISTEM PENGOLAHAN DATA PESERTA DIDIK PADA LKP PRIMA TAMA KOMPUTER DUMAI DENGAN MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN PHP. *Jurnal Informatika, Manajemen Dan Komputer*, *11*(1).

Kus Indrani Listyoningrum, Danise Yunaini Fenida, & Nurhasan Hamidi. (2023). Inovasi Berkelanjutan dalam Bisnis: Manfaatkan Flowchart untuk Mengoptimalkan Nilai Limbah Perusahaan. *Jurnal Informasi Pengabdian Masyarakat*, *1*(4), 100–112. https://doi.org/10.47861/jipm-nalanda.v1i4.552

Maduwu, B. (n.d.). *207-400-1-SM*.

Malabay. (n.d.). *Pemanfaatan Flowchart untuk Kebutuhan Deskripsi Proses Bisnis*.

Mutia Putri, E. (2021). Rancang Bangun Game Getuk Shooter Menggunakan Algoritma Collision Detection Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Informatika*, *6*(1). https://journal.uniku.ac.id/index.php/jejaring

Nurmiati, S., Aras,), & Harahap, H. (2022). *DESIGN OF ANIMAL ADVENTURE OF GAMING*. *11*(2). https://www.dicoding.com,

Pebrian, R., Diana Sholihati, I., Teknologi Komunikasi dan Informatika, F., Nasional Ps Minggu, U., Jakarta Selatan, K., & Khusus Ibukota Jakarta, D. (n.d.-a). *ALGORITMA LINEAR CONGRUENT METHOD DAN ALGORITMA FISHER-YATES SHUFFLE PADA KUIS KETANGKASAN BERBASIS ANDROID*.

Pebrian, R., Diana Sholihati, I., Teknologi Komunikasi dan Informatika, F., Nasional Ps Minggu, U., Jakarta Selatan, K., & Khusus Ibukota Jakarta, D. (n.d.-b). *ALGORITMA LINEAR CONGRUENT METHOD DAN ALGORITMA FISHER-YATES SHUFFLE PADA KUIS KETANGKASAN BERBASIS ANDROID*.

Pradana, A. G., & Nita, S. (n.d.). *Rancang Bangun Game Edukasi 'AMUDRA' Alat Musik Daerah Berbasis Android*.

Pramono, B. (2024). *IMPLEMENTASI ALGORITMA FISHER-YATES SHUFFLE PADA APLIKASI QUIZ ONLINE MATERI PEMROGRAMAN DASAR* (Vol. 2, Issue 1).

Praniffa, A. C., Syahri, A., Sandes, F., Fariha, U., & Giansyah, Q. A. (2023). PENGUJIAN BLACK BOX DAN WHITE BOX SISTEM INFORMASI PARKIR BERBASIS WEB BLACK BOX AND WHITE BOX TESTING OF WEB-BASED PARKING INFORMATION SYSTEM. In *Jurnal Testing dan Implementasi Sistem Informasi* (Vol. 1, Issue 1).

Putra, A. B., & Nita, S. (n.d.). *Perancangan dan Pembangunan Sistem Informasi E-Learning Berbasis Web (Studi Kasus Pada Madrasah Aliyah Kare Madiun)*.

Ramdany, S. W., Aulia Kaidar, S., Aguchino, B., Amelia, C., Putri, A., & Anggie, R. (n.d.). Penerapan UML Class Diagram dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web. In *Journal of Industrial and Engineering System* (Vol. 5, Issue 1).

Santoso, M. F. (n.d.). Implementasi Konsep dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma. In *Jurnal Infortech* (Vol. 4, Issue 2). http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech156

Subaeki, B., & Ardiansyah, D. (2017). IMPLEMENTASI ALGORITMA FISHER-YATES SHUFFLE PADA APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN TENSES BAHASA INGGRIS. *JURNAL INFOTRONIK*, *2*(1). https://www.academia.edu,

Sulistryorini, P. (n.d.). *Pemodelan Visual dengan Menggunakan UML dan Rational Rose*.

Syakir, A. A. (n.d.). *Bahasa Pemrograman C# Berbasis Windows Application Menggunakan Editor SharpDevelop 4.4 (Program Kalkulator Sederhana)*.

Valencia, C., Owen, M., Teresa, R., Octavia Ningsih, S., Sanjaya, S., & Bisnis Digital, J. (2022). Analisis Sistem Informasi Penjualan Toko Pakaian Happiness Menggunakan Soft System Methodology. *JURTI*, *6*(2).

Virgiarini, D., Sukawati, R., & Adrian, M. (2020). Aplikasi Berbasis Web untuk Penyusunan Laporan SHU Bagi Koperasi Simpan Pinjam. *Is The Best Accounting Information Systems and Information Technology Business Enterprise This Is Link for OJS Us*, *5*(1), 61–75. https://doi.org/10.34010/aisthebest.v5i1.2553

Wijaya, A., & Apridiansyah, Y. (2020). *Penerapan Algortima Fisher Yates Shuflle Pada Media Pembelajaran Mapel Agama Islam Berbasis Android*.

Zalukhu, A., Purba, S., Darma, D., Zalukhu[1], A., Purba[2], S., Darma[3], D., Teknik Informatika, M., & Industri, F. T. (2023). PERANGKAT LUNAK APLIKASI PEMBELAJARAN FLOWCHART. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Industri*, *4*(1).