

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Q. Aini, U. Rahardja, A. Moeins, and D. M. Apriani, "Penerapan Gamifikasi Pada Sistem Informasi Penilaian Ujian Mahasiswa Untuk Meningkatkan Kinerja Dosen," *J. Inform. Upgris*, vol. 4, no. 1, pp. 46–55, 2018.
- [2] P. Objek, O. Bersejarah, D. S. Informatika, and F. Teknologi, "Rancang Bangun Aplikasi Game Avatar dengan Menerapkan Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat," vol. 7, no. 1, pp. 1–3, 2018.
- [3] S. Deterding, R. Khaled, L. Nacke, and D. Dixon, "Gamification: Toward a Definition. In Proceedings," *CHI 2011 Gamification Work.*, 2011.
- [4] S. C. Santo and N. M. S. Iswari, "Design and Development of Animal Recognition Application Using Gamification and Sattolo Shuffle Algorithm on Android Platform," *Int. J. New Media Technol.*, 2017.
- [5] Nazir, "Metode Penelitian," *Metod. Penelit.*, 2004.
- [6] E. Devi Hari Putri and F. - AKPAR BSI Yogyakarta, "Peranan Housekeeping Dalam Meningkatkan Kenyamanan Tamu Di The Sahid Rich Yogyakarta," *Khasanah Ilmu*, 2015.
- [7] G. Zichermann and C. Cunningham, *Gamification By Design*. 2011.
- [8] M. B. Sitorus, "Studi Literatur mengenai Gamifikasi untuk Menarik dan Memotivasi : Penggunaan Gamifikasi saat ini dan Kedepan," *Tek. Elektro*, 2016.
- [9] E. C. Prakash and M. Rao, *Introduction to Gamification*. 2015.
- [10] H. N. Safaat, *PemSafaat, H. N. (2014). Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Informatika. <https://doi.org/10.1007/s13398-014-0173-7>rograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. 2014.
- [11] Budi Raharjo, "Belajar Otodidak Framework CodeIgniter(Teknik Pemograman Web dengan PHP dan Framework CodeIgniter 3)," *Inform. Bandung*, 2015.
- [12] A. Kadir, *Algortima dan Pemrograman menggunakan Java*. 2012.
- [13] Sukamto and M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek) 2015*. 2015.
- [14] Fathansyah, *Basis Data. Revisi Kedua*. 2015.
- [15] B. Raharjo, *Belajar otodidak membuat database menggunakan MYSQL*. 2011.
- [16] Developer Android, "Mengenal Android Studio | Android Developers," *Www.Developer.Android.Com*, 2018. .

- [17] “PERBANDINGAN AKURASI PENGGUNAAN SKALA LIKERT DAN PILIHAN GANDA UNTUK MENGUKUR SELF-REGULATED LEARNING,” *PERBANDINGAN AKURASI Pengguna. SKALA LIKERT DAN PILIHAN GANDA UNTUK MENGUKUR SELF-REGULATED Learn.*, 2015.
- [18] D. A. N. Presentasi, A. Setiyadi, and T. Harihayati, “Vol.13 No. 2,” vol. 13, no. 2, pp. 221–226.