



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulghani, T. Jufri, M. T., dan Mufti, S. (2017). Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality untuk Game Labirin Berbasis Android. Dalam: *Conference: Seminar Nasional APTIKOM (SEMNASTIKOM)*. [online] Jayapura: SEMNASTIKOM. 189. Tersedia di: https://www.researchgate.net/publication/321266698_Pemanfaataan_Teknologi_Virtual_Reality_Untuk_Game_Labirin_Berbasis_Android . [Diakses 9 Februari 2020].
- Aj. O. (2010). *Bunga Rampai Pencak Silat*. [E-Book]. Tersedia di: <https://docplayer.info/49163710-Ebook-pencak-silat-bunga-rampai-pencak-silat-memahami-pencak-silat secara-jernih-penulis-ochid-aj.html>. [Diakses 7 Februari 2020].
- Banyumanis, I. U. dan Fitrianah, D. (2017). Aplikasi Alarm Weker Berbasis Android dengan Algoritma Fisher Yates Shuffle untuk Mengacak Pertanyaan. *Jurnal Ilmu Teknik dan Komputer*. 1(1).
- Bendersky, E. (2010). *The Intuition behind Fisher Yates Shuffling*. [online] Tersedia di: <https://eli.thegreenplace.net/2010/05/28/the-intuition-behind-fisher-yates-shuffling/> [Diakses 7 Februari 2020].
- Bostock, M. (2012). *Fisher-Yates Shuffle*. [online] Tersedia di: <https://bostocks.org/mike/shuffle/> [Diakses 7 Februari 2020].
- Daniel. dan Virginia, G. (2010). Implementasi Sistem Pakar untuk Mendiagnosis Penyakit dengan Gejala Demam Menggunakan Metode Certainty Factor. *Jurnal Informatika*. 6(1), 25-36.
- Febrian, A. (2019). *Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan dan Pembelajaran Bahasa Korea Berbasis Android Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle*. Bachelor Thesis thesis. Universitas Multimedia Nusantara.
- Fullerton, T., Swain, C., Hoffman, S. S. (2008). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. 2nd ed. United States: Elsevier Inc, 49-85.
- Halim, Jeremy Evan. (2018). *Rancang Bangun Game Beat Defender menggunakan Algoritma Fuzzy Logic*. Bachelor Thesis thesis. Universitas Multimedia Nusantara.
- Hasan, M. A., Supriadi. dan Zamzami. (2017). Implementasi Algoritma Fisher-Yates Untuk Mengacak Soal Ujian Online Penerimaan Mahasiswa Baru (Studi Kasus : Universitas Lancang Kuning). *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*. 3(2). 291-298.
- Iskandar. dan Kustiyah, E. (2017). Batik Sebagai Identitas Kultural Bangsa Indonesia di Era Globalisasi. *Gema*.
- Jackson, M. (2016). *Gamification Elements to Use for Learning*. Tersedia di: <https://trainingindustry.com/articles/content-development/gamification-elements-to-use-for-learning/> [Diakses 3 Februari 2020].

- Jerald, J. (2016). *The VR Book : Human-Centered Design for Virtual Reality*. 1st ed. Kota: Association for Computing Machinery and Morgan & Claypool Publishers. 9 - 13.
- Juniawan, F. P., Pradana, H. A., Laurentinus., dan Sylfania, D. Y. (2019). Performance Comparison of Linear Congruent Method and Fisher-Yates Shuffle for Data Randomization. *Journal of Physics: Conference Series*, 1196, 12035. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1196/1/012035>
- Lowry, P. B., Gaskin, J. E., Twyman, N. W., Hammer, B., & Roberts, T. L. (2013). ‘Taking “Fun and Games” Seriously: Proposing the Hedonic-Motivation System Adoption Model (HMSAM)’. *Journal of the Association for Information System*. 14(11), 617-671.
- Kemendikbud. (2019). *Tahun 2019, Kemendikbud Tetapkan 267 Warisan Budaya Takbenda*. [online] Tersedia di: <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2019/08/tahun-2019-kemendikbud-tetapkan-267-warisan-budaya-takbenda>. [Diakses 6 Februari 2020].
- Kriswanto, R. S. (2015). *Pencak Silat*. Yogyakarta: PUSTAKABARUPRESS.
- Kurniawan, F. (2016). Game Bahari Menggunakan Algoritma Fisher Yates Suffle Sebagai Pengacak Posisi NPC. *Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*, 71-76.
- Nugroho, A. (2001). *Diktat Pedoman Latihan Pencak Silat*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Parisi, T. (2016). *Learning Virtual Reality*. Sebastopol: O'Reilly Media, Inc.
- Riduwan. (2009). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: ALFABETA.
- Rogers. S. (2010). *Level Up!: The Guide to Great Video Game Design*. United Kingdom: John Wiley & Sons.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- UNESCO. (2019). *Decision of the Intergovernmental Committee: 14.COM 10.B.15*. [online]. Tersedia di: <https://ich.unesco.org/en/decisions/14.COM/10.B.15> [Diakses 14 April 2020].