

DAFTAR PUSTAKA

- Agusriandi. (2018). *Dasar-Dasar Penguasaan Pemrograman Web Teori + Praktik (HTML, CSS, JavaScript)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Deterding, S. (2019). Gamification in management: Between choice architecture and humanistic design. *Journal of Management Inquiry*, 28(2), 131-136.
- Gunawan, Wawan & Seno, Bagus. (2020). Implementasi Algoritma Fuzzy C-Means Clustering Sistem Crowdfunding pada Sektor Industri Kreatif Berbasis Web. *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika (JEPIN)*. 6. 193-201. 10.26418/jp.v6i2.38018.
- Haq, M., Eri Sasmita Susanto, dan Shinta Esabella. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Penilaian Pegawai Yayasan Al-Madinah Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 2(1), 29-37.
- Herliana, Asti, dan Prima Muhamad Rasyid. (2016). Sistem Informasi Monitoring Pengembangan *Software* pada Tahap *Development* Berbasis Web. *Jurnal Informatika*, 3(1), 41-50.
- Mingoc, N. L., & Sala, E. L. R. (2019). Design and development of learn your way out: A gamified content for basic Java computer programming. *Procedia Computer Science*, 161, 1011-1018.
- Muhtadibillah, A. (2019). *Perancangan sistem informasi helpdesk dengan konsep gamification berbasis web* (Bachelor's thesis, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Mumpuni, I. P., & Sagoro, E. M. (2018). Penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi Powtoon pada Materi Jurnal Penyesuaian untuk

Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 7(5).

Nurmatin, A. (2021). *TA: Penerapan Konsep Gamification pada Pembuatan Aplikasi Penilaian Kinerja Karyawan PT Pelindo Daya Sejahtera Berbasis Website* (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika).

Owen, P. (2017). *How gamification can help your business engage in sustainability*. Routledge.

Pamungkas, C. A. (2017). *Pengantar dan Implementasi Basis Data*. Yogyakarta: Deepublish.

Saputra, A., & Rahmatia, A. (2021, June 30). Gamification Model as a Business Strategy for MSMEs in Indonesia. *Journal of Accounting and Strategic Finance*, 4(1), 91-107.

Sugiarti, Yuni. (2018). *Dasar-Dasar Pemrograman Java Netbeans: Database UML dan Interface*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Supono, dan Viridiandry Putratama (2018). *Pemrograman Web dengan Menggunakan PHP dan Framework CodeIgniter*. Yogyakarta: Deepublish.

Widyani, D. (2021). Gamification as a marketing strategy for Garuda Indonesia loyalty program. *International Journal of Research in Business and Social Science* (2147-4478), 10(7), 418-422.

Wetherbe, James. (2012). *Systems Analysis and Design*. Traditional, Best Practices 4th Ed.

Yang, P., Xu, T., Feng, Y., Zhao, Y., & Wang, X. (2018). The impact of gamification elements on the evaluation of marketing activities.