

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar Gani, L. M. (2017). Aplikasi Pembelajaran Trigonometri Berbasis Android Menggunakan Algoritma Fisher Yates Shuffle. *Jurnal Teknik Komputer*.
- Batubara, H. H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Siswa SD/MI. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 12-27.
- Dina Arina, E. S. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Volume Bangun Ruang Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 168-175.
- Ekojono, R. C. (2018). Implementasi Metode Fisher-Yates Shuffle Dan Fuzzy Tsukamoto Pada Game 2D Gopoh Berbasis Android. *Jurnal Informatika Polinema*.
- Maryani, D. (2014). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang. *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*.
- Mhd Arief Hasan, S. Z. (2017). Implementasi Algoritma Fisher-Yates Untuk Mengacak Soal Ujian Online Penerimaan Mahasiswa Baru (Studi Kasus : Universitas Lancang Kuning Riau). *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*.
- Putri Nandita Apsari, S. R. (2018). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Program Linear. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro*.
- Qoriani Widayati, M. N. (2018). Metode Mobile-D Dalam Rancang Bangun Perangkat Lunak Kamus Istilah Ekonomi. *Jurnal Ilmiah MATRIK*, 51-60.
- Rio Priantama, Y. P. (2019). Implementasi Algoritma Fisher Yates Untuk Pengacakan Soal Pada Aplikasi Mobile Learning Kuis Fiqih Berbasis Android. *Jurnal Nuansa Informatika*.

Septy Nurfadhillah, A. R. (2021). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah. *Jurnal Edukasi dan Sains*, 289-298.

Syakti, F. (2019). Metode Pengembangan Perangkat Lunak Berbasis Mobile: A Review. *Jurnal Bina Komputer*, 82-97.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*.

Yanuar Arviansyah, N. R. (2020). Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle Pada Aplikasi TOEFL Preparation Berbasis Web. *Jurnal Buana Informatika*, 112-122.

