

DAFTAR PUSTAKA

- Ade-Ibijola, AbejideOlu. 2012. *A Simulated Enhancement of Fisher-Yates Algorithm for Shuffling in Virtual Card Games using Domain-Specific Data Structures*. <http://www.academia.edu>.
- Bendersky, Eli. 2010. *The Intuition behind Fisher-Yates Shuffling*. <http://eli.thegreenplace.net>.
- Ekojono, dkk. 2017. *Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle Pada Pengacakan Soal Game Aritmatika*. Malang : Politeknik Negeri Malang.
- Fithri, Diana Laily dan Setiawan, Dave Andre. 2017. *Analisa dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Usia Dini*. Jurnal SIMETRIS.
- Laraswati, Putri, dkk. 2017. *Game Aplikasi Pengenalan Aksara Jawa "HANACARAKA" Berbasis Android*. Malang : Seminar Nasional Sistem Informasi.
- Nur Aisyah. 2016. *Implementasi Metode Fisher Yates Shuffle Untuk Pengacakan Pertanyaan Pada Game Ali And The Labirin*. Jurnal Teknik Informatika.
- O'connor, Derek. 2014. *A Historical Note on Shuffle Algorithms*. <https://www.academia.edu>
- Pavel, Micka. 2011. *Fisher Yates Shuffle Algorithm : Founder and administrator of web encyclopedia Algorithm.net*. <http://en.algorithm.net/article/43676/Fisher-Yates-Shuffle>
- Resita Adelia, dkk. 2020. *Game Bahasa Jawa Krama Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbasis Android*. Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika.
- Subaeki, Beki dan Ardiansyah, Diki. 2017. *Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle Pada Aplikasi Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Tenses Bahasa Inggris*. Jurnal Infotronik.
- Vinaysingh. 2014. *Shuffle an array by modern Fisher-Yates meth*. <http://www.vinaysingh.info/fisher-yatesshuffle/>