

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, B. (2017, July 28). *Indonesia Darurat Tenaga Programmer*. Diambil kembali dari CNN Indonesia: <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20170728094848-185-230919/indonesia-darurat-tenaga-programmer>
- Anuzzi, J. (2014). *Introduction to Android application development: Android essentials*. Pearson Education.
- Choirudin, R. (2019). IMPLEMENTASI REST API WEB SERVICE DALAM MEMBANGUN APLIKASI MULTIPLATFORM UNTUK USAHA JASA. *Jurnal Matrik*, 284-293.
- CNN. (2010, October 1). *Quiz: How much do you know about China and Turkey?* Diambil kembali dari CNN International Edition: <https://edition.cnn.com/2010/WORLD/asiapcf/10/01/global.connections.quiz/index.html>
- Ekojono. (2017). Penerapan Algoritma Fisher-Yates Pada Pengacakan Soal Game Aritmatika. *SENTIA*, 95-100.
- Golhar, R. V. (2016). Design And Implementation Of Android Base Mobile App For An Institute. *ICEEOT*, 3660-3663.
- Hadi, A. (2015). Pengembangan Sistem Informasi Ujian Online Berbasis Web Dengan Pengacakan Soal Menggunakan Algoritma Fisher-Yates Shuffle. *Dept Teknologi Informasi dan Pendidikan, UNP*.
- Haditama, I. (2016). IMPLEMENTASI ALGORITMA FISHER-YATES DAN FUZZY TSUKAMOTO DALAM GAME KUIS TEBAK NADA SUNDA BERBASIS ANDROID. *JOIN*, 51-58.
- Hasan, M. A. (2017). Implementasi Algoritma Fisher-Yates Untuk Mengacak Soal Ujian Online Penerimaan Mahasiswa Baru (Studi Kasus : Universitas Lancang Kuning Riau). *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, 291-298.
- Hussain, T. (2015). A Comparative Study of Software Testing Techniques Viz. White Box Testing Black Box Testing and Grey Box Testing. *International Journal of Allied Practice, Research and Review*, 1-8.
- Kurniawan, E. (2015). Implementasi Rest Web Service Untuk Sales Order dan Sales Tracking Berbasis Mobile. *Jurnal Eksplorasi Karya Sistem Informasi dan Sains*.
- Lee, W.-M. (2012). *Beginning Android 4 Application Development*. John Wiley & Sons.

- Mayfield, D. (2017, December 6). *The Top Black Box Testing Techniques*. Diambil kembali dari testlio: <https://testlio.com/blog/top-black-box-testing-techniques/>
- Perkasa, M. I. (2018). Pembangunan Web Service Data Masyarakat Menggunakan REST API dengan Access Token. *UULTIMA Computing*, 19-26.
- 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>
- Rahman, M. (2013). Perancangan dan Implementasi RESTful Web Service untuk Game Sosial Food Merchant Saga pada Perangkat Android. *Teknik Informatika ITS*.
- Ratna, A. L. (2014). *Pengertian PHP dan MySQL*. Cikokol: Ilmuti.
- 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>
- Wahana, K. (2010). *Panduan Belajar MySQL Database Server*. Mediakita.
- Wang, T.-H. (2007). Web-based quiz-game-like formative assessment : Development and evaluation. *Elsevier*, 1247-1263.
- Wardiana, W. (2017). *Perkembangan Teknologi Informasi di Indonesia*. Bandung: Peneliti Pusat Penelitian Informatika - Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia.
- Wikipedia. (2020, May 20). *Quiz*. Diambil kembali dari Wikipedia: <https://en.wikipedia.org/wiki/Quiz>
- William, H. E. (2004). *Web Database Applications with PHP and MySQL: Building Effective Database-Driven Web Sites*. O'Reilly Media, Inc.