

## DAFTAR PUSTAKA

- O. N. Putri and M. Hudah, "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Materi Bola Basket Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Ketanggungan," *Jendela Olahraga*, vol. 4, no. 2, p. 57, 2019, doi: 10.26877/jo.v4i2.4005.
- M. S. Rambe and N. Yarni, "Pengaruh Gaya Belajar Visual , Auditorial , Dan Kinestetik Terhadap," *J. Rev. Pendidik. dan Pengajaran*, vol. 2, no. 2, pp. 291–296, 2019.
- I. Muttaqim, S. Andryana, and I. D. Sholihati, "Rancang Bangun Game Edukasi Pecah Balon Berbasis Android Menggunakan Algoritma Fisher-Yates," *JIPi (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.)*, vol. 6, no. 2, pp. 259–266, 2021, doi: 10.29100/jipi.v6i2.2020.
- A. Nofita Sari, "Peran Ibu dalam Menumbuhkan Minat Baca Anak (Studi Kasus Penulis Buku Meydiana Rahmawati Ismail)," *Anuva*, vol. 5, no. 2, pp. 295–306, 2021.
- C. K. Nelwan, D. J. Mamahit, B. A. Sugiarto, and A. Yusupa, "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Interaktif Untuk Anak Sekolah Dasar Kelas 1," *J. Tek. Inform.*, vol. 15, no. 1, pp. 45–54, 2020.
- I. Haditama, C. Slamet, and D. Fauzy, "Implementasi Algoritma Fisher-Yates Dan Fuzzy Tsukamoto Dalam Game Kuis Tebak Nada Sunda Berbasis Android," *J. Online Inform.*, vol. 1, no. 1, p. 51, 2016, doi: 10.15575/join.v1i1.11.
- Guslinda and R. Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. 2018. [Online]. Available: j
- A. H. Annazili and A. Qoiriah, "Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle Dan Fuzzy Tsukamoto Pada Game Petualangan Si Thole Berbasis Android Menggunakan Game Engine Unity," *J. Informatics Comput. Sci.*, vol. 1, no. 04,

pp. 188–199, 2020, doi: 10.26740/jinacs.v1n04.p188-199.

Benny, “Industri Pada Cv . Oilfindo Menggunakan Industri Pada Cv . Oilfindo Menggunakan,” 2019.

A. Pramodita, P. Susanto, and D. Oscar, “Pemodelan Sistem Informasi Penjualan Produk Kecantikan Secara Online Dengan Metode Rational Unified Process Studi Kasus : PT. Lautan Angsa Indonesia,” *IJCIT (Indonesian J. Comput. Inf. Technol.*, vol. 3, no. 2, pp. 222–227, 2018.

M. A. Hasan, S. Supriadi, and Z. Zamzami, “Implementasi Algoritma Fisher-Yates Untuk Mengacak Soal Ujian Online Penerimaan Mahasiswa Baru (Studi Kasus : Universitas Lancang Kuning Riau),” *J. Nas. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 2, pp. 291–298, 2017, doi: 10.25077/teknosi.v3i2.2017.291-298.

F. Ahmad, “Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle dan Linear Congruent Method Pada Simulasi Ujian Toefl Berbasis Android,” *J. Ris. Komput.*, vol. 5, no. 1, pp. 653–660, 2018.

A. Suhazli, A. Atthariq, and A. Anwar, “Game Puzzle ‘Numbers in English’ Berbasis Android Dengan Metode Fisher Yates Shuffle Sebagai Pengacak Potongan Gambar,” *J. Infomedia*, vol. 2, no. 1, pp. 1–6, 2017, doi: 10.30811/.v2i1.476.

S. A. Zuliani, E. Winarno, and Studi, “Game Pembelajaran Membaca Iqra ’ Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle,” *Pros. SINTAK*, vol. 2, pp. 333–337, 2018, [Online] Available: <https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/sintak/article/view/6639>

R. D. Aisyah, “Rancang Bangun Sistem Informasi Penyaluran Dana Zakat Kepada Mustahik,” p. 203, 2010, [Online]. Available: [file:///D:/Reverensi PDF \( TINJAUAN PUSTAKA \)/ROOFINA DEWI AISYAH-FST penyaluran zakat.pdf](file:///D:/Reverensi PDF ( TINJAUAN PUSTAKA )/ROOFINA DEWI AISYAH-FST penyaluran zakat.pdf)

W. Fahrianti, “Pembuatan Aplikasi Computer Based Test Berbasis Web Untuk Seleksi Tes Karyawan (Studi Kasus Pt Radya Gita Bahagi),” 2021, [Online]. Available: [http://epub.imandiri.id/repository/docs/TaSkripsi/Skripsi\\_361743004\\_Wanti F.pdf](http://epub.imandiri.id/repository/docs/TaSkripsi/Skripsi_361743004_Wanti F.pdf)

- I. Zufria, "Pemodelan Berbasis UML ( Unified Modeling Language ) dengan Strategi Teknik Orientasi Objek User Centered Design ( UCD ) dalam Sistem Administrasi Pendidikan Pemodelan Berbasis UML ( Unified Modeling Language ) dengan," *J. Sains Teknol.*, vol. 1, no. 1, pp. 1-16, 2013.
- I. Abdurrohimi, "Pembangunan Aplikasi Sistem Informasi Database Sumber Daya Alam Provinsi Kalimantan Timur," no. September 2016, 2019, doi: 10.17605/OSF.IO/635SY.

