

DAFTAR PUSTAKA

- Ekojono, Cahyaningrum, R., Batubulan, K.S. (2018), Implementasi Metode Fisher-Yates Shuffle dan Fuzzy Tsukamoto Pada Game 2D Gopoh Berbasis Android, *Jurnal Informatika Polinema*, 4(3) Mei, pp.174-180
- Haditama, I., Slamet, C., Rahman, D. F., (2016) Implementasi Algoritma Fisher-Yates Dan Fuzzy Tsukamoto Dalam Game Kuis Tebak Nada Sunda Berbasis Android. *JOIN*, 1(1) Juni, pp. 51-58
- Mulyanto, A., (2009) *Sistem Informasi Konsep & Aplikasi*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta
- Hasan, M. A., Supriadi, Zamzani (2017) Implementasi Algoritma Fisher-Yates Untuk Mengacak Soal Ujian Online Penerimaan Mahasiswa Baru (Studi Kasus : Universitas Lancang Kuning Riau), *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, 3(2), pp. 291-298
- Hidayatullah, P., Kawistara, J. K., (2014) *Pemrograman Web*, Informatika, Bandung
- Nugraha, Exridores, E., Sopryadi, H., (2014). Penerapan Algoritma Fisher-Yates Pada Aplikasi The Lost Insect Untuk Pengenalan Jenis Serangga. *Skripsi*, STMIK Global Informatika MDP, Palembang
- Nugroho, B., (2013) *Dasar Pemrograman Web PHP-MySQL dengan Dreamweaver*, Gava Media, Jakarta
- Presman, R.S., (2015), *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi*, Andi, Yogyakarta
- Rosa. A.S & Shalahuddin. M. (2014) *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*, Informatika, Bandung