



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

- Abdulloh, M. P. (2013). Pembuatan Sistem Informasi Sekolah Berbasis SMS Gateway Pada Madrasah Aliyah Pembangunan Di Pondok Pesantren Al-Fattah Kikil Arjosari. *IJNS – Indonesian Journal on Networking and Security* .
- Al Fatta, H. (2007). *Analisis & Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Angka Partisipasi Sekolah*. (2014, Maret 14). Retrieved Agustus 8, 2015, from Portal Data Indonesia: <http://data.go.id/dataset/angka-partisipasi-sekolah/resource/ec623fcc-f4b1-43e6-8d52-2b371d2a5f3a>
- Avif Roy, R. (2012). *Pengaruh Motivasi, Lingkungan dan Disiplin Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Jurusan Teknik Audio Video SMK Negeri 3 Yogyakarta*. UNY.
- Charles, D. T. (2011). Game-based feedback for educational multi-user virtual environments. *British Journal of Educational Technology, Volume 42, Issue 4* , 638-654.
- Gay, L. &. (1992). *Research Methods for Business and Management*. New York: MacMillan Publishing Company.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). *Does Gamification Work? -- A Literature Review of Empirical Studies on Gamification*. Waikoloa, HI: IEEE.
- Ilhamsah1, C. (2009). *Rancang Bangun Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada Primagama Cabang Malang*. Stikom.
- Janitra, W. (2014). *Rancang bangun situs pembelajaran hitml5 dengan pendekatan gamifikasi*. Tangerang: universitas multimedia nusantara.
- Juraman, S. R. (2014). Pemanfaatan Smartphone Android Oleh Mahasiswa Ilmu Komunikasi Dalam Mengakses Informasi Edukatif. *Jurnal Acta Diurna Vol 3 no 11* .
- Kirci, P., & Kahraman, M. (2015). Game based education with android mobile devices. *Modeling, Simulation, and Applied Optimization (ICMSAO), 2015 6th International Conference on, vol., no., pp.1,4* , 27-29 .
- Kumala, A. (2012). *Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Motivasi Belajar Mahasiswa Terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Sistem Informasi Manajemen*. S1 thesis, UNIMED.
- Kurnia, E., & Sudirman, D. Z. (2013). Labsware: Implementation of Gamification Approach in Computer Lab Activities. *ICISBC 2013* .

- Kurnia, Edward. (2013). *Labsware: Implementasi Metode Gamifikasi Pada Kegiatan Praktikum Laboratorium Komputer*. Universitas Multimedia Nusantara.
- Likert Scale - Simply Psychology*. (n.d.). Retrieved 7 9, 2015, from Simply Psychology: <http://www.simplypsychology.org/likert-scale.html>
- Maan, J. (2013). Social Business Transformation Through Gamification. *International Journal of Managing Information Technology (IJMIAT) Vol 5 No 3 August 2013* .
- Mulyanto, A. (2009). *Sistem Informasi Konsep & Aplikasi*. Yogyakarta: Andi.
- Risal. (2013). Pembangunan Gamification (Game Mechanics) Framework. *Jurnal Institut Teknologi Bandung* .
- Satoto, K. I. (2009). *Analisis Keamanan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Di Fakultas Teknik Universitas Diponegoro*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan. (2007). *pendidikan, Ilmu dan aplikasi*. Bandung: Intima.
- Wardani, K. T. (2012). Pembangunan Sistem Informasi Akademik Lembaga Bimbingan Belajar Spectrum. *Speed* , 151.
- Widiharto, R. (2004). *Model-Model Pembelajaran Matematika SMP (Makalah Instruktur/ Pengembangan Matematika SMP)*. Yogyakarta: PPPG Matematika.

UMMN