

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Pressman, Ph.D. Roger S. 2010. *Pendekatan Praktisi Rekayasa Perangkat Lunak*. Edisi 7. Penerbit Andi. Yogyakarta. Halaman 45 –46.
- [2] A. S., Rosa & Shalahudin, M. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Informatika, Bandung
- [3] Ginanjar Wirosasmito, *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, Vol. 2, No. 1, Januari 2017
- [4] Huda, Miftakhul, 2010, *Membuat Aplikasi Database dengan Java, MySQL, dan NetBeans*, Jakarta : Elex Media Komputindo.
- [5] Yoaki, Sefty, Harfad, JUST TI, Volume 10 Nomor 1, Januari 2018: 50-57  
Yoakim, dkk., Implementasi Algoritma Shuffel Fisher Yates Pada Media Interaktif Pengenalan Nama-Nama Negara Di Benua Asia Berbasis Multimedia 1) Teknik Informatika, 2,) Manajemen Informatika, 3,) Sistem Informasi STMIK Widya Cipta Dharma.
- [6] Henny Destiana, Program Studi Komputerisasi Akuntansi AMIK BSI Bandung *Jurnal Paradigma* vol XVI no.2 September 2014.
- [7] Vidia. Dhanada, dkk. 2013. *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Rawat Jalan Di Rumah Sakit Hewan Universitas Airlangga Surabaya Dengan Metode Berorientasi Objek*. Surabaya: Universitas Airlangga.
- [8] Sari Fatiqah Ayu, Sutardi, LM. *Tajidun Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Halu Oleo, Kendari semanTIK*, Vol.3, No.1, Jan-Jun 2017, pp. 29-38 ISSN : 2502-8928 (Online).
- [9] Asropudin Pipin, 2013. *Kamus Teknologi Informasi*. Bandung: Titian Ilmu
- [10] Tata Sutabri. 2012. *Analisis Sistem Informasi*. Andi. Yogyakarta
- [11] Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- [12] Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [13] Warsita, Bambang. (2008) *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*, Jakarta: Rineka.

- [14] Sfaat,Nazruddin h. 2012. ” *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis android*, Cetakan Pertama, Edisi Revisi, Penerbit Informatika.Bandung
- [15] Sfaat.H, Nasruddin,2014.*Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android Revisi Kedua. INFORMATIKA*, Bandung.
- [16] Harni Kusniyati, Nicky Saputra Pangondian Sitanggung JURNAL TEKNIK INFORMATIKAVOL. 9 NO. 1, APRIL 2016 Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Mercu Buana.
- [17] Sulihati dan Andriyani, Aplikasi Akademik Online Berbasis Mobile Android Jurnal Sains dan Teknologi Utama, Volume XI, Nomor 1, April 2016.
- [18] Hendra Nugraha Lengkong dkk, E-journal Teknik Elektro dan Komputer (2015), ISSN : 2301-8402, Perancangan Penunjuk Rute Pada Kendaraan Pribadi Menggunakan Aplikasi Mobile GIS Berbasis Android Yang Terintegrasi Pada Google Maps.
- [19] Anhar. 2010. *PHP & MySQL Secara Otodidak*. Jakarta: PT TransMedia.
- [20] Sfaat, Nazaruddin. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smart Phone dan Table Pc Berbasis Android*. Bandung: Informatika, 2012.
- [21] Fikria Kamalia Balqis. 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.
- [22] Rosa, A.S & Shalahuddin, M. (2011). Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek). Bandung : Modula
- [23] Miarso, Yusufhadi. (2007). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* .Jakarta : Kencana.
- [24] Ekojono, Dyah Ayu Irawati , dan Lugman Affandi<sup>3</sup>, Anugrah Nur Rahmanto , PENERAPAN ALGORITMA FISHER-YATES PADA PENGACAKAN SOAL GAME ARITMATIKA Prosiding SENTIA 2017 – Politeknik Negeri Malang Volume 9 – ISSN: 2085-2347.

- [25] Beki Subaeki1, Dicky Ardiansyah IMPLEMENTASI ALGORITMA FISHER-YATES SHUFFLE PADA APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN TENSES BAHASA INGGRIS JURNAL INFOTRONIK Volume 2, No. 1, Juni 2017
- [26] Imam Haditama,Cepy Slamet, Deny Fauzy Rahman IMPLEMENTASI ALGORITMA FISHER-YATES DAN FUZZY TSUKAMOTO DALAM GAME KUIS TEBAK NADA SUNDA BERBASIS ANDROID
- [27] Amir Alkodri Ari, Burham Isnanto R F (2014) Penelitian yang berjudul “Prototipe aplikasi untuk mengetahui tata letak ATM di Pangkalpinang pada *smartphone android*”.

