



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## DAFTAR PUSTAKA

- Antin, J., & Churchill, E. F. (2011). Badges in Social Media: A Social Psychological Perspective. *CHI 2011* .
- Aparicio, A. F., Vela, F. L., Sanchez, J. L., & Montes, J. L. (2012). Analysis and application of gamification. *Interaccion* .
- Avif Roy , Rahman (2012). *Pengaruh Motivasi, Lingkungan dan Disiplin Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Jurusan Teknik Audio Video SMK Negeri 3 Yogyakarta*. S1 thesis, UNY.
- Bachtiar, G. (2012, Mei 1). *Hidup Lebih Hidup dengan Gamifikasi*. diakses Juni 12, 2013, dari Detik inet:  
<http://inet.detik.com/read/2012/05/01/103809/1905683/398/>
- Booth, K. (2012, Juni 9). *Introduction to HCI Methods, Supp Notes: User Study Methods*. diakses Juni 17, 2013, dari UBC Computer Science:  
<http://www.ugrad.cs.ubc.ca/~cs344/current-term/resources/supp-userStudyMethods.html>
- Bowman, C., Werner, G., & Bobich, J. (2013). *Foursquare Badge List*. diakses Juni 11, 2013, dari Badge Unlock:  
<http://www.badgeunlock.com/foursquare-badge-list/>
- Candy Crush.dari [apps.facebook.com/candycrush](https://apps.facebook.com/candycrush)
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Lennart, N. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". *Mindtrect* .
- Dix, A. E. (1993). *Human Computer Interaction*. New Jersey: Prentice Hall International.

Dragon City. dari apps.facebook.com/dragoncity

Fitz-Walter, Z., Tjondronegoro, D., & Wyeth, P. (2011). Orientation Passport: Using gamification to engage university students. *OZCHI* , 122-125.

Freitas, S. d., & Maharg, P. (2011). *Digital Games and Learning*. London: Continuum International Publishing Group.

Groh, F. (2012). Gamification: State of the Art Definition and Utilization. *Research Trends in Media Informatics* , 39.

Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction*. San Fransisco: Pfeiffer.

Kim, A. J. (2006). *Community Building on the Web: Secret Strategies for Successful Online Communities*. Peachpit Press.

Kumala, Albert (2012) *Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Motivasi Belajar Mahasiswa Terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Sistem Informasi Manajemen*. S1 thesis, UNIMED.

Liu, Y., Alexandrova, T., & Nakajima, T. (2011). Gamifying Intelligent Environments. *Ubi-MUI'11* .

Magnusson, C., Rasmus-Grohn, K., Tollmar, K., & Deaner, E. (2009). *User Study Guidelines*. Hapti Map Consortium.

Maxthon. dari www.maxthon.com

McLeod, S. (2008). *Likert Scale - Simply Psychology*. diakses Juni 17, 2013, dari Simply Psychology: <http://www.simplypsychology.org/likert-scale.html>

- Nugroho, E. (2013, June 10). *Gamification, Bukan Sekadar Bagi-Bagi Poin*. diakses Juni 10, 2013, dari Kompas Tekno:  
<http://tekno.kompas.com/read/2013/06/10/15274152/Gamification..Bukan.Sekadar.Bagi-bagi.Poin>
- Primaretha, A. (2012, Januari 11). *Menerjunkan Gamification Ke Dalam Marketing*. diakses dari Virtual Blog Consulting:  
<http://www.virtual.co.id/blog/internet-marketing/menerjunkan-gamification-ke-dalam-marketing/>
- Radarjogja (2013), dari <http://www.radarjogja.co.id/kulon-progo-dan-gunung-kidul/28316-rendah-minat-belajar-ke-pt.html>
- Ristiyanti, Siska. (2012). Diambil kembali dari <http://jk.tp.ac.id/terhadap-pola-waktu-belajar-siswa-kelas-v-sdn-kutorejo-iii-kecamatan-kertosono-kabupaten-nganjuk-tahun-pelajaran-2010-2011>
- Sheldon, L. (2012). *The Multiplayer Classroom: Designing Coursework as a Game*. Boston: Course Technology.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design*. Canada: O'Reilly.

U M N