

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Jogiyanto H.M, Teori dan Aplikasi Komputer, Andi Offset, Yogyakarta. 2004.
- [2] Daryanto, Keterampilan Dasar Pengoprasian Komputer, Bandung : Yrama Widya, 2004.
- [3] Widiastuti N. I. and Susanto R., "KAJIAN SISTEM MONITORING DOKUMEN AKREDITASI TEKNIK INFORMATIKA UNIKOM," Majalah Ilmiah UNIKOM, vol. 12, no. 2, p. 196, 2014.
- [4] G. Zichermann and C. Cunningham , *Gamification by Design*, Sebastopol: O'Reilly Media, 2011.
- [5] Sitorus M.B, "Studi Literatur mengenai Gamifikasi untuk Menarik dan Memotivasi: Penggunaan Gamifikasi saat ini dan Kedepan" , 2017.
- [6] Fathansyah, Basis Data, Bandung: Informatika, 2004.
- [7] TIM LITBANG WAHANA KOMPUTER, Membangun Sistem Informasi dengan Java NetBeans dan MySQL, Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET, 2015.
- [8] M. Fowler, "*UML Distilled Third Edition: A Brief Guide to The Standard Object Modelling Language*," Boston, Addison Wesley, 2005, p. 14.
- [9] John W. Satzinger, *Systems Analysis and Design in a Changing World*, Cengage Learning, 2011.
- [10] A.S Rosa , dan M.Shalahuddin, Rekayasa Perangkat Lunak Struktur dan Berorientasi Objek, Bandung : Informatika, 2014.
- [11] Al Bahra Bin Ladjamudin. Rekayasa Perangkat Lunak. Tangerang: Graha Ilmu, 2006.
- [12] Alhaq M.I.Y, "PENERAPAN METODE GAMIFIKASI PADA *TASK MANAGEMENT* DI PERUSAHAAN CV.BIMS," Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA), vol. 1, no. 1, pp. 45-51, 2018.

- [13] Santika A. P, "Rancang Bangun Aplikasi Edutainment untuk Anak SD dengan Teknik Gamifikasi Berbasis Octalysis dan Machinations Framework," Jurnal Teknik ITS, vol. 5, no. 2, pp. 679-684, 2016.
- [14] Apriani D. M, "Penerapan Gamifikasi Pada Sistem Informasi Penilaian Ujian Mahasiswa Untuk Meningkatkan Kinerja Dosen," JURNAL INFORMATIKA UPGRIS, vol. 4, no. 1, pp. 46-54, 2018.