

DAFTAR PUSTAKA

- Ade-Ibijola, A. O. (2012). A simulated enhancement of Fisher-Yates algorithm for shuffling in virtual card games using domain-specific data structures. *International Journal of Computer Applications*, 54(11).
- Asriyanik, A., & Apriyandari, W. (2020). Implementation of the Algorithm Fisher Yates Shuffle on Game Quiz Environment. *JOURNAL OF INFORMATICS AND TELECOMMUNICATION ENGINEERING*, 4(1), 161–172.
- Febriani, R. (2015). *RANCANG BANGUN OTOMATISASI PINTU GARASI DENGAN KOMUNIKASI BLUETOOTH BERBASIS MIKROKONTROLER*. Politeknik Negeri Sriwijaya.
- Irawan, Y., Susanti, N., & Triyanto, W. A. (2015). Analisa dan perancangan sistem pembelajaran online (e-learning) pada smk mambaul falah kudus. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 6(2), 345–352.
- Krisdiawan, R. A., & Ramdhany, T. (2018). IMPLEMENTASI ALGORITMA FISHER YATES PADA GAMES EDUKASI PENGENALAN HEWAN UNTUK ANAK SD BERBASIS MOBILE ANDROID. *Jurnal Komputer Bisnis*, 11(2), 14–22.
- Mulyani, S. (2016). Perancangan E-learning Sebagai Media Pembelajaran Pada SMP Kartika XII-1 Magelang. *IJNS-Indonesian Journal on Networking and Security*, 6(1).
- Murdock, H. (2018). *Auditor Essentials: 100 Concepts, Tips, Tools, and Techniques for Success*. CRC Press.
- Sommerville, I. (2011). Software engineering 9th Edition. ISBN-10, 137035152, 18.
- Subaeki, B., & Ardiansyah, D. (2017). Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle Pada Aplikasi Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Tenses Bahasa Inggris. *Infotronik: Jurnal Teknologi Informasi Dan Elektronika*, 2(1).

Yanuar Susanto, Vi. (2004). *ANALISIS STRATEGI PEMASARAN PADA PT. VISIONINDO NETWORK PERDANA DENGAN DUKUNGAN SISTEM INFORMASI*. BINUS.

Yuningsih, F., Hadi, A., & Huda, A. (2018). Rancang Bangun Animasi 3 Dimensi sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Menginstalasi PC. *VoteTEKNIKA: Jurnal Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika*, 2(2).

