

DAFTAR PUSTAKA

- Abt, C. C. 1987. *Serious games*. University press of America.
- Ahmadi, A. 2003. *Psikologi Umum*, Cet. III. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Andryana, S., & Sholihati, I. D. 2021. Rancang Bangun Game Edukasi Pecah Balon Berbasis Android Menggunakan Algoritma Fisher-Yates. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 6(2), 259-266.
- Ardyanto, T., & Pamungkas, A. R. 2017. Pembuatan Game 2D Petualangan Hanoman Berbasis Android. *Go Infotech: Jurnal Ilmiah STMIK AUB*, 23(2).
- Asih, V., Saputra, A., & Subagio, R. T. 2020. Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle untuk Aplikasi Ujian Berbasis Android. *Jurnal Digit*, 10(1), 59-70.
- Chalid 2019. *Perancangan Aplikasi Alfabet Kepada Anak Usia Dini Berbasis Permainan Kreatif* . (Online), tersedia : <https://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/fastek/article/view/1585>, diunduh pada 17 November 2021.
- Costikyan, G. 2013. *Uncertainty in games*. Mit Press.
- Cormen, T. H., Leiserson, C. E., Rivest, R. L., & Stein, C. 2009. *Introduction to Algorithms. third*. New York.
- Febriyanto, W., Chandrawati, B., & Widyanto, E. (2016). *THE PETS: Game Introduction of Pets in Two Languages*. *SISFORMA*, 3(2), 70-75.
- Freeman, J., & Munandar, U. 1996. *Cerdas dan Cemerlang, Kiat Menemukan dan Mengembangkan Bakat Anak Usia 0-5 Tahun*. Jakarta: Gramedia.
- Hadi, A. 2014. Pengembangan Sistem Informasi Ujian Online Berbasis Web Dengan Pengacakan Soal Menggunakan Algoritma Fisher-Yates Shuffle. *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan, Padang*.
- Handriyantini, E. 2014. *Developing Computer-based Educational Game to support Cooperative Learning Strategy*. *IC-ITECHS*, 1, 129-133.
- Hansun, S., Kristanda, M. B., & Saputra, M. W. 2018. *Pemrograman Android dengan Android Studio IDE*. Yogyakarta: Andi.
- Hayati, R. R. 2021. *Aplikasi Jurnal Penelitian Ilmu Dan Teknologi Komputer Berbasis Web Di Jurusan Teknik Komputer* (Doctoral dissertation, Politeknik Negeri Sriwijaya).

- Horachek, David. 2014. *Creating E-Learning Game with Unity*. California.
- Irsa, D., Saputra, R. W., & Primaini, S. 2016. Perancangan aplikasi game edukasi pembelajaran anak usia dini menggunakan linear congruent method (LCM) berbasis android. *Jurnal Informatika Global*, 6(1).
- Ismail, A. 2009. *Education games: Panduan praktis permainan yang menjadikan anak anda cerdas, kreatif, dan saleh*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Kania, M. 2021. Aplikasi Game Edukasi Puzzle Dengan Kecerdasan Buatan Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer Fakultas Ilmu Komputer Universitas Al Asyariah Mandar*, 7(2), 62-69.
- Mulyanto, A. 2009. *Sistem Informasi konsep dan aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1(2009), 1-5.
- Mulyono, I. 2014. *Pembuatan Aplikasi Pemandu Wisata Keraton Surakarta Berbasis Android Menggunakan Teknologi 2D Dan 3D Augmented Reality*. (Online). tersedia: <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/40555-/Pembuatan-Aplikasi-Pemandu-Wisata-Keraton-Surakarta-Berbasis-Android-Menggunakan-Teknologi-2D-Dan-3D-Augmented-Reality>, diunduh pada 17 November 2021.
- Nurhuda, A., & Andrea, R. 2020. Penerapan Decision Tree Dalam Agen Cerdas" Unda Anak Pintar" Permainan Edukasi Muatan Lokal Bahasa Banjar. *Jurnal Ilmiah Matrik*, 22(2), 147-152.
- Prensky, M. 2001. *Digital natives, digital immigrants part 2: Do they really think differently?*. On the horizon.
- Ratno, 2012. *Elearning Center*. Yogyakarta :s.n.
- Rizky, S. 2011. *Konsep dasar rekayasa perangkat lunak*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Rustan, S. 2013. *Font and tipografi*. Gramedia Pustaka Utam
- Supriadi, S. 2018. *Rancangbangun Game Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Dengan Game EGINE Construct 2*. Buffer Informatika, 4(1).
- Suryani, D., Winardi, S., & Mas Diyasa, I. 2021. Aplikasi Permainan Edukasi Anak Mengeja Dalam Bahasa Inggris (Spelling & Fun) Berbasis Android. *Scan-Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 16(1), 21-26.

- Syaifulloh, R., Andryana, S., & Gunaryati, A. 2021. Perancangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Mobile Menggunakan Algoritma Fisher-Yates Dan Flood Fill. *Klik-Kumpulan Jurnal Ilmu Komputer*, 8(1), 1-14.
- Zian, C. F. V. (2015). *Eksplorasi Gameplay Pada Permainan The Sims 3 Karir* (Doctoral dissertation, Fakultas Teknik Unpas