

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ekojono., DKK., 2017, Penerapan Algoritma Fisher-Yates Pada Pengacakan Soal Game Aritmatika, Politeknik Negeri Malang, Malang.
- [2] Banyumanis, I, U., Fitriana, D., 2017, Aplikasi Alarm Weker Berbasis Android Dengan Algoritma Fisher Yates Shuffle Untuk Mengacak Pertanyaan, Universitas Mercu Buana
- [3] Hudin, M, J., Farlina, Y., Wati, E., 2016, Penerapan Metode Fisher Yates Shuffle Untuk Sistem Informasi Ujian Online Pada SMKN P 1 Sukaraja, STMIK Nusa Mandiri Sukabumi, AMIK BSI Sukabumi, AMIK BSI Bandung.
- [4] Syahbani, M, H., 2016, Pembangunan Aplikasi Simulasi Ujian Berbasis Aplikasi Perangkat Bergerak, Universitas Tridinanti, Palembang.
- [5] Riyadi, A., Kartikadarma, E., 2016, Penerapan Algoritma Fisher-Yates Shuffle Pada Sistem Kuis Untuk Latihan Mengerjakan Ujian Nasional Berbasis Android, Universitas Dian Nuswantoro.
- [6] Aziz, M, A., 2017, "Implementasi Algoritma Fisher-Yates Untuk Kuis Pada Aplikasi Pembelajaran Tata Cara Shalat Dan Panduan Doa Sehari-Hari Berbasis Android", STMIK Atma Luhur, Pangkalpinang.
- [7] Rosa, A.S & Shalahuddin, M. (2011). Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek). Bandung : Modula
- [8] Januarita, D., Dirgahayu, T., 2015, "Pengembangan Dashboard Information System (DIS)," Jurnal Infotel, vol. 7, pp. 165-169.
- [9] Pujiyanto., Rusidi. (2015), Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Data Sekolah Pada Dinas Pendidikan Pada Kabupaten Ogan Komering Ulu, Annual Research Seminar (ARS), vol. 1, pp. 79-82.
- [10] Hompu, U, H, L., DKK., 2016, Multimedia Pembelajaran Interaktif Makhraj Huruf Hijaiyah, Wudu dan Salat Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android, Universitas Halu Oleo, Kendari.
- [11] Irawan, (2012), "Sejarah Android," dalam membuat Aplikasi android untuk Orang Awam, Palembang, Penerbit Maxikom, pp. 2-3.
- [12] Hasan, M, A., 2017, Implementasi Algoritma Fisher-Yates Untuk Mengacak Soal Ujian Online Penerimaan Mahasiswa Baru, Universitas Lancang Kuning Pekanbaru, Pekanbaru.
- [13] Fikria, B, K., 2014, Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle Sebagai Pengacak Posisi Non Playable Character (NPC) Pada Game Tantra Bahari, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- [14] Haditama, I., DKK., 2017, Implementasi Algoritma Fisher-Yates dan Fuzzy Tsukamoto Dalam Game Kuis Tebak Nada Sunda Berbasis Android, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, Bandung.

- [15] Ayu, S.F., Sutardi., Tajidun, LM., 2017, Rancang Bangun Game Edukasi Puzzle Kebudayaan Sulawesi Tenggara Dengan Algoritma Fisher-Yates Shuffle, Universitas Halu Oleo, Kendari.
- [16] Haditama, I., DKK., 2017, Implementasi Algoritma Fisher-Yates dan Fuzzy Tsukamoto Dalam Game Kuis Tebak Nada Sunda Berbasis Android, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, Bandung.
- [17] Seputro,D,N., Marlindawati., Syahputra, H., 2014, Perangkat Lunak Try Out Semester Berbasis Web Menggunakan Algoritma Fisher-Yates Shuffle, Universitas Bina Darma, Palembang.
- [18] Subaeki, B., Ardiansyah, D., 2017, Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle Pada Aplikasi Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Tenses Bahasa Inggris, Universitas Sangga Buana YPKP, UIN Sunan Gunung Djati, Bandung.
- [19] Romadhon, E, N., Widiyaningtyas, T., Pujiyanto, U., Implementasi Model Waterfall Pada Pengembangan Sistem Informasi Alumni SMKN 1 Jenangan Ponorogo, Universitas Negeri Malang, Malang.
- [20] Hasmorro,A,S., Saufik,I., 2014, Sistem Informasi Geografi Lokasi Oleh-oleh Khas Kota Semarang Berbasis Mobile Android, Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer, Semarang.
- [21] Irwan., 2016., Penerapan Algoritma Fisher-Yates Shuffle Pada Game Kuis Pembelajaran Agama Islam Menggunakan Arsitektur Representational State Transfer (Rest) Web Service, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati, Bandung.
- [22] Rendy, Rian, Chrisna, Putra., Fransiskus, Panca, Juniawan., 2017., Penerapan Algoritma Fisherfaces untuk Pengenalan Wajah Pada Sistem Kehadiran Mahasiswa Berbasis Android., STMIK Atma Luhur, Pangkalpinang.