DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, F. A., Sobandi, B., Sya'bani, D. M., Hidayah, N., & Wardoyo, B. T. (2021). THE BAHASA RUPA APLIKASI EDUKASI BATIK NUSANTARA. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia)*, *6*(1), 66. https://doi.org/10.25124/demandia.v6i1.2941

Agung Christianto, P., Rikzam Kamal, M., Uswatun Chasanah, T., Widya Pratama Pekalongan, S., Kunci, K., & Brayo, S. (2018a). PENGENALAN SPESIES HEWAN DENGAN MODEL GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID. *IC Tech: Majalah Ilmiah*, *13*(2), 71. https://doi.org/10.47775/ICTECH.V13I2.171

Agung Christianto, P., Rikzam Kamal, M., Uswatun Chasanah, T., Widya Pratama Pekalongan, S., Kunci, K., & Brayo, S. (2018b). PENGENALAN SPESIES HEWAN DENGAN MODEL GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID. *IC Tech: Majalah Ilmiah*, *13*(2), 71. https://doi.org/10.47775/ICTECH.V13I2.171

Andriyat Rio, & Sugiharto Tito. (2025). Comparison of Shuffle Algorithms For Randomness, Time Complexity and Space Complexity. *JOURNAL OF INFORMATICS AND TELECOMMUNICATION ENGINEERING*, *8*(2), 279–291. https://doi.org/10.31289/JITE.V8I2.13179

Del Sole, A. (2019). Introducing Visual Studio Code. *Visual Studio Code Distilled*, 1–17. https://doi.org/10.1007/978-1-4842-4224-7_1

Diharjo, W., Ahkam Sani, D., Firman Arif, M., Studi Informatika, P., & Teknologi Informasi, F. (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

Easter, F., Palilingan, V. R., & Djamen, A. C. (2022). Pengembangan Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Mobile untuk Siswa PAUD. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, *2*(2), 259–267. https://doi.org/10.53682/edutik.v2i2.4679

Fauziah, F., & Arrifqie, A. K. (2022). Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Hewan Berbasis Android Menggunakan Unity 3D. *JEJARING : Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika*, *7*(1), 10–16. https://doi.org/10.25134/jejaring.v7i1.6744

Gea, R. K., Manurung, I. H. G., Sibero, A. F. K., & Sitanggang, R. (2023). PERANCANGAN APLIKASI GAME 2D KILL GHOST MENGGUNAKAN UNITY. *Jurnal Informatika Kaputama (JIK)*, *7*(1), 100–112. https://doi.org/10.59697/JIK.V7I1.12

Hasan, M. A., Supriadi, S., & Zamzami, Z. (2017). Implementasi Algoritma Fisher-Yates Untuk Mengacak Soal Ujian Online Penerimaan Mahasiswa Baru (Studi Kasus : Universitas Lancang Kuning Riau). *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, *3*(2), 291–298. https://doi.org/10.25077/TEKNOSI.V3I2.2017.291-298

Iswari, N. M. S. (2015). Review Perangkat Lunak StarUML Berdasarkan Faktor Kualitas McCall. *Ultimatics : Jurnal Teknik Informatika*, *7*(1). https://doi.org/10.31937/TI.V7I1.352

Krisdiawan, R. A. (Rio), & Darsanto, D. (Darsanto). (2019a). 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

Krisdiawan, R. A. (Rio), & Darsanto, D. (Darsanto). (2019b). 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

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

Panca Juniawan, F., Arie Pradana, H., Laurentinus, & Yuny Sylfania, D. (2019). Performance Comparison of Linear Congruent Method and Fisher-Yates Shuffle for Data Randomization. *Journal of Physics: Conference Series*, *1196*, 012035. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1196/1/012035

Putri, S., Alkadri, A., Wahid, R., & Insani, S. (2019). PERANCANGAN APLIKASI PELAPORAN KEKERASAN PEREMPUAN DAN ANAK PADA DPPA PROV KALBAR BERBASIS ANDROID. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN MIPA DAN TEKNOLOGI II*, *1*(1), 277–291. https://doi.org/10.1109/6.476732

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

Ramsari, N., & Ramadhan, G. (2018). PEMBUATAN GAME SIDE SCROLLING 2D THE NAILAâ€TMS SURVIVAL BERBASIS ANDROID. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, *8*(2). https://doi.org/10.56244/FIKI.V8I2.310

Reilly, C., & Chalmers, K. (2013). *Game physics analysis and development – a quality-driven approach using the Entity Component Pattern*. *2*. https://napier-repository.worktribe.com/output/182268/game-physics-analysis-and-development-a-quality-driven-approach-using-the-entity-component-pattern

Risnasari, M., Effindi, M. A., Dellia, P., Cahyani, L., Aini, N., & Aini, N. (2021). Computer Based Test Using the Fisher-Yates Shuffle and Smith Waterman Algorithm. *KnE Social Sciences*, 353–360. https://doi.org/10.18502/KSS.V5I6.9224

Rohaeti, E., & Zaliluddin, D. (2018). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Administrasi Desa Berbasis Web (Studi Kasus pada Desa Tegalsari Kecamatan Maja Kabupaten Majalengka). *Prosiding Seminar Nasional Rekayasa Teknologi Informasi | SNARTISI*, *1*. https://e-jurnal.lppmunsera.org/index.php/snartisi/article/view/799

Rori, J., Sentinuwo, S. R., & Karouw, S. (2016). Perancangan Aplikasi Panduan Belajar Pengenalan Ortodonsia Menggunakan Animasi 3D. *Jurnal Teknik Informatika*, *8*(1). https://doi.org/10.35793/JTI.V8I1.12299

Sitorus, J. H. P. ; S. M. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Mandiri 88 Pematangsiantar. *Jurnal Bisantara Informatika*, *05*, 1–13.

Soetam Rizky. (2011). *Konsep dasar rekayasa perangkat lunak*. PT. Prestasi Pustakaraya.

Tjahyadi(l), M. P., Sinsuw(2), A., Tulenan(3), V., & Sentinuwo(, S. (2014). Prototipe Game Musik Bambu Menggunakan Engine Unity 3D. *Jurnal Teknik Informatika*, *4*(2). https://doi.org/10.35793/JTI.V4I2.6990

Wibisono, W., & Baskoro, F. (2002). PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK DENGAN MENGGUNAKAN MODEL BEHAVIOUR UML. *JUTI: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, *1*(1), 43–50. https://doi.org/10.12962/J24068535.V1I1.A95

Wijaya, A. R., Kanedi, I., & Zulfiandry, R. (2023). PEMBUATAN GAME THE LEGEND OF BENGKULU MENGGUNAKAN RPG MAKER VX ACE. *JURNAL MEDIA INFOTAMA*, *19*(1), 69–78. https://doi.org/10.37676/JMI.V19I1.3807

Yanu Wardhana, C., Harsadi, P., Saptomo, W. L., Studi Informatika, P., & Sinar Nusantara, S. (2022). Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle Pada Game Edukasi Aksara Jawa Menggunakan Godot Engine. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIKomSiN)*, *10*(1), 50–58. https://doi.org/10.30646/TIKOMSIN.V10I1.603