

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, K., Duwi Prastiyo, E., Hasyim, M., & Sidoarjo, L. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Puzzle Tokoh Walisongo Metode Steepest Ascent Hill Climbing Berbasis Android. *BIOS: Jurnal Teknologi Informasi Dan Rekayasa Komputer*, 1(1), 15–19.
- Anwar, A., Fauziah, F., & Sari, R. T. K. (2022). Implementasi Algoritma Shuffle Random dan Linear Congruent Method (LCM) pada Media Pembelajaran Pengenalan Icon Kota. *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 6(2), 267–273. <https://doi.org/10.35870/JTIK.V6I2.419>
- Dirjen, S. K., Riset, P., Pengembangan, D., Dikti, R., Bangun, R., Biologi, G. E., Pemahaman, P., Genetika, M., Wibowo, F. M., & Ramadhani, M. A. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi Biologi untuk Peningkatan Pemahaman Materi Genetika. *JURNAL RESTI*, 3(3), 349–356.
- Harpad, B., Yohanes Rombe Paran, dan, Informasi, S., & Widya Cipta Dharma, S. (2019). PENERAPAN ALGORITMA SHUFFLE RANDOM PADA GAME EDUKASI TEBAK LAGU DAERAH KALIMANTAN TIMUR. *Sebatik*, 23(2), 476–481. <https://jurnal.wicida.ac.id/index.php/sebatik/article/view/801>
- Heri, F., Yunus, A., & Budianto, A. E. (2021). PENERAPAN METODE ALGORITMA SHUFFLE RANDOM PADA GAME 2D PERTUALANGAN PEMUDA DESA. *Kurawal-Jurnal Teknologi, Informasi Dan Industri*, 4(2), 155–168. <http://jurnal.machung.ac.id/index.php/kurawal/article/view/464/231>
- Heri, F., Yunus, A., Budianto, A. E., & Kunci, K. (2021). PENERAPAN METODE ALGORITMA SHUFFLE RANDOM PADA GAME 2D PERTUALANGAN PEMUDA DESA. *KURAWAL Jurnal Teknologi, Informasi Dan Industri*, 4(2). <https://jurnal.machung.ac.id/index.php/kurawal>
- Kusuma, U. M. (2017). Umar Game Edukasi Walisongo Untuk Menarik Minat Siswa Dalam Menghafal Walisongo. *Generation Journal*, 1(1).
- Lubis, Z., Aryza, S., Imbran, I., & Annisa, S. (2019). Perancangan Terbaru Model Pembuatan Game Shopping Habit Society Sebagai Media Edukasi Melestarikan Pasar Tradisional Menggunakan Algoritma Shuffle Random. *JET (Journal of Electrical Technology)*, 4(2), 59–65. <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/jet/article/view/1617>
- Mufida, B. A., Putra, F. N., & Yusron, R. D. R. (2021). Pembuatan Games Edukasi Pengenalan Hewan Berdasarkan Makanannya Berbasis Augmented Reality. *Journal Automation Computer Information System*, 1(2), 120–130. <https://doi.org/10.47134/JACIS.V1I2.20>
- Muqoddas, A., Hasyim, N., Senoprabowo, A., & Semarang, D. N. (2022). MEMPERKENALKAN SEJARAH DAN NILAI-NILAI PERAYAAN GREBEG

BESAR DEMAK MELALUI PERANCANGAN GAME EDUKASI. *JURNAL DESAIN*, 9(2), 275–296. <https://doi.org/10.30998/jd.v9i2.11602>

Pratiwi, H., Arfyanti, I., Za, M., Sururi STMIK Widya Cipta Dharma Jl Yamin No, iem M., & Kalimantan Timur, S. (2019). Membangun Game Edutainment “Pengenalan Komputer” Menggunakan Shuffle Random (SR) Dan Finite State Machine (FSM) Untuk Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, 3(2), 307–315. <http://tunasbangsa.ac.id/ejurnal/index.php/jsakti>

Rahmawan Pramudya, E., Susanto, A., Widyatmoko, K., Rian Alvian, R., Studi Teknik Informatika, P., Ilmu Komputer, F., & Dian Nuswantoro Semarang, U. (2021). APLIKASI MENGENAL AKSARA JAWA DENGAN ALGORITMA SHUFFLE RANDOM BERBASIS ANDROID UNTUK MENDUKUNG BELAJAR MANDIRI. *Dinamik*, 26(2), 107–116. <https://doi.org/10.35315/DINAMIK.V26I2.8672>

Ridoi, M. (2018). *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2: Tutorial sederhana.*

https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=k2VSDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=%E2%80%98Cara+Mudah+Membuat+Game+Edukasi+Dengan+Construct+2%E2%80%99&ots=f8mu8E4roq&sig=8AOsMzVyewILp4fU6e0ymwSdF6A&redir_esc=y#v=onepage&q=%E2%80%98Cara%20Mudah%20Membuat%20Game%20Edukasi%20Dengan%20Construct%20%E2%80%99&f=false

Septian. (2021a). *Implementasi Framework Flutter Untuk Pengaduan Implementation of the Flutter Framework for.* 9(3).

Septian, A. N. (2021b). IMPLEMENTASI FRAMEWORK FLUTTER UNTUK PENGADUAN MAHASISWA UNIVERSITAS XYZ. *Inovasi Pembangunan : Jurnal Kelitbangan*, 9(03), 311. <https://doi.org/10.35450/jip.v9i03.273>

Yusnita, A., & Rija, T. (2019). Implementasi Algoritma Shuffle Random pada Pembelajaran Panca Indra Berbasis Android (Implementation of Random Shuffle Algorithm on Five Senses Learning Based on Android). *JUITA*, VII(1), 19–24.

Yusnita, A., & Rija'i, T. (2019). Implementasi Algoritma Shuffle Random pada Pembelajaran Panca Indra Berbasis Android. *JUITA : Jurnal Informatika*, 7(1), 19–24. <https://doi.org/10.30595/JUITA.V7I1.3647>