

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggari, Anggi St, Afriki, Dara Retno Wulan, Nuniek Puspitawati, Lely Mifthachul Khasanah, and Santi Hendriyeti. 2020. *Selamatkan Makhhluk Hidup*. 4th ed.
- Diharjo, Willyanto. 2020. "Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game." *INTEGER: Journal of Information Technology* 5(2): 23–35. doi:10.31284/j.integer.2020.v5i2.1171.
- Dwi Mulyawan, Made, Ida Bagus, Alit Swamardika, and Komang Oka Saputra. 2021. "Analisis Kesesuaian Fungsional Dan Usability Pada Sistem Informasi Karma Simanis Berdasarkan Iso/Iec 25010." *JURTEKSI (Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi)* 7(3): 293–302. <https://jurnal.stmikroyal.ac.id/index.php/jurteks/article/view/1139>.
- Fujiati, and Sri Lestari Rahayu. 2020. "Implementasi Algoritma Fisher Yates Shuffle Pada Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran." 6(1): 1–11.
- Nurhayati, Yati. 2019. "IMPLEMENTASI ALGORITMA FISHER YATES SHUFFLE PADA GAME PENGENALAN BUAH DAERAH INDONESIA." 5(April): 39–44.
- Ridlo, Ilham Akhsanu. 2017. "Panduan Pembuatan Flowchart."
- Ridoi, Mokhammad. 2018. "Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2." : 2015–17.

Setiawan, Dedi. 2022. "Implementasi Fisher Yates Pada Aplikasi Game Gambar Alat Perang Tradisional." 2(4): 1–9.

Sidik, Marwah Maulana, Dian Sa'adillah Maylawati, and Ridwan Setiawan. 2021. "Media Pembelajaran Rumah Adat Indonesia Berbasis Android Menggunakan Algoritma Fisher Yates Shuffle." *Jurnal Algoritma* 17(2): 218–28. doi:10.33364/algoritma/v.17-2.218.

Sudarmayana, I Gede Arya, Made Windu, Antara Kesiman, and Nyoman Sugihartini. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Book Simulasi Perkembangbiakan Hewan Pada Mata Pelajaran IPA Studi Kasus Kelas VI- SD Negeri 4 Suwug." 10: 38–49.

Suryadi, Andri. 2017. "PERANCANGAN APLIKASI GAME EDUKASI MENGGUNAKAN MODEL WATERFALL." 3(32): 8–13.