

DAFTAR PUSTAKA

- Utomo, Dimas Setio, and Dodik Arwin Dermawan. "Implementasi Finite State Machine (FSM) dalam Game Monopoli 3D Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan Algoritma Fisher-Yates Shuffle Berbasis Android." *Journal of Informatics and Computer Science (JINACS)* 3.03 (2022): 240-249.
- Yanda, A. R., Santika, R. R., Diana, A., & Wulandari, R. (2022). Game edukasi introduksi bilangan dan operasi aritmatika dengan penerapan algoritma fisher–yates shuffle. *EXPERT: Jurnal Manajemen Sistem Informasi Dan Teknologi*, 12(1), 01-07.
- Yulyanto, Yulyanto, and Dina Permana Dewi. "Implementasi Algoritma Fisher Yates pada Game 3D Petualangan Menyelamatkan Binatang." *JEJARING: Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika* 5.2 (2020): 1-8.
- Sefianti, A. V., Hawa, A., & Blagov, A. (2023). Strategi Menjaga Kesehatan Mata Anak SD Di Era Digital. *JANACITTA*, 6(2), 134-144.
- Damanik, R. (2019). Metode Pengacakan Algoritma Fisher Yates Pada Game Edukasi Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris. *Journal Information System Development (ISD)*, 4(1).
- Rohmawati, I., Sudargo, S., & Menarianti, I. (2019). Pengembangan Game Edukasi Tentang Budaya Nusantara “Tanara” Menggunakan Unity 3D Berbasis Android. *Jurnal SITECH: Sistem Informasi dan Teknologi*, 2(2), 173-184.
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213-224.
- Orleans, W. K. (2024). KELEBIHAN PERMAINAN KARTU EDUKASI TENTANG ALAT MUSIK BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK PRA-REMAJA: ADVANTAGES OF AUGMENTED REALITY-BASED

EDUCATIONAL CARD GAME ABOUT MUSICAL INSTRUMENTS FOR PRE-TEENS. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 13(1), 39-45.

Ridwan, T., Hidayat, E., & Abidin, Z. (2020). Edugames N-Ram Untuk Pembelajaran Geometri Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 89-94.

Putri, N. I. (2019). Mekanisme umum untuk sistem kecerdasan buatan. *COMPUTING| Jurnal Informatika*, 6(2), 58-78.

Khomsin, K., & Rahimmatussalisa, R. (2021). Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris Mujiyanto, M. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Kata Kerja Aktif dan Pasif Menggunakan Construct 2. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(2), 185-201.pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 25-33.

Tumbel, M. (2023). Analisis Proses Pembelajaran pada Peserta Didik di TK Frater Don Bosco Tomohon. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(4), 921-934.

Utomo, D. S., & Dermawan, D. A. (2022). Implementasi Finite State Machine (FSM) Dalam Game Monopoli 3D Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan Algoritma Fisher-Yates Shuffle Berbasis Android. *Journal of Informatics and Computer Science (JINACS)*, 3(03), 240-249.

Asih, V., Saputra, A., & Subagio, R. T. (2020). Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle Untuk Aplikasi Ujian Berbasis Android. *Jurnal Digit: Digital of Information Technology*, 10(1), 59-70.

Sintaro, S. (2020). Rancang Bangun Game Edukasi Tempat Bersejarah Di Indonesia. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 51-57.

- Damayanti, D., Akbar, M. F., & Sulistiani, H. (2020). Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 275-282.
- Diharjo, W. (2020). Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 5(2).
- Arviansyah, Y., Nurfaizah, N., & Waluyo, R. (2020). Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle Pada Aplikasi TOEFL Preparation Berbasis Web. *Jurnal Buana Informatika*, 11(2), 112-122.
- Gabajová, G., Krajčovič, M., Matys, M., Furmannová, B., & Burganová, N. (2021). Designing virtual workplace using unity 3D game engine. *Acta Technologia*, 7(1), 35-39.