

## DAFTAR PUSTAKA

- Nur Aisyah, Implementasi Metode Fisher Yates Suffle Untuk Pengacakan Pertanyaan Pada Game Ali And The Labirin, Jurnal Teknik Informatika.
- Nugraha, Exidores, Sopryadi, Penerapan Algoritma Fisher Yates Pada Aplikasi The Lost Insect Untuk Pengenalan Jenis Serangga Berbasis Unity 3D, Jurnal Teknik Informatika.
- Ferizal, Herdiansyah, Listrio, Game Edukasi Pencocokan Gambar Pahlawan Indonesia Menggunakan Algoritma Fisher Yates, Jurnal Teknik Informatika.
- Andi, 2013, Pemograman Game Berbasis Web Menggunakan JavaScript + HTML5, Yogyakarta.
- Ahmad Budi Utomo, 2016, Aplikasi Tebak Gambar Pahlawan dan Candi Indonesia Menggunakan Metode *Linear Congruent Method (LCM.)* Kediri, Jurnal Fakultas Teknik.
- Didik Setiyadi, 2016, Aplikasi Pembelajaran Mengetik Cepat Berbasis Game Edukasi Dengan Metode *Linear Congruent Method (LCM)*, Jurnal Sistem Informasi, Vol III, No 1 Juni 2016. ISSN : 2355-3421.
- M. Rosidi Zamroni, Nizar Suryaman, dan Ahmad Jalaludin. 2013. Rancang Bangun Aplikasi Permainan Untuk Pembelajaran Anak Menggunakan HTML5, Jurnal Teknik Informatika, Vol V, No 2 September 2013. ISSN : 2085-0859.
- Gava Media, 2008, Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash, Yogyakarta.
- Sudarmilah, Negara, 2015, Augmented Reality Edugame Senjata Tradisional Indonesia, Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika, Vol I No 1 Desember 2015, ISSN : 2477-698x
- Dian Purnama Sari, Metode Forward Chaining Pada Sistem Pakar Untuk Diagnosa Cacat Lahir Akibat Faktor Teratogen Berbasis Andorid, Jurnal Teknik Informatika.
- Wahyu pratama, 2014, Game Adventure Misteri Kotak Pandora, Jurnal Teknik Informatika, Vol 7 No 2 Agustus 2014.