

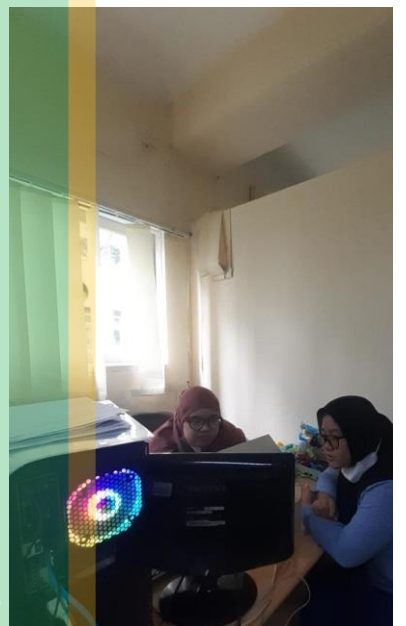
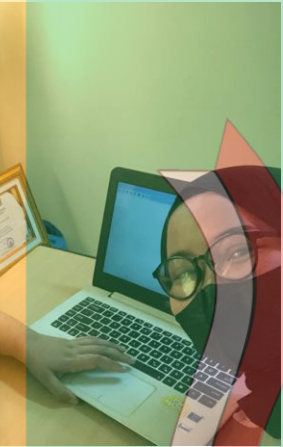
## Daftar Pustaka

- Arfian, P. (2018). Pengembangan Permainan Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Algoritma Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X Di SMK Negeri 1 Magelang. *Jurnal Elektronik Pendidikn Teknik Informatika*, 7(5).<https://doi.org/https://doi.org/10.21831/e-jpti.v7i5.14221>
- Diharjo, W., Ahkam Sani, D., & Firman Arif, M. (2020). Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game. *INTEGER: Journal of Information Technology* .
- Ekojono, Cahyaningrum, R., & Sarjuna Batubulan, K. (2018). Implementasi Metode Fisher-Yates Shuffle Dan Fuzzy Tsukamoto Pada Game 2D Gopoh Berbasis Android. *Jurnal Informatika Polinema*, 4(3), 174–180.
- Erfan, M., Hidayati, V. R., Indraswati, D., Rahmatih, A. N., & Makki, M. (2022). Pengembangan Game Android Tebak Gambar Bendera Negara Sebagai Media Pembelajaran Subtema Globalisasi Dan Manfaatnya. *Journal of Elementary Education*, 05.
- Gilbert, O., Ondang, L., Mokal, B. J., & Goni, S. Y. V. I. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol UNSRAT. *HOLISTIK, Journal of Social and Culture*, 13(2).
- Ibrahim, A., Alang, A. H., Madi, Ahmad, M. A., & Darmawati. (2018). *Metodologi Penelitian* (I. Ismail, Ed.; Cet.I). Gunadarma Ilmu.
- Imron Panjaitan, A. (2022). Perancangan Aplikasi Memory Card Games Dengan Menerapkan Metode Multiplicative Random Number Generation. *Journal Global Tecnology Computer*, 2(1), 24–30.
- Juliansyah, H. (2020). *Penggunaan Framework Flutter Untuk Membangun Aplikasi Al-Qur'an Berbasis Android* [Skripsi]. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Akakom Yogyakarta.
- Manurung, A. A., & Simanjutak, J. (2019). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kognitif Anak Usia 5 - 6 Tahun Di Tk Santa Lusia Batang Kuis Kecamatan Percut Sei Tuan Kota Medan T.A 2018/2019. *Jurnal Usia Dini, Volume 5*(No.2).
- Mathias, D., Tobing, L., Utami, E., & Al Fatta, H. (2019). Analisis Perbedaan Genre Game Pada Google Play Menggunakan Framework Octalysis. *SAINTEKOM*, 9(1), 50–65. <https://doi.org/https://doi.org/10.33020/saintekom.v9i1.82>
- Muslimah, P. A., & Rahmawati, I. (2020). Pengembangan Media Game Edukasi Si Putar Berbasis Android Materi Perkalian Sebagai Media Belajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 8(3), 528–538.
- Nizar, A., & Hajaroh, D. S. (2019). Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget Terhadap Minat Belajr Siswa. *Desember*, 11(2), 169–192. <http://journal.uinmataram.ac.id/index.php/>

