

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyaningrum, R., & Batubulan, K. S. (2016). *IMPLEMENTASI METODE FISHER-YATES SHUFFLE DAN FUZZY TSUKAMOTO PADA GAME 2D GOPOH BERBASIS ANDROID*. 174–180.
- Djati Prihantono. (2017). *Sejarah Aksara Jawa*.
- Gunawan, G., & Bengkulu, U. M. (2018). *Implementasi Linear Congruent Method Untuk Pengacakan Soal Pada Game Perhitungan Jarimatika Berbasis Android*. February. <https://doi.org/10.36085/jtis.v1i1.38>
- Hidayat, E. W., Rachman, A. N., & Azim, M. F. (2019). *Penerapan Finite State Machine pada Battle Game Berbasis Augmented Reality*. 5(1), 54–61.
- Kurniawan, F., Fikria, B. K., Islam, U., Uin, N., Malik, M., & Malang, I. (2017). *Game Bahari Menggunakan Algoritma Fisher Yates Suffle Sebagai Pengacak Posisi NPC*. 71–76.
- Prasetyo, Y. M., Setiabudi, D. H., Purbowo, A. N., Studi, P., Informatika, T., Industri, F. T., Petra, U. K., & Siwalankerto, J. (2018). *Game Battleship Menggunakan Metode BFS dan Database Firebase Dengan Unity Pada Android*. 2–6.
- Rahman Abdur., (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Jawa Dengan Macromedia Flash Mx*. 7-8
- Kusniyati, H., & Sitanggang, N. S. P. (2016). *Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android*. *Jurnal Teknik Informatika*. s9(1), pp. 9-18.

Syahria, Y. A., Satoto, K. I., & Martoto, K. T., (2015). *Perancangan & Pengembangan Permainan "Super Sigi" Menggunakan Stencil Sebagai Media Pengenalan Menyikat Gigi*. 8-12

Maulana, A., Fauziah., Komalasari, R. T., (2020). *PENERAPAN ALGORITMA FISHER-YATES UNTUK MENGACAK PENERIMAAN FORUM STUDI MAHASISWA INFORMATIKA UNIVERSITAS NASIONAL*. *Journal Penelitian dan Pembelajaran Informatika*. 104-1