

DAFTAR PUSTAKA

- Adriyanto, B 2010, *Pembuatan Animasi Dengan Macromedia Flash 8*, Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan, Kementerian Pendidikan Nasional, Jakarta.
- Fowler, M 2010, *UML Distilled: Panduan Singkat Bahasa Pemodelan Objek Standar*, ANDI, Yogyakarta.
- Hasibun, M 2012, *Proses Belajar Mengajar*, PT Remaja Rosda Karya, Bandung.
- Hidayat, N 2010, *Panduan Pengembangan Multimedia Pembelajaran*, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.
- Mulyanto, A 2011, *Rekayasa Perangkat Lunak Jilid 1*, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.
- Ngalimun, dkk 2015, *Strategi dan Model Pembelajaran*, Aswaja Pressindo, Yogyakarta.
- Sudaryono, dkk 2011, *Metode Penelitian Teknologi Informasi*, ANDI, Yogyakarta.
- Supriyanto, dkk 2011, *Penerapan Algoritme Fisher-Yates pada Edugame Guess Caculation Berbasis Android*, Skripsi, Fakultas Ilmu Komputer, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Global Informatika Multi Data Palembang, Palembang.
- Syarifudin, A 2014, 'Rancang Bangun Game 3d Pahlawan Nasional Indonesia Genre Pairs Game Menggunakan Metode Fisher Yates', *Matics*, Vol.1, No.1, hlm. 50-53.
- Wicaksono, Endra 2015, *Aplikasi Permainan Berhitung Pada Taman Kanak-Kanak Dengan Algoritme Linear Congruent Method Berbasis Multimedia Studi Kasus: Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Ash shidiqiyyah*, Skripsi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta, Jakarta.