

DAFTAR PUSTAKA

- A. Hidayat dan E. R. Prasetya, (2019). “Penerapan Teknologi dalam Analisa Perilaku Belajar Reflektif Berbasis Sistem Android untuk meningkatkan Pembelajaran E-Learning,” *Jurnal Gammath*, vol. 4, no. 2, pp. 79-87, Agustus.
- Ahmaddul Hadi (2014). “Pengembangan Sistem Informasi Ujian Online Berbasis Web Dengan Pengacakan Soal Menggunakan Algoritma Fisher-Yates Shuffle”. Dept Teknologi Informasi dan Pendidikan, UNP, ISSN : 2086 – 4981.
- Akram, A, 2020, Penerapan Algoritma *Fisher Yates Shuffle* pada Sistem Pembelajaran Tes *Online* berbasis Aplikasi, *Procedia of Engineering and Life Science* Vol. 1. No. 1, 9.
- Depdikbud (1990). Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 30 Tahun 1990. Jakarta. (1993). Kerangka Acuan Pemasayarakatan Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta.
- Ekojono, A. Z, 2018, Implementasi Metode Fisher-Yates Shuffle Dan Fuzzy Tsukamoto Pada Game 2d Gopoh Berbasis Android, *Jurnal Teknologi Informatika dan Komputer MH. Thamrin* p-ISSN 2656-9957; e-ISSN 2622-8475 Volume 8 No 2, 12.
- Hasan, E. K, 2021, Implementasi Algoritma Fisher-Yates Untuk Mengacak Soal Ujian Online Penerimaan Mahasiswa Baru (Studi Kasus : Universitas Lancang Kuning Riau), *Jurnal Teknoif Teknik Informatika Institut Teknologi Padang* - Vol.9 No. 2, 7.
- Jogianto. (2004). *Konsep Perancangan Sistem*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kusumawati, Yenni. 2004. Metode Pengacakan Fisher Yates-Shuffle untuk Game Puzzle Berbasis J2me. Universitas Kristen Duta Wacana. <http://sinta.ukdw.ac.id> diakses tgl 01 Mei 2016
- Ladjamudin, Bahrul. 2005. *Pengenalan Relational Database Dalam Aplikasi Website*. Informatika. Bandung
- Setiawan, A. (2014). *Pemograman Database Menggunakan MySQL*. Yogyakarta: Andi Offset.