

## DAFTAR PUSTAKA

- Hasriadi, A. Zahir, & H. Haspita. (2019). Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Pramuka Berbasis Android. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komputer, Vol 2, No. 1*, 66-72.
- Nirwana, N. C., & Purwanto, A. (2022). Pengembangan Teknologi Game Indonesia “Pramuka Asik” Menggunakan Unity 2d Engine Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2103 - 2116.
- Rohmah, W. A., Asriyanik, & Apriyandari, W. (2020). Implementation of Algorithm Fisher Yates Shuffle on Game Quiz Environment. *Journal of Informatics and Telecommunication Engineering*, 163-172.
- Pambudi, D. S. (2020). Pengembangan Permainan Edukasi Pengenalan Ciri - Ciri Hewan untuk Siswa Sekolah Dasar Dengan Algoritma Linear Congruential Generator sebagai Pengacakan Soal. *e-Proceeding of Engineering Vol. 7 No. 1*, 1546-1553.
- Berlilana, Saputra, D. I., & Widayat, S. W. (2013). Mobile Application "Pramuka Dalam Android" Sebagai Media Pendukung Pembelajaran Materi Pramuka. *Seminar Nasional Informatika*, 117 - 124.
- Mohidin, I., & Mamase, S. (2016). Aplikasi Buku Saku Pramuka Berbasis Android. *JTTI Vol. 1 No. 1*, 1-5.

- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap langkah - langkah pemilihan media dan implementasiya dalam pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam Vol. 37 No. 1*, 27-33.
- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal, Vol.3, No.3*, 79.
- Nasution. (2013). *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sudjana, N., & Ahmad Rivai. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Yusufhadi, M. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- T., V. (2011). *Making It Work*. McGraw Hill.
- Shofiati, R., & Pujiastuti, A. (2016). Aplikasi Pembelajaran Bahasa Sunda Dasar Berbasis Android. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia*, 55-60.
- Panjaitan, R. G., Titin, & Putri, N. N. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia Volume 8, Nomor 1*, 141-151.

- Susanto, D. R., & Irsadi. (2013). Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Education Game pada pembelajaran IPA terpadu tema cahaya untuk siswa SMP/MTs. *Unnes Science Education Journal*, 230-238.
- E, E., D. A., I., & L, A. (2017). Penerapan Algoritma Fisher-Yates Pada Pengacakan Soal Aritmatika . *Sentia*, Vol.9, 101-106.
- Suhazli, Attahriq, & Anwar. (2017). Game Puzzle 'Numbers in English' Berbasis Android dengan Metode Fisher Yates Shuffle Sebagai Pengacak Potongan Gambar. *Jurnal Infomedia*, Vol. 2, No. 1, 1-6.
- Biantara, I. D., Sundana, I., & Suni, A. F. (2015). *Modifikasi Metode Linear Congruential Generator Untuk Optimalisasi Hasil Acak*. Semarang: Universitas Semarang.
- Dewi, A. R., Isnanto, R., & Martono, K. T. (2015). Aplikasi Multimedia sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Budaya di Indonesia menggunakan Unity Engine untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, Vol. 3, No.4, 471-480.
- Safaat. (2012). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Hamdani, & Hendriyani, Y. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Gerakan Semaphore Pramuka Berbasis Augmented Reality Dengan Marker Based Tracking. *ALGORITMA: Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, 48-59.

- Febrianti, S., Latifah, F., & Asra, T. (2020). Perancangan Aplikasi Pengenalan Kepramukaan Dengan Metode Waterfall Berbasis Android. *Jurnal Infortech*, 40-45.
- Alamsyah, R., Darmawan, E., Andriyat, R., Yulyanto, & Suseno, E. (2023). Implementasi Algoritma Blum Blum Shub Pada Kuis Sandi Semaphore Berbasis Augmented Reality. *NUANSA INFORMATIKA*, 126-134.
- Zamzam, A. R., & Surapati, U. (2022). Implementasi Metode Linear Congruent dalam Perancangan Game Edukasi Pramuka "Become" (Belajar Code Morse) . *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 1014 - 1021.
- Fujiati, & Rahayu, S. L. (2020). Implementasi Algoritma Fisher Yates Shuffle Pada Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran. *Cogito Smart Journal Vol. 6 No. 1*, 1-11.
- Santoso, A., & Gunawan, W. (2021). Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle dan Fuzzy Tsukamoto Pada Aplikasi Pembelajaran Pemrograman Dasar Berbasis Android. *Hexagon Vol. 2 No. 1*, 63-72.
- Sauda, S., & Saputra, A. (2023). Penerapan Algoritma Linier Congruential Generator Pada Aplikasi Susun kata Pengenalan Budaya Di Indonesia. *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, 53-61.
- Desliyanti, D., & Fahry, A. (2023). Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Linear Congruent Generator Berbasis Android. *JUSIBI (JURNAL SISTEM INFORMASI DAN E-BISNIS)*, 9-15.

Yulyanto, Andriasnyah, & Nugraha, N. (2023). Rancang Bangun Game Pembelajaran Operasi Dasar Matematika Menggunakan Algoritma Fisher Yates . *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 268-274.

Rukmana, B. D. (2023). Rancang Bangun Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Adab- Adab Islami Menggunakan Algoritma Fisher Yates Shuffle dan A Star. *JURISTI (Jurnal Riset Sains dan Teknologi Informatika)*, 80-84.