

DAFTAR PUSTAKA

- Fahrurrozi, I., & SN, A. (2015). Proses pemodelan software dengan metode waterfall dan extreme programming : Studi kasus perbandingan. Universitas Gajah Mada, 1–10. mediakom-penerbit.com
- Pramudya, Puja. (2007). Game Tebak Kartu dengan Windows Multipoint SDK. Ilmu Komputer. <https://ilmukomputer.org/wp-content/uploads/2010/08/puja-multipointpart2.pdf> (diakses 8 November 2019)
- Kusumawati, Y. (2004). Metode Pengacakan Fisher Yates Shuffle Untuk Game Puzzle Berbasis J2me. (Undergraduate thesis, Duta Wacana Christian University, 2004).
- Nugraha, R., Exridores, E., & Sopryadi, H. (2015). Penerapan Algoritma Fisher-Yates Pada Aplikasi The Lost Insect Untuk Pengenalan Jenis Serangga Berbasis Unity 3D. *MDP Jurnal, I(x)*, 1–11.
- Susanto, A. (2013). Perancangan Ujian Online pada STMIK GI MDP Berbasis Web. *Jurnal Teknik Informatika*, 10.
- Unicef. (2018). Nearly 386,000 children will be born worldwide on New Year's Day, says UNICEF. Unicef. https://www.unicef.org/media/media_102362.html (diakses 9 november 2019)