

## DAFTAR PUSTAKA

- Aktafi, B., Wibowo, S. A., & Wahid, A. (2020). *IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY UNTUK PENGENALAN HURUF HIJAIYAH AL-QURAN BERBASIS ANDROID*. 4(1).
- Anggraini, A. A., & Saf, M. R. A. (2020). *APLIKASI PEMBELAJARAN IQRA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN SPEECH RECOGNITION*. 10(2), 84–89.
- Aristanti, N. D., & Setyowati, S. (2020). *Pengaruh Game Menghitung Binatang Terhadap Kemampuan Menghitung Permulaan 1 Sampai 20 Bagi Anak Kelompok B* PENGARUH GAME MENGHITUNG BINATANG TERHADAP KEMAMPUAN MENGHITUNG PERMULAAN 1 SAMPAI 20 BAGI ANAK KELOMPOK B Nadia Dwi Aristanti Sri Setyowati.
- Barros, B., Marisa, F., Wijaya, I. D., Informatika, J. T., Borobudur, J., Malang, U. W., & Malang, P. N. (2018). *Pembuatan Game Kuis Siapa Pintar*. 3(1), 44–52.
- Cahyaningrum, R., & Batubulan, K. S. (2016). *IMPLEMENTASI METODE FISHER-YATES SHUFFLE DAN FUZZY TSUKAMOTO PADA GAME 2D GOPOH BERBASIS ANDROID*. 174–180.
- Cita, P. (2015). *GAME EDUKASI ANDROID UNTUK BELAJAR MEMBACA TANPA MENGEJA* Desain , Pembuatan dan Evaluasi Sampel.
- Danial, A. (2016). *Implementasi Algoritma Forward Chaining*

*Dalam Menentukan Tingkat Kesulitan Pertanyaan Pada Game Edukasi Agama Islam Berbasis Augmented Reality Di Malang.*

- Devita, M. Z., Andryana, S., & Hidayatullah, D. (2020). *Augmented Reality Pengenalan Huruf dan Angka Arab Menggunakan Metode Marker Based Tracking Berbasis Android*. 4, 14–21. <https://doi.org/10.30865/mib.v4i1.1850>
- Fariz, A., & Yanto, H. (2017). Perancangan Perangkat Lunak Pengenalan Gerakan Shalat Berbasis Augmented Reality. *Jurnal TISI*, 8(372), 26–38.
- Febrianto, W., & Yenni, Y. (2020). *Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Hukum Tajwid Pada Anak Usia Dini Berbasis Android*. 5(2), 2–6.
- Gani, A., & Marlinda, L. (2017). *Aplikasi Pembelajaran Trigonometri Berbasis Android Menggunakan Algoritma Fisher Yates Shuffle*. III(2), 114–119.
- Gayathri, P., Gupta, G., Santhi, H., Naseera, S., Ahmed, A., Gopichand, G., Amali, G. B., & Gonjari, S. (2017). *Music Playlist Manager Using Fisher-Yates Shuffling Algorithm and Sorting*. 3(12), 131–138.
- Gunawan Wawan, W. H. D. (2019). *An Application of Multimedia for Basic Arabic Learning Using Fisher- Yates Shuffle Algorithm on Android Based*. 9771, 347–355. <https://doi.org/10.21276/sb.2019.5.7.6>
- Hallgren, S. (1994). *Linear Congruential Generators Over Elliptic Curves*. May.
- Handriyantini, E. (2009). Permainan Edukatif Berbasis (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa

Sekolah Dasar. *Konferensi Dan Temu Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Indonesia, 2009*(November 2015), 130.  
file:///C:/Users/User/Downloads/7\_131\_Eva.pdf

Indra, S. A. (2019). *Rancang bangun game interaktif pembelajaran huruf hijaiyah untuk pemula berbasis game android.*

Iwen, C. H., & Hwang, H. G. (2014). *efficacy , motivation , anxiety , and achievements. 1,* 151–166.  
<https://doi.org/10.1007/s40692-014-0008-8>

Jazariyah. (2017). *Pemanfaatan Aplikasi Android dalam Pengenalan Baca Tulis Al Qur ' an.*

Kasim, M. (2018). *GAME EDUKASI “ MATH RACE ” UNTUK MENINGKATKAN MINAT SISWA SMA / SMK BELAJAR MATEMATIKA MENGGUNAKAN METODE LINEAR CONGRUENTIAL GENERATOR. 2(1),* 537–542.

