

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, K., Yuana, H., & Dwi Puspitasari, W. (2022). Rancang Bangun Game Edukasi Tata Surya Dengan Algoritma Fisher-Yates Shuffle. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 6(2), 667–672. <https://doi.org/10.36040/jati.v6i2.5601>
- Afrianto, I., & Furqon, R. M. (2018). The Herbalist Game Edukasi Pengobatan Herbal Berbasis Android. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, 8(2), 27. <https://doi.org/10.21456/vol8iss2pp27-34>
- Al Irsyadi, F. Y., Annas, R., & Kurniawan, Y. I. (2019). Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pengenalan Benda-Benda di Rumah bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 9(2), 78–92. <https://doi.org/10.34010/jati.v9i2.1844>
- Andreani, W., & Ying, Y. (2019). “PowPow” interactive game in supporting English vocabulary learning for elementary students. *Procedia Computer Science*, 157, 473–478. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.09.005>
- Ariandi, M., & Ariyadi, M. D. (2022). Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle pada Game Edukasi Pembelajaran Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 6(4), 2120. <https://doi.org/10.30865/mib.v6i4.4683>
- Ariati, N. (2021). Game Edukasi Pengenalan Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Informatika Global*, 12(1), 23–28. <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/IG/article/viewFile/154/2/1320>
- Finika, A. B. F., Andryana, S., & Komalasari, R. T. (2020). Algoritma Fisher-Yates sebagai Pengacak Soal pada Game Edukasi: Ruang Geometri. *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 4(2), 64.

<https://doi.org/10.35870/jtik.v5i1.163>

- Fuadah, M. K., & Firmansyah, R. (2022). Perancangan Game Edukasi Pengenalan Bahasa Arab Untuk Siswa TPA Nurul Irfan Menggunakan Unity 3D. *E-Prosiding Teknik Informatika*, 3(1), 242.
- M Teguh Prihandoyo. (2018). Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(1), 126–129.
- Novayani, W. (2019). Game Genre for History Education Game based on Pedagogy and Learning Content. *Jurnal Komputer Terapan*, 5(Vol 5 No 2 (2019)), 54–63. <https://doi.org/10.35143/jkt.v5i2.3360>
- Puspaningrum, A. S., Suaidah, S., & Laudhana, A. C. (2020). Media Pembelajaran Tenses Untuk Anak Sekolah Menengah Pertama Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 25–35. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.150>
- Rohmawati, I. (2019). Pengembangan Game Edukasi Tentang Budaya Nusantara “Tanara” Menggunakan Unity 3D Berbasis Android. *Jurnal SITECH: Sistem Informasi Dan Teknologi*, 2(2), 173–184. <https://doi.org/10.24176/sitech.v2i2.3907>
- Rokhman, N., & Ahmadi, F. (2020). Pengembangan Game Edukasi si Gelis Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa. *Edukasi*, 14(2), 166–175. <https://doi.org/10.15294/edukasi.v14i2.27477>
- Rolanda Nugraha, A., Adha Siswanto, M., Djafar, I., & Aini, N. (2022). Perancangan Game Edukasi Pembelajaran Soal Matematika Aritmatika Sekolah Dasar Menggunakan Algoritma Fisher-Yates Shuffle Berbasis Android. 1(1), 149–

- Rozi, F., & Khomsatun, K. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Warna Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Menggunakan Adobe Flash Berbasis Android. *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 4(1), 12. <https://doi.org/10.29100/jipi.v4i1.781>
- Sari, A. C., Fadillah, A. M., Jonathan, J., & Prabowo, M. R. D. (2019). Interactive gamification learning media application for blind children using android smartphone in Indonesia. *Procedia Computer Science*, 157, 589–595. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.09.018>
- Sulaeman, F. S., & Rahman, F. F. (2022). Game Edukasi Sistem Tata Surya Berbasis Android. *Jurnal IKRAITH-INFORMATIKA*, 6(2), 111–117.
- Susilo, M. (2018). Rancang Bangun Website Toko Online Menggunakan Metode Waterfall. *InfoTekJar (Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan)*, 2(2), 98–105. <https://doi.org/10.30743/infotekjar.v2i2.171>
- Wibawa, R., Lokacarya, A., Kurniawan, F., & Udjaja, Y. (2023). Japanese language learning game “Miryoku” using android-based speech recognizer API. *Procedia Computer Science*, 216(2020), 547–556. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.12.168>
- Wijaya, A., & Apridiansyah, Y. (2020). Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle Pada Media Pembelajaran Mapel Agama Islam Berbasis Android. *Jurnal Informatika Upgris*, 6(1). <https://doi.org/10.26877/jiu.v6i1.5747>
- Yeremia, L., Pangau, D., Tangkawarouw, S., Kaunang, G., & Lumenta, A. S. M. (2019). Game Based Education : Pengenalan Peristiwa Sejarah Permesta di Minahasa. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(2), 203–208.

<https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/informatika/article/view/23995>

Yulianto, F., Yulianto, F., Utami, Y. T., & Ahmad, I. (2019). Game Edukasi Pengenalan Buah-buahan Bervitamin C Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 7(3), 242.  
<https://doi.org/10.23887/janapati.v7i3.15554>