

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, B. 2017. **Indonesia Darurat Tenaga Programmer**,  
<URL:<http://www.cnnindonesia.com/teknologi/20170728094848-185-230919/indonesia-darurat-tenaga-programmer>>.
- Andika, Y., & Abdullah, W. 2018. "International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding The Impact of National and International Languages Intervention on the Javanese in Banyumas Dialect Toward the Local Culture". 145-156.
- Anuzzi, J. 2014. **Introduction to Android application development: Android essentials**. Pearson Education.
- Bill Stonehem, 2016. **Google Android Firebase: Learning the Basics**. First Rank Publishing
- CNN. 2010. **Quiz: How much do you know about China and Turkey?**,  
<URL:<https://edition.cnn.com/2010/WORLD/asiapcf/10/01/global.connections.quiz/index.html>>.
- Cox Landon, 2017. **SQLite in Android**,  
<URL:<http://courses.cs.duke.edu/spring17/compsci290.3/notes/march2/sqlite-spring17.pdf>>.
- Daniel Pan, 2016. **Firebase Tutorial**,  
<URL:<https://cseweb.ucsd.edu/classes/fa16/cse110-a/applications/ln/firebase.pdf>>.
- Ekojono. 2017. **Penerapan Algoritma Fisher-Yates Pada Pengacakan Soal Game Aritmatika**. *SENTIA*, 95-100.
- Firebase, Inc., 2022. **Firebase**,  
<URL:<https://developers.google.com/learn/topics/firebase>>.
- Firebase, Inc., 2022. **Firebase Realtime Database**,  
<URL:<https://firebase.google.com/products/realtime-database>>.
- G. Harisson, 2010. **10 things you should know about NoSQL databases**,  
<URL:<https://www.techrepublic.com/article/10-things-you-should-know-about-nosql-databases/>>.
- Golhar, R. V. 2016. **Design And Implementation Of Android Base Mobile App For An Institute**. *ICEEOT*, 3660-3663.

- Haditama, I. 2016. **IMPLEMENTASI ALGORITMA FISHER-YATES DAN FUZZY TSUKAMOTO DALAM GAME KUIS TEBAK NADA SUNDA BERBASIS ANDROID**. *JOIN*, 51-58.
- Isuru Madusanka and Rukman Bernard Fernando, 2017. **Busy programmer's guide to Firebase with Android**, Leanpub.
- Kriha Walter, 2009. **NoSQL Databases Hochschule der Medien**. Stuttgart Media University. Stuttgart.
- Lee, W.-M. 2012. **Beginning Android 4 Application Development**. John Wiley & Sons.
- Liao, C. W., Chen, C. H., & Shih, S. J. 2019. "The interactivity of video and collaboration for learning achievement, intrinsic motivation, cognitive load, and behavior patterns in a digital game-based learning environment". **Computers and Education**, 133, 43–55.
- Muhammad Thoriq S.A., Fetty Tri Anggraeny, Ronggo Alit. 2020. **Rancang Bangun Rest Web Service Untuk Permainan Kuis Berbasis Android**. *Jurnal Informatika dan Sistem Informasi (JIFoSI)*. 1 (2), pp.319-325.
- Pankaj Sareen, Parveen Kumar, 2015. **NoSQL Database And Its Comparison With SQL Database**. *International Journal of Computer Science & Communication Networks*. 5 (5), pp.293-298
- Pertiwi, W. K. (2019, May 15). **Masih Sedikit Sarjana TI Indonesia yang Jadi "Programmer"**. Diambil kembali dari Kompas Tekno: <https://tekno.kompas.com/read/2019/05/15/21074097/masih-sedikit-sarjana-ti-indonesia-yang-jadi-programmer?page=all>
- Safaat, N. 2012. **Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis Android**. Bandung.
- Santoso, B. A. (2017, July 24). **Bahasa-bahasa Untuk Pemrograman Mobile**. Diambil kembali dari Codepolitan: <https://www.codepolitan.com/bahasa-bahasa-untuk-pemrograman-mobile-5975f838c2a24>
- Sharma Vatika, Dave Meenu. 2012. **SQL and NoSQL Databases**. *International Journal of Advanced Research in Computer Science and Software Engineering*. 2 (8), pp.20-27.
- Wang, T.-H.2007. **Web-based quiz-game-like formative assessment : Development and evaluation**. *Elsevier*, 1247-1263.
- Wikipedia. (2020, May 20). **Quiz**. Diambil kembali dari Wikipedia:

<https://en.wikipedia.org/wiki/Quiz>

Wati, Ega Rima. 2016. **Ragam Media Pembelajaran**. Jakarta: Kata Pena.

Zuliani, Siti Adha dan Edy Winarno. 2018. “Game Pembelajaran Membaca Iqra’ Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle”. **Prosiding SINTAK 2018**. 333-337.

Mulyana, **Semantik Bahasa Jawa, Kajian Lengkap dinamika Makna dalam Bahasa**, (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2008), 234.

Soepomo, Poedjosoedarmo, **Tingkat Tutur Bahasa Jawa**, (Yogyakarta : Balai Bahasa Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, 2013), 59.

## BIODATA PENULIS



Penulis lahir di Grobogan pada tanggal 09 Desember 2000. Penulis merupakan anak pertama dari dua saudara. Penulis telah menempuh pendidikan formal yaitu SDN Jepara I, SMPN 37 Surabaya, dan SMA GIKI 3 Surabaya. Penulis mengambil perguruan tinggi di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur dengan Jurusan Informatika melalui jalur SNMPTN yang terdaftar dengan NPM 18081010120. Selama masa perkuliahan, penulis mengambil bidang minat Android pada program Bangkit 2021 yang diselenggarakan oleh Kampus Merdeka & bidang minat android pada pengerjaan skripsi. Penulis juga pernah menjadi bagian dari organisasi yaitu menjadi Anggota Android Developer UPN “Veteran” Jawa Timur pada tahun 2020.