Khoirul Anam, A. A. F. (2020). Permainan Edukasi Ilmu Fiqih ibadah Wudhu Dan Salat Berbasis Android. *Jurnal Comasie, 03(01),* 93–105.

Khoirul, M., Tjendrowasono, T. I., & Riasti, B. K. (2013). Aplikasi pengelolaan data kearsipan pada sekolah menengah atas negeri 1 mlonggo jepara berbasis multiuser. *IJNS- Indonesian Journal on Networking and Security, 2–11.*  
<http://ijns.org/journal/index.php/ijns/article/view/18>

Marisa, F., & Wijaya, I. D. (2018). *APLIKASI KAMUS ISTILAH KEBUDAYAAN INDONESIA BERBASIS DESKTOP MENGGUNAKAN METODE FISHER-YATES. 3(1),* 71–79.

Morris, J. E. (1942). *Waterfalls. Penggunaan Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Monitoring Dan Evaluasi*

*Pembanguna Pedesaan*, 182(23), 321.  
<https://doi.org/10.1093/nq/182.23.321-a>

- Priyanta, F. (2011). *Teknologi Dalam Media Pembelajaran*.
- Putra, H. E., & Harianto, K. (2021). *Implementasi Linear Congruential Generator untuk Pengacakan Gambar Pada SATIN – Sains dan Teknologi Informasi Implementasi Linear Congruential Generator untuk Pengacakan Gambar Pada Permainan Puzzle*. June 2018.  
<https://doi.org/10.33372/stn.v4i1.302>
- Rahayu, S. L. (2020). *Implementasi Algoritma Fisher Yates Shuffle Pada Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran*. 6(1), 1–11.
- Rahmat, R. F., Akbar, F., Syahputra, M. F., Budiman, M. A., & Hizriadi, A. (2018). An Interactive Augmented Reality Implementation of Hijaiyah Alphabet for Children Education. *Journal of Physics: Conference Series*, 978(1).  
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/978/1/012102>
- Ramadhan, K., Astuti, L. W., & Verano, D. A. (2015). Game Edukasi Tebak Gambar Bendera Negara Menggunakan Metode Linear Congruential Generator (LCG) Berbasis Android. *Jurnal Informatika Global*, 6(1), 27–32.
- Revano, T. F., Garcia, M., & Habal, B. G. (2018). Logical Guessing Riddle Mobile Gaming Application Utilizing Fisher Yates Algorithm. *2018 IEEE 10th International Conference on Humanoid, Nanotechnology, Information Technology, Communication and Control, Environment and Management (HNICEM)*, 1–4.  
<https://doi.org/10.1109/HNICEM.2018.8666302>
- Safitri, I. M. (2019). *Perancangan Game ‘ Myroom ’ Untuk*

*Mempermudah Dalam Menata Kamar Menggunakan Markerless Augmented Reality.* 93.

- Sauro, J. (2011). *A Practical Guide to the System Usability Scale: Background, Benchmarks & Best Practices.* Create Space Independent Publishing Platform.
- Soepomo, J. P. (2016). *PENGUJIAN USABILITY USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI E-READER SKRIPSI BERBASIS HYPERTEXT.* II(3).
- Sugeng, S. (2018). *Rancangbangun game edukasi pengenalan huruf hijaiyah dengan game engine construct 2.* 36, 1–6.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: CV Alfabeta.
- Suhazli, A. (2017). *Game Puzzle “ Numbers in English ” Berbasis Android Dengan Metode Fisher Yates Shuffle Sebagai Pengacak Potongan Gambar.* 2(1), 1–6.
- Syah, R., Zarkasi, A., Hormansyah, D. S., Wibowo, D. W., Informatika, T., Informasi, T., Malang, P. N., & Motion, S. (2020). *IMPLEMENTASI METODE FUZZY MAMDANI DAN LINEAR CONGRUENTIAL GENERATOR ( LCG ) PADA GAME HIDDEN.* 23–30.
- Teguh Martono, K. (2011). *Perancangan Game Edukasi Fish Identity Dengan Menggunakan Java.* *Jurnal Sistem Komputer*, 01(01), 49–54.
- Wilangga, M. H. (2020). *11.* 2.
- Yati, M. N., & Rochmawati, N. (2018). *APLIKASI BELAJAR MENGAJI BERBASIS ANDROID.*
- Yudhantara, D. S. (2019). *Implementasi Metode Linear*

*Congruent Method(LCM) Pada Game Cerdas Cermat  
Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Kelas IV  
Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam(IPA). Lcm.*