

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] "Permainan-Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas" <https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan> (accessed Jun. 25, 2022)
- [2] Febriyanto Pratama Putra, "Pembuatan Game Animasi 3D Role Playing Game Untuk Pendidikan Budaya Dengan Unity3D dan Bahasa Pemrograman C#." Skripsi. Surakarta: Fakultas Komunikasi dan Informatika Jurusan Teknik Informatika. Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012.
- [3] H. Suryamen, I. Aminuddin, and F. Akbar, "Pembangunan Sistem Informasi Geografis Lapangan Futsal Kota Padang Berbasis Web," *J. Nas. Teknol. dan Sist. Inf.*, 2016.
- [3] I. Kurniawan, T. D. Tambunan, and I. L. Sardi, "Game Pembelajaran Matematika Untuk Anak Sd Kelas 1 Dan 2 Berbasis Android Menggunakan Construct 2," *e-Proceeding Appl. Sci.*, vol. 1, no. 3, 2015.
- [4] Dal Yong Jin, "Mobile Gaming in Asia: Politics, Culture and Emerging Technologies." Springer. pp. 6–7. ISBN 9789402408263. 2016.
- [5] Okta Rianingtias, "PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI BERNUANSYA MOTIVASI SISWA KELAS XI DI SMA/MA." Skripsi. Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Biologi UIN Raden Intan Lampung, 2019.
- [6] "geography|Definition, Types, History, & Facts|Britannica" <https://www.britannica.com/science/geography> (accessed Jun. 25, 2022).
- [7] F. Wahyutama, F. Samopa, and H. Suryotrisongko, "Penggunaan Teknologi Augmented Reality Berbasis Barcode sebagai Sarana Penyampaian Informasi Spesifikasi dan Harga Barang yang Interaktif Berbasis Android, Studi Kasus pada Toko Elektronik ABC Surabaya," *J. Tek. ITS*, 2013.
- [8] A. Fatoni and D. B. Rendra, "Perancangan Prototype Sistem Kendali Lampu Menggunakan Handphone Android Berbasis Arduino," *J. PROSISKO*, 2014.
- [9] S. R. Wulandari, Y. Purwanto, and B. Irawan, "Evaluasi Algoritma Pencarian Jalur Pada Aplikasi e-iTRIP Guna Menentukan Rute Pariwisata Kota Bandung Berbasis Perangkat Mobile Android," *Semin. Nas. Apl. Teknol. Inf.*, vol. 2012, no. Snati, pp. 1–7, 2012.
- [10] Nazruddin Safaat H, "Android : Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android (Edisi Revisi)." 2012.
- [11] "Codenames, Tags, and Build Numbers | Android Open Source Project." <https://source.android.com/setup/start/build-numbers#platform-codenames-versions-api-levels-and-ndk-releases> (accessed Jun. 25, 2022).

- [12] "Fisher-Yates shuffle-Wikipedia."  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Fisher%E2%80%93Yates\\_shuffle](https://en.wikipedia.org/wiki/Fisher%E2%80%93Yates_shuffle) (accessed Jun. 27, 2022).
- [13] R. Tantra, Sistem Informasi Manajemen. Yogyakarta: Andi Offset, 2012.
- [14] R. A.S and M. Shalahuddin, Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung : Informatika. 2015.
- [15] Yuni Sugiarti, "Analisis dan Perancangan UML (Unified Modeling Language) Generated VB.6." Yogyakarta, Graha Ilmu, 2013.
- [16] M. Muslihudin and Oktafianto, "Perancangan sistem model terstruktur," in Analisis dan Perancangan Sistem Informasi, 2016.
- [17] "Apa itu Activity Diagram? Beserta Pengertian, Tujuan, Komponen - Dicoding Blog"<https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-activity-diagram/> (accessed Jun. 25, 2022).
- [18] I. G. A. W., S. T. M. K. . I Ketut Resika Arthana, and S. K. M. C. . I Made Agus Wirawan, "PENGEMBANGAN GAME BANTEN BERBASIS ANDROID," Kumpul. Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform., 2017, doi: 10.23887/karmapati.v6i1.9406.
- [19] Budiharjo, Suyatno, and Adhitiya Dwi Yulianto. "Rancang Bangun Aplikasi Quiz Telekomunikasi Berbasis Android." Journal ICT 5.8, 2014.
- [20] W Ridhoni, "RANCANG BANGUN KUIS BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS." PHASTI: Jurnal Teknik Informatika Politeknik Hasnur Vol. 5 No. 1, 2019.
- [21] Samsul Amiludin, "PERANCANGAN GAME QUIZ TRY OUT JENJANG SEKOLAH DASAR BERBASIS ANDROID." Skripsi. Mojokerto: UNIVERSITAS ISLAM MAJAPAHIT MOJOKERTO, 2019.
- [22] Nazruddin Safaat H, Novi Yanti dan Oktariani Sari, "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Teknologi Kinect." Jurnal. Riau: Teknik Informatika UIN SUSKA Riau, 2016.
- [23] Dedi Saputra dan Arif Rafiqin, "Pembuatan Aplikasi Game Kuis "Pontianak Punye" Berbasis Android." JURNAL KHATULISTIWA INFORMATIKA, Vol. V, No.2, 2017.
- [24] Royce, Winston, "Managing the Development of Large Software Systems" (PDF), Proceedings of IEEE WESCON, 1970.
- [25] Roger S Pressman, "Rekayasa Perangkat Lunak.Pendekatan Praktisi. Edisi 7." Yogyakarta : Andi, 2012.

- [26] Ian Sommerville, "Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak)." Jakarta: Erlangga, 2011.
- [27] M. Firman Arif, "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi." Qiara Media, 2019.
- [28] Metode Penelitian Kuantitatif: Dasar – Dasar Memulai Penelitian. N.p.: Yayasan Kita Menulis, 2021.
- [29] Supriyanto, Berry Prianga dan Yoannita, "Penerapan Algoritme Fisher-Yates pada Edugame Guess Caculation Berbasis Android" Jurnal. Palembang: Program Studi Informatika, STMIK GI MDP, 2012.
- [30] Ryan Nugraha, Edo Exridores dan Hendri Sopryadi "Penerapan Algoritma Fisher-Yates Pada Aplikasi The Lost Insect Untuk Pengenalan Jenis Serangga Berbasis Unity 3D" Jurnal. Palembang: Program Studi Informatika, STMIK GI MDP, 2012.