DAFTAR PUSTAKA

[1] M. I. Y. Alhaq dan T. Suryana, “Penerapan Metode Gamifikasi Pada Task Management Di Perusahaan Cv.Bims.,” Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA), vol. 1, no. 1, p. 45, 2018.

[2] D. I. S. Saputra dan S. W. Handani, “Implementasi Gamifikasi Pada Sistem Informasi Pelanggan Dan Pemesanan Iklan Berbasis Online Pada Surat Kabar,” Seminar Nasional APTIKOM (SEMNASTIKOM), vol. 1, no. 1, p. 535, 2016.

[3] M. M. Purba, “Perancangan Enterprise Collaboration System Dengan Konsep Gamifikasi,” ECS, vol. 2, no. 1, p. 107, 2015.

[4] H. Jusuf, “Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran,” TICOM, vol. 5, no. 1, p. 1, 2016.

[5] A. Kardianawati, H. Haryanto dan U. Rosyidah, “Implementasi Konsep Appreciative Inquiry Dalam Model Gamifikasi Pada E-Marketplace.,” Seminar Riset Teknologi Informasi (SRITI), vol. 1, no. 1, p. 122, 2016.

[6] P. J. Geiwitz, Structure of boredom, Journal of Personality and Social Psychology, America: PsycARTICLES, 1966.

[7] U. Rahardja, Q. Aini, H. D. Ariessanti dan A. Khoirunisa, “Pengaruh Gamifikasi Pada Idu (Ilearning Education) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa.,” NJCA, vol. 3, no. 2, p. 120, 2018.

[8] M. B. Sitorus, “Studi Literatur mengenai Gamifikasi untuk Menarik dan Memotivasi: Penggunaan Gamifikasi saat ini dan Kedepan,” Gajah Mada, vol. 2, no. 1, pp. 2-3, 2016.

[9] H. J. Park dan J. H. Bae, “Study and Research of Gamification Design,” International Journal of Software Engineering and Its Applications, vol. 8, no. 8, pp. 19-28, 2014.

[10] H. D. Ramandita, E. Utami dan E. T. Luthfi, “Sistem Pengukuran Kinerja Manajemen Untuk Mengevaluasi Tujuan Perusahaan Menggunakan Model Balanced Scorecard Dan Gamification.,” Citec Journal, vol. 4, no. 4, p. 276, 2017.

[11] M. Nazir, Metodologi Penelitian, Bogor: Ghalia Indonesia, 2005.

[12] U. V. Riss, H. Maus, A. Rickayzen dan W. M. Van der Aalst, Challenges For Business Process And Task Management, Journal of Universal Knowledge Management, 2005.

[13] Robbins, Stephen dan M. Coulter, Management, Prentice Hall, 2007.

[14] G. Zichermann dan C. Cunningham, Gamification by Design, O`Reilly Media, 2011.

[15] Y.-K. Chou, Actionable gamification : Beyond point, Badges, and Leaderboards, Gamification Pioneer & International Keynote Speaker, 2015.

[16] Association for Project Management, Introduction to Gamification, United Kingdom: Association for Project Management, 2014.

[17] A. McEachern, "What are Loyalty Points Worth?," smile.io, 13 December 2018. [Online]. Available: https://learn.smile.io/blog/what-are-loyalty-points-worth. [Diakses 1 Oktober 2019].

[18] A. Marczewski, "Easter Eggs and Gamification," Gamified UK, 12 February 2015. [Online]. Available: https://www.gamified.uk/2015/02/12/easter-eggs-gamification/. [Diakses 1 Oktober 2019].

[19] Fathansyah, Basis Data, Bandung: Informatika Bandung, 2015.

[20] B. Raharjo, Membuat Database Menggunakan MySQL, Bandung: Informatika Bandung, 2011.

[21] R. A. Sukamto dan M. Shalahuddin, Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek, Bandung: Informatika Bandung, 2016.

[22] R. A. S. dan M. Shalahuddin, Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek, Bandung: Informatika Bandung, 2016.

[23] H. Retnawati, "Perbandingan AKurasi Penggunaan Skala Likert dan Pilihan Ganda untuk Mengukur Self-Regulated Learning," Jurnal Kependidikan, vol. 45, no. 2, pp. 156-167, 2015.

[24] B. Hariyanto, Esensi-esensi Bahasa Pemrograman Java, Bandung : Informatika Bandung, 2014.

[25] Developers, "Mengenal Android Studio," [Online]. Available: https://developer.android.com/studio/intro?hl=ID. [Diakses 1 Oktober 2019].

[26] B. Raharjo, Belajar Otodidak MySQL (Teknik Pembuatan dan Pengelolaan Database), Bandung: Informatika Bandung, 2015.

[27] D. Naista, Codeigniter Vs Laravel, Kasus Membuat Website Pencari Kerja., Jakarta, Indonesia: Loko Media, 2017.

[28] W. Tanuwidjaja, Kata Kata Motivasi Dosis Tinggi Jilid 2, Yogyakarta: Media Pressindo, 2010.