

Daftar Pustaka

- [1] I Wayan Artanayasa Sp.d., M.Pd., *“Panahan”*. Graha Ilmu.
- [2] Dr. Ramdan Pelana M.Or., dan Nadya Dwi Oktafiranda S.Or., M.Pd., *“Teknik Dasar Olahraga Panahan”*. Rajawali Pers. 2017
- [3] Predi Siswantoro. *“Pembuatan dan Perancangan Game Memanah Golden Arrow Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash Cs3”*. Naskah Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer, AMIKOM Yogyakarta.
- [4] Retno Wardhani dan Moh. Husnul Yaqin, *“Game Dasar-dasar Hukum Islam dalam Kitab Mabadi’ul Fiqh Jilid I”*. Jurnal Teknik Vol. 5 No. 2 September 2013
- [5] Wahyu Pratama, *“Game Adventure Misteri Kotak Pandora”*. Jurnal Telematika Vol. 7 No. 2 Agustus. 2014.
- [6] Ghea Putri Fatma Dewi, *“Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dalam Bahasa Inggris sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash”*. Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta. 2012.
- [7] World Archery’s rulebook, *“Book 2-Events Chapter 7 – Fields of Play Setup – Target Rounds”*. 12 Agustus. 2019.
- [8] Muhtar Adhi Sujatmiko. *“Perancangan dan Pembuatan Game The Secret Of Paradise Menggunakan Adobe Flash CS3”*. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer, Amikom Yogyakarta. 2014.
- [9] Joshua Aditya Kosasih. *“Penerapan Pembangkit Bilangan Acak Semu Untuk Simulasi Komputer”*. Sekolah Teknik Elektro dan Informatika, Institut Teknologi Bandung.
- [10] Ahmad Almaarif. *“Desain dan Implementasi Stegokripto”*. Magister Informatika, Institut Teknologi Bandung. 2016.

- [11] William Stallings. *“Cryptography and Network Security 4th”*. Prentice Hall, 2005.
- [12] Stephen K. Park and Keith W. Miller. *“Random Number Generators: Good Ones Are Hard to Find”*. Communications of the ACM. 1988.
- [13] Ritu Maheswari, Sonam Gupta, Vinita Sharma dan Vishakha Chauhan. *“Pseudo Random Number Generators”* Apaji Institute of Mathematics and Applied Computer Technology Banasthali Vidyapith, India.
- [14] K.M. Uma Maheswari, Rajdeep Kundu, dan Harsh Saxena. *“Pseudo Random Number Generators Algorithms and Applications”* Department of Computer Science and Engineering, SRM Institute of Science and Technology.
- [15] K. Meenakshi Sundaram, T. Santhanam, M Saroja, dan C.P Sumathi. *“A Performance Analysis of Modified Mid-Square and Mid-Product Techniques to Minimize the Redundancy for Retrieval of Database Records”*. Journal of Computer Science 6 (4): 386-391, ISSN 1549-3636. 2010
- [16] Banks, J., J.S. Carson, B.L. Nelson and D.M. Nicol, “Discrete Event System Simulation. 5th Edn”. PHI, ISBN: 13: 9780136062127, pp: 252-254. 2009
- [17] W.N. Purwanti dan Lintang Patria, “Penerapan Logika Fuzzy pada Penilaian Kinerja Pegawai”. Laporan Akhir Penelitian Dosen Pemula. Desember, 2013.
- [18] Kusumadewi S, Purnomo H, “Aplikasi Logika *Fuzzy* Untuk Pendukung Keputusan”, Edisi 2. Yogyakarta. Graha Ilmu. 2010
- [19] Yogi Ferdian, “Rancang Bangun Aplikasi Diet Seimbang dengan Metode Fuzzy Logic”. Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Malan. 2017
- [20] Michello Pratama Tjahyadi, Alicia Sinsuw, Virginia Tulenan, Steven Sentinuwo. *“Propertipe Game Musik Bambu menggunakan Engine Unity*

3D". Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Sam Ratulangi Manado. 2014.

- [21] Zena Permata Sari, Hendra Nugroho, Andy Jatmiko, Albertus Agung. "*Aplikasi Game Action RPG 'Rugen The Wigoon Masterpiece' Pada Platform Android Dengan Menggunakan Unity*". Teknik Informatika, Universitas Bina Nusantara.
- [22] Roger S. Pressman, Ph.D. "*Software Engineering a Practitioner's Approach*" McGraw-Hill Companies, Inc. 1221 Avenue of the Americas, New York.