

DFTAR PUSTAKA

- [1] B. Vatterott, P. Wibowo, and S. Wintels, *The Digital Archipelago: How Online Commerce is driving Indonesia's economic development*, 2018.
- [2] Q. Aini, U. Rahardja, A. Moeins, & D. M. Apriani, "Penerapan Gamifikasi Pada Sistem Informasi Penilaian Ujian Mahasiswa Untuk Meningkatkan Kinerja Dosen". *Jurnal Informatika Upgris*, Vol. 4, No. 1, pp 46–55, 2018
- [3] F. Angelia, & Suharjito, "Improving english learning through game using 6-11 MDA framework". *Proceedings of 2019 International Conference on Information and Communication Technology and Systems*, pp 21–26, *ICTS 2019*,
- [4] M. I. Fitrianda, "Penerapan Gamifikasi Pada e-commerce UMKM jember". *Digital Repository Repository Universitas Universitas Jember*, 2019
- [5] P. A. Indra Purnama, D. Care Khirisne, & I. G. K. Diafari Djuni, "Aplikasi Mobile Penjualan Produk Pada Hanaka Concept Store Dengan Fitur Gamification". *Jurnal SPEKTRUM*, vol. 4, No.2, 2018
- [6] D. Intan, S. Saputra, & S. W. Handani, "Pemesanan Iklan Berbasis Online Pada Surat Kabar". *Seminar Nasional APTIKOM*, pp. 535–540, 2016
- [7] A. Kardianawati, H. Haryanto, & U. Rosyidah, "Penerapan Konsep Gamifikasi Appreciative pada E-Marketplace UMKM". *Techno. Com*, vol.15 , No.4, pp. 343–351, 2016
- [8] G. M. S. Menggunakan, & Framework, M. D. A., "Perancangan gamification management system (gms) menggunakan mda framework." pp.101–107, 2016
- [9] A. Prambayun, M. Suyanto, & A. Sunyoto, "Model gamifikasi untuk sistem manajemen pembelajaran". pp. 6–7, 2016
- [10] Rahardja, U., Aini, Q., Ariessanti, H. D., & Khoirunisa, A, "Pengaruh Gamifikasi pada iDu (iLearning Education) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *NJCA (Nusantara Journal of Computers and Its Applications")*, Vol.3, No.2, pp. 120–124, 2018
- [11] Setiyadi, A., & Agustia, R. D. "Penerapan Metode AHP Dalam Memilih

Marketplace E-Commerce Berdasarkan Software Quality and Evaluation ISO/IEC 9126-4 Untuk UMKM". *Jurnal IKRA-ITH Informatika*, Vol.2, No.3, pp. 61–70, 2018

- [12] Sundjaja, A. M., Hardianto, T., & Savina, G. (n.d.). *Pengaruh Gamifikasi terhadap Program Loyalitas pada Platform Tokopedia Indonesia*. pp. 28–31.
- [13] Supriyanto, "Perancangan Penerapan Gamifikasi pada Media Informasi Ekowisata". ISSN: 1907-5022. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi*, pp. 15–18, 2017
- [14] Ux, P., Pada, G., & Pemesanan, "Layanan Salon Berbasis Website Menggunakan Codeigniter". Vol. 7, No.2, pp. 111–117.