

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ekojono, Irawati, D.A., Affandi, L., dan Rahmanto, A.N., 2017, Penerapan Algoritma Fisher-Yates pada Pengacakan Soal Game Aritmatika, *Prosiding SENTIA 2017*, vol 9, hal I-95-I-100, Malang, ISSN:2085-2347.
- [2] Wijaya, M.W.S., 2018, Penerapan Algoritma Fisher-Yates Shuffle Untuk Pengacakan Soal Pada Ujian Sekolah SMPN 8 Pangkalpinang Berbasis Web, *Skripsi*, Program Sarjana Ilmu Komputer, STMIK Atma Luhur.
- [3] Yoakim, Sefty, Harfad, 2018, Implementasi Algoritma Shuffle Fisher Yates Pada Media Interaktif Pengenalan Nama-nama Negara Di Benua Asia Berbasis Multimedia, *Skripsi*, Teknik Informatika, STMIK Widya Cipta Dharma.
- [4] Ayu, S.F., Sutardi, dan Tajidun, 2017, Rancang Bangun Game Edukasi Puzzle Kebudayaan Sulawesi Tenggara, *semantik*, Vol. 3, No.1, hal 29-38.
- [5] Dariah, 2018, Penerapan Algoritma *Fisher-Yates Shuffle* Pada Computer Based Test Ujian Sekolah Di SMKN 1 Payung, *Skripsi*, Program Sarjana Ilmu Komputer, STMIK Atma Luhur.
- [6] McLeod Jr., Raymond. 2017. *Sistem Informasi Manajemen*, Edisi Ketujuh. PT Prenhallindo. Jakarta.
- [7] Nugroho, A., 2005. *Analisis dan perancangan sistem informasi dengan metodologi berorientasi objek*, Bandung : Informatika, ISBN: 979-3338-01-6.

- [8] Destiana, H., 2014, Program Studi Komputerisasi Akuntansi AMIK BSI Bandung, *Jurnal Paradigma*, vol XVI No.2.
- [9] Booch, G., James, R., Ivar, J., 2015, *The Unified Modeling Language User Guide Second Edition*, Addison Wesley Profesional, United State.
- [10] Ade, H., 2016, Pemodelan UML Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak), Vol. IV, No.2.
- [11] Azmi, M., 2016, Pengembangan Mobile Learning Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Di Masa Depan, *Skripsi*, Program Magister Pendidikan Sejarah, Universitas Sebelas Maret.
- [12] Andika, D., 2018, <https://www.it-jurnal.com/definisi-dan-pengertian-multimedia/>, diakses tgl 1 Mei 2019.
- [13] Kusniyati, H., Sitanggang, N.S.P., 2016, Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android, *Jurnal Teknik Informatika*, VOL. 9 NO.1.
- [14] Fauzi, A., Atalarik, A., dan Zakaria, J., *Arsitektur Android*, 2015, <https://www.slideshare.net/joandi11/arsitektur-android>, diakses tgl 1 Mei 2019.
- [15] Sulihati dan Andriyani, 2016, Aplikasi Akademik Online Berbasis Mobile Android, *jurnal Sains dan Teknologi Utama*, Volume XI, Nomor 1.
- [16] StatCounter Global Stats, 2019, Mobile & Tablet Android Version Market Share Worldwide, <http://gs.statcounter.com/android-version-market-share/mobile-tablet/worldwide/>, diakses tgl 1 Mei 2019.

- [17] Sumarsono, Luki, 2016, Sistem Informasi Akademik Di Man Kediri 2 Kota Kediri Dengan Model Waterfall, *Skripsi*, Program Sarjana Ilmu Komputer, Universitas Nusantara Persatuan Guru Republik Indonesia.
- [18] Prayitno, Agus, Safitri, Yulia., 2015, Pemanfaatan Sistem Informasi Perpustakaan Digital Berbasis Website Untuk Para Penulis, *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, Vol. 1, No. 1.
- [19] Aditya, Nur, A., 2016. *Jago PHP & MySQL Dalam Hitungan Menit*. Dunia Komputer, Jakarta.
- [20] Minarni, Susanti, 2014. Sistem Informasi Inventory Obat Pada Rumah Sakit Umum Daerah (RSUD) Padang, *Jurnal Momentum*, Vol. 16, No. 1.
- [21] Gafur, Abdul, 2017, Perancangan Website Pada Program Studi Teknik Sipil Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Islam Indargiri, *Jurnal SISTEMASI*, Vol. 6, No. 1.
- [22] Ardiansyah, F, 2011, *Pengenalan Dasar Android Programming*, Penerbit Biraynara, Jakarta.
- [23] Prabowo, Faizal Ari., Syani, Mamay., 2016, Sistem Informasi Pengolahan Sertifikat Berbasis Web Di Divisi Training Seamolec, *Jurnal Masyarakat Informatika Indonesia (JMII)*, Vol. 2, No. 1.
- [24] Balqis, F.K., 2014, Implementasi Algoritma *Fisher Yates Shuffle* Sebagai Pengacak Posisi *Non Playable Character (Npc)* Pada Game Tantra Bahari, *Jurnal. Malang*, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

- [25] Denny, Yuli, 2017, Perbandingan Waktu Akses Algoritma Fisher yates Shuffel dan Linear Congruent Method Pada Soal Try-Out Berbasis Web, *JISJa*, Vol.2, No.2.

