

DAFTAR PUSTAKA

- Victor Asih, Andi Saputra, Ridho Taufiq Subagio (2020), *Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle Untuk Aplikasi Ujian Berbasis Android.*
- Sukandar, Eson Rikardo Neinggolan, Hasta Herlan Asymar (2019), *Aplikasi Kosakata Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Algoritma Shuffle Berbasis Android.*
- Ekojono, Dyah Ayu Irawati, Lugnan Affandi, Anugrah Nur Rahmanto (2017), *Penerapan Algoritma Fisher-Yates Pada Pengacakan Soal Game Aritmatika.*
- Ade Mubarak, Mochammad Chandra Kurniawan (2015), *Aplikasi Ujian Online Pada SMK Ma'arif Bandung Berbasis Web.*
- Yati Nurhayati (2019), *Implementasi Algoritma Fisher Yates Shuffle Pada Game Pengenalan Buah Daerah Indonesia.*
- Ari Amir Alkodri, R. Burhan Istanto F, Harrizki Arie Pradana (2020), *Penerapan Algoritma Fisher-Yates Untuk Pengacakan Soal Seleksi Penerimaan Asisten Laboratrium.*
- Nursiwi Nugraheni, Elok Fariha Sari, Nugraheti Sismulyasih, Isa Ansori (2020), *Pembuatan Aplikasi Soal Berbasis Android di SD Labschool Unnes.*
- Abdul K (2018), *Pemrograman Android dan Database.*
- Septiani, E., & Setyowati, L. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Secara Daring Terhadap Pemahaman Belajar Mahasiswa. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta*, 121–128.

Albitar Septian Syarifudin (2020), *Implementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing.*

