

DAFTAR PUSTAKA

- [1] C. Toffee, "Coffee Toffee IDN," Coffee Toffee Indonesia, 2015. [Online]. Available: <http://coffeetoffee.co.id/index.php/company/u/>.
- [2] C. Toffee, "Sukses Menjadi Coffee Shop Lokal Terdepan," Coffee Toffee, 11 Juli 2018. [Online]. Available: <http://coffeetoffee.co.id/index.php/news/u/getberita/115>. [Accessed 2019].
- [3] S. Apriliyanti, Interviewee, *Promosi dan Pemasaran*. [Interview]. 23 September 2019.
- [4] A. S. Raihan, "Penerapan Konsep Gamifikasi Pada Aplikasi Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di SMP Negeri 1 Cangkuang".
- [5] M. I. Y. Alhaq, "Penerapan Metode Gamifikasi Pada Task Management Di Perusahaan Cv.Bims," UNIKOM, Bandung, 2018.
- [6] D. I. S. Saputra and S. W. Handani, "Implementasi Gamifikasi Pada Sistem Informasi Pelanggan Dan Pemesanan Iklan Berbasis Online Pada Surat Kabar," *Seminar Nasional APTIKOM*, pp. 535-540, 2016.
- [7] Enkasyarif, M. D., & Agustia, R. D. (2017). Pembangunan Game Edukasi'Petualangan Kolev'Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android (Studi Kasus Smpn 1 Tanjungsari). *J. Ilm. Komput. dan Inform.*
- [8] A. Marczewski, "Introduction to Gamification Part 1: What is Gamification?," 2 Januari 2019. [Online]. Available: <https://www.gamified.uk/2019/01/02/introduction-to-gamification-part-1-what-is-gamification/>.
- [9] A. H. Sutopo, *ANALISIS dan desain berorientasi objek*, Yogyakarta: J & J Learning, 2001.
- [10] J. S. S. A. Darma, *Buku Pintar Multimedia*, Jakarta Selatan: MediaKita, 2009.

- [11] N. Firly, *Create Your Own Android*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2018.
- [12] Y. Yudhanto and A. Wijayanto, *Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Android dengan Android Studio*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017.
- [13] M. N. Nasution, *Manajemen Jasa Terpadu*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2004.
- [14] A. Marczewski, "A Revised Gamification Design Framework," 6 April 2017. [Online]. Available: <https://www.gamified.uk/2017/04/06/revised-gamification-design-framework/>.
- [15] A. Marczewski, *Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, Game Thinking and Motivational Design*, BLURB Incorporated, 2015.
- [16] A. Marczewski, "Introduction to Gamification Part 4: Motivation (R.A.M.P, Maslow, SDT and more)," 30 Januari 2019. [Online]. Available: <https://www.gamified.uk/2019/01/30/introduction-to-gamification-part-4-motivation-r-a-m-p-maslow-sdt-and-more/>.
- [17] Maniah and D. Hamidin, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi: Pembahasan Secara Praktis dengan Contoh Kasus*, Yogyakarta: Deepublish, 2017.
- [18] R. A. Sukamto and . M. S. , *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*, Bandung: Informatika, 2018.
- [19] A. Zaky and E. Winarto, *Membuat Game Android dengan Unity 3D*, Bandung: Elex Media Komputindo, 2015.