

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Widnyana, I. Piarsa, and A. Agung Cahyawan W., "Aplikasi Sistem Informasi Geografis Bengkel di Kota Denpasar Berbasis Android," *Merpati*, vol. 3, no. 1, pp. 23-30, 2016.
- [2] S. Kasus and B. Erzhet, "Perancangan Dan Implementasi Sistem Informasi Service Motor Berbasis Client-Server," 2017.
- [3] Agung Prihantoro, "Peningkatan Kinerja Sumber Daya Manusia Melalui Motivasi, Disiplin, Lingkungan Kerja, Dan Komitmen"
- [4] T. Informatika and U. A. Dahlan, "Perancangan Penerapan Gamifikasi pada Media Informasi Ekowisata," pp. 15–18, 2017.
- [5] T. I. Slamet, "Guru Dan Digital Superhero : Gamifikasi Untuk," pp. 435–445, 2014.
- [6] D. Mathias *et al.*, "Analisis Perbedaan Genre Game Pada Google Play."
- [7] A. P. Santika, D. Herumurti, and I. Kuswardayan, "Rancang Bangun Aplikasi Edutainment untuk Anak SD dengan Teknik Gamifikasi Berbasis Octalysis dan Machinations Framework," vol. 5, no. 2, pp. 679–684, 2016.
- [8] S. Sunaryo, A. Handojo, and J. Andjarwirawan, "Pembuatan Aplikasi Wisata Sejarah Pertempuran Surabaya 1945 Berbasis Android," *International*, vol. 1, p. 1, 2013.
- [9] F. Ekonomi, U. Jambi, F. Ilmu, and U. Jambi, "Analisis , Desain dan Rancang Bangun Sistem Informasi Akademik Mobile Berbasis Android," vol. 10, no. 2, pp. 73–77, 2018.
- [10] I. Afrianto and S. Atin, "Journal Aggregator System Concept Using User Centered Design (UCD) Approach," 2018.
- [11] R. Fajrin, "Jurnal Politeknik Caltex Riau Pengembangan Sistem Informasi Geografis Berbasis Node . JS untuk Pemetaan Mesin dan Tracking Engineer dengan Pemanfaatan Geolocation pada PT IBM Indonesia," vol. 3, no. 1, pp. 33–40, 2017.
- [12] A. Firman, H. F. Wowor, X. Najoan, J. Teknik, E. Fakultas, and T. Unrat, "Sistem Informasi Perpustakaan Online Berbasis Web," vol. 5, no. 2, 2016.
- [13] M. Gelar, S. Komputer, and J. T. Informatika, "Pengujian perangkat lunak menggunakan metode black box studi kasus exelsa universitas sanata dharma," 2011.
- [14] F. A. Mohamad Rizan, "Pengaruh Kualitas Produk Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pelanggan (Survei Pelanggan Suzuki, Dealer Fatmawati, Jakarta Selatan)," *Ris. Manaj. Sains Indones.*, vol. 2, pp. 130–150, 2011.
- [15] T. Andjarwati, H. K. Maslow, T. X. Y. M. Gregor, T. Motivasi, and P. McClelland, "Motivasi dari Sudut Pandang Teori Hirarki Kebutuhan Maslow , Teori Dua Faktor Herzberg , Teori X Y Mc Gregor , dan Teori Motivasi," vol. 1, no. 1, 2015.
- [16] M. Farozi, M. Suyanto, and E. T. Lutfi, "Metode Gamifikasi," pp. 1–10, 2015.