

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar Gani, L. M. (2017). Aplikasi Pembelajaran Trigonometri Berbasis Android Menggunakan Algoritma Fisher Yates Shuffle . *Jurnal Teknik Komputer* , Vol. III, No.2.
- Amelia Yusnita, S. W. (2017). Implementasi Algoritma Shuffle Random Pada Edugame Magic Time Berbasis Universal Windows Platform (UWP) .
- Ari Nopian Saputra, A. W. (2017). Penerapan Algoritme Fisher-Yates Pada Edugame Guess Animals Food Groups .
- Ekojono, D. A. (2017). Penerapan Algoritma Fisher-Yates Pada Pengacakan Soal Game Aritmatika . *Prosiding SENTIA– Politeknik Negeri Malang* , Volume 9 – ISSN: 2085-2347 .
- Imam Haditama, C. S. (2016). Implementasi Algoritma Fisher-Yates Dan Fuzzy Tsukamoto Dalam Game Kuis Tebak Nada Sunda Berbasis Android. *Join | Volume I No. 1* , ISSN 2527-9165 .
- 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 Teknologi dan Sistem Informasi*, VOL. 03 NO. 02 (2017) 291-298.
- Ryan Nugraha, E. E. (2017). Penerapan Algoritma Fisher-Yates Pada Aplikasi The Lost Insect Untuk Pengenalan Jenis Serangga Berbasis Unity 3D .

Sari Fatiqah Ayu, S. L. (2017). Rancang Bangun Game Edukasi Puzzle
Kebudayaan Sulawesi Tenggara Dengan Algoritma Fisher-Yates Shuffle .
semanTIK , Vol.3, No.1, pp. 29-38 .

Suryo Hadi Sampurno, A. S. (2017). Aplikasi Permainan Susun Kata Untuk
Pembelajaran Bahasa Inggris Dengan Algoritma Knuth–Morris–Pratt Dan
Fisher-Yates Shuffle.