

## DAFTAR PUSTAKA

- Andilala dan Gunawan. 2018. Implementasi Linear Congruent Method untuk Pengacakan Soal pada Game Perhitungan Jaritmatika Berbasis Android. *JTS* 1(1): 13-18.
- Alatas, H. 2013. *Responsive Web Design dengan PHP dan Bootstrap*. Loko Media. Yogyakarta.
- Bahri, S., H. Wintolo, dan A. Setiawan. 2012. Algoritma Random Pada Computer Based Test Penerimaan Mahasiswa Baru STTA Yogyakarta. *Compiler* 1(2): 157-163.
- E-Sbmptn. 2016. Pengertian CBT dan PBT dalam Ujian. <https://e-sbmptn.com/2016/01/pengertian-cbt-dan-pbt-dalam-ujian/>. 30 Maret 2019 (12:31).
- Hidayat, R. 2010. *Cara Praktis Membangun Website Gratis*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Jogiyanto, H. 2005. *Analisis & Desain*. Andi Offset. Yogyakarta.
- Knuth, D. E. 1998. *The Art of Computer Programming, Volume 2: Seminumerical Algorithms, Third Edition*. Addison-Wesley. USA.
- Kristanto, A. 2004. *Rekayasa Perangkat Lunak (Konsep Dasar)*. Gava Media. Yogyakarta.
- Nurjana, P., Ernawati, dan A. Erlansari. 2017. Implementasi Algoritma Linear Congruent Method dan Algoritma Suffix Tree Pada Aplikasi Casual Game Tebak Lagu. *Jurnal Rekursif* 5(3): 307-316.
- Purnamasari, D. Rizki. 2016. Implementasi Linear Congruent Method (LCM) Pada Game Hangaroo Berbasis Android. *Jurnal Riset Komputer* 3(1): 1-6.
- Sekarsari, D. 2014. Implementasi Metode LCM (Linear Congruent Method) Pada Permainan Ludo. *Pelita Informatika Budi Darma* 6(1): 134-138.
- Sidik, B. 2005. *MySQL*. Informatika. Bandung.
- Sutarman. 2007. *Membangun Aplikasi Web dengan PHP & MySQL edisi Kedua*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Wardhani, N. 2018. Aplikasi Pembelajaran Aksara Lontara Dengan Algoritma Linear Congruent Method Berbasis Android Studi Kasus: SLTP Unggulan 13 Makassar. *Jurnal Instek* 3(2): 221-230.