- Novayani, W. (2019). Game Genre untuk Permainan Pembelajaran Sejarah Berdasarkan Kebutuhan Pedagogi dan Learning Content. *Jurnal Komputer Terapan*, 5(2), 54–63. <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jkt/>
- Nugroho Sari, P. D. (2020). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online* [Skripsi]. Universitas Negeri Semarang.
- Nurafifah, R. (2018). *Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle Dan Algoritma Forward Chaining Pada Game Edukasi Mr Garbage* [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Panjaitan A, I. (2022, November 19). Beberapa Ekstensi VSCode Yang Membantu Kita. <https://Parsinta.Com/>.
- Pebrian, R. (2021). Algoritma Linear Congruent Method Dan Algoritms Fisher-Yates Shuffle Pada Kuis Ketangkasan Berbasis Android. *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 06(02).
- Purba Arezda Sari, W., Lestari, D. Y., & Lubis Annisah Fitri, Y. (2022). Game Edukasi Bahasa Jepang Menggunakan Algoritma Shuffle Random Berbasis Android. *SNASTIKOM: Seminar Nasional Teknologi Informasi & Komunikasi*.
- Raharjo, B. (2021). *Pemrograman Android Dengan Flutter* (2nd ed.). Informatika Bandung.
- Rahayu, A. A., Amalia, A., Handayani, S. N., & Rostikawati, Y. (2018). Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa IKIP Siliwangi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2). <https://doi.org/10.22460/p.v1i2p%25p.192>
- Rahmawati, M. (2020). Makna Bendera Merah Putih Bagi Generasi Muda: Tinjauan Sejarah dari Masa Kerajaan Majapahit. *CHRONOLOGIA*, 2(1), 36–45. <https://doi.org/10.22236/jhe.v2i1.5500>
- Rakhmadani, D. P., Jala, A., Segara, T., & Dharma Adhinata, F. (2021). Rancang Bangun Permainan Edukasi Anak Berbasis Android Dengan Penerapan Metode STM / LTM. *Jurnal ICTEE*, 2(1), 17–25.
- Ramadhan, A. (2022). Algoritma Fisher-Yates Shuffle Pada Game Edukasi Jumble Hijaiyah. *Jurnal Teknologi Informatika Dan Komputer*, 8(1), 94–106. <https://doi.org/10.37012/jtik.v8i1.759>
- Ramadhan, N. A., & Nurfiana, D. A. (2019). Rancang Bangun Dan Implementasi Sistem Informasi Skripsi Online Berbasis web. *Jurnal Ilmiah Intech: Information Technology Journal of UMUS*, 1(02), 1–12.
- Rianingtias, O. (2019). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Biologi Bernuansa Motivasi Siswa Kelas XI Di SMA/MA* [Skripsi]. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG.

- Samani, N. M. (2019). *Rancang Bangun Game Edukasi Untuk Melatih Konsentrasi Dan Daya Ingat Berbasis Aandroid* [Skripsi]. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.
- Setiawan, H. S. (2018). Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa SDN Tanjung Barat 07 Jakarta. *Faktor Exacta*, 11(2), 146. <https://doi.org/10.30998/faktorexacta.v11i2.2338>
- Sumarni, A. (2022). *Implementasi Framework Flutter Aplikasi Pembukuan Penghasilan Toko Rumah Rezwki Karpel Berbasis Android* [Skripsi]. UNIVERSITAS PUTERA BATAM.
- Supranton, W. (2019). *Pembangunan Aplikasi E-Pet Solution Berbasis Android* [Thesis, UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA]. <http://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/1042>
- Vebiant, K., Wahyuddin, M. I., & Sari, R. T. K. (2021). Rancang Bangun Media Pembelajaran Tenses English Berbasis Android menggunakan Algoritma Fisher-Yates. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (Justin)*, 9(2), 263. <https://doi.org/10.26418/justin.v9i2.43469>
- Wahyu, S. (2022). Penerapan Metode Game Development Life Cycle Pada Pengembangan Aplikasi Game Pembelajaran Budi Pekerti. *SKANIKA: Sistem Komputer Dan Teknik Informatika*, 5(1), 82–91.
- Wibawanto, W. (2020). *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)* (1st ed.). LPPM UNNES.
- Yulianti, A., & Ekohariadi. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *Jurnal IT-EDU*, 05(01), 527–533.





# Skripsi Genap 22/23

## ORIGINALITY REPORT

**17** %

SIMILARITY INDEX

**16** %

INTERNET SOURCES

**6** %

PUBLICATIONS

**6** %

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES



<b>1</b>	<a href="https://etheses.uin-malang.ac.id">etheses.uin-malang.ac.id</a> Internet Source	<b>2</b> %
<b>2</b>	<a href="https://dspace.uii.ac.id">dspace.uii.ac.id</a> Internet Source	<b>1</b> %
<b>3</b>	<a href="https://123dok.com">123dok.com</a> Internet Source	<b>1</b> %
<b>4</b>	<a href="https://eprints.umpo.ac.id">eprints.umpo.ac.id</a> Internet Source	<b>1</b> %
<b>5</b>	<a href="https://repositori.usu.ac.id">repositori.usu.ac.id</a> Internet Source	<b>1</b> %
<b>6</b>	Submitted to Universitas Muhammadiyah Ponorogo Student Paper	<b>&lt;1</b> %
<b>7</b>	<a href="https://docplayer.info">docplayer.info</a> Internet Source	<b>&lt;1</b> %
<b>8</b>	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	<b>&lt;1</b> %
<b>9</b>	<a href="https://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Internet Source	<b>&lt;1</b> %