



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

- Bachtiar, Goutama. 2012. "Hidup Lebih Indah Dengan Gamifikasi" <http://www.slideshare.net/goudotmobi/kolom-telematika-detikinet-hidup-lebih-hidup-dengan-gamifikasi>.
- Bizz. 2015. "Pembuktian Gamifikasi di Dunia Nyata" <http://blog.ptdrbizz.com/gamification-dalam-pendidikan-mengapa-tidak/>
- Bendersky, Eli. 2010. The Intuition Behind Fisher-Yates Shuffling. Sumber : <http://eli.thegreenplace.net/2010/05/28/the-intuition-behind-fisher-yates-shuffling/>
- Bunchball, Inc . 2010. Gamification 101: An Introduction to the Use of Game Dynamics to Influence Behavior. Redwood City : Bunchball, Inc.
- Dixon, D. 2011. "Gamification A Roundtable On Game Studies And HCI Perspective". <http://www.slideshare.net/dings/gamification-a-roundtable-on-game-studies-and-hci-perspectives>
- Gay, L.R. dan Diehl, P.L. 1992. *Research Methods for Business and Management*, MacMillan Publishing Company, New York.
- Groh, F. 2012. Gamification: State of the art definition and utilization. Research Trends in Media Informatics, Institute of Media Informatics, Ulm University.
- Halling, Conrad. 2010. Random Shuffle Algorithms, sumber : <http://sphaerula.com/wordpress/computing/random-shuffle-algorithms/>
- Hallet, Jeffrey J. 1985. The new 80/20 Rule: Human Resources are Today's Competitive Factor. The Personnel Administrator.
- Handri, Kusnendar, dan Wahyudin. 2011. *Pemanfaatan Remote Desktop untuk Optimalisasi Sistem Ujian Online*, sumber : <http://rullyhandri.web.id/.../JOURNAL%20SISTEM%20UJIAN%20ONLINE.pdf>
- Janitra, Willy. 2014. Rancang Bangun Situs Pembelajaran HTML5 dengan Pendekatan Gamifikasi.
- Kapp, K. M. 2012. *The Gamification of Learning and Instruction*. San Fransisco: Pfeiffer.
- Koran, Jaya Kumar C. 2002. Aplikasi E-learning dalam Pengajaran dan Pembelajaran di Sekolah Malaysia. Makalah 8 November 2002.

- Lukmana, L. 2006. Dukungan Industri Software dalam Implementasi E-Learning di dunia pendidikan.
- Munir. 2009. Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunitas. Bandung: Alfabeta.
- Nugroho, Eko. 2013. “Mencerna Konsep ‘*How to Play*’ di *Game*”. <http://hot.detik.com/read/2012/07/20/110523/1970393/654/mencerna-konsep-how-to-play-di-game>
- Purbo, O.W. 2002. E-learning dan Pendidikan. Artikel dalam Cakrawala Pendidikan Universitas Terbuka.
- Rosenberg, M.J. 2011. E-learning : Strategies for Delivering Knowledge in The Digital Age. The McGraw-Hill Companies Inc.
- StatCounter. 2015. Top 8 Mobile Operating System in Indonesia from jan 2015 to jan 2015. Tersedia dalam : http://gs.statcounter.com/#mobile_os-ID-monthly-201401-201501
- Supriyanto, tanpa tahun. Penerapan Algoritma *Fisher-Yates* pada *Edugame Guess Caculation* Berbasis Android.
- Wahono, R.S. 2011. *E-learning Design*. <http://ilmukomputer.org/2009/01/10/sistem-elearning-berbasis-model-motivasi-komunitas/>
- Walter-Fitz, Wyeth, Tjondronegoro. 2011. “*Using gamification to engage university students*”. <http://eprints.qut.edu.au/46739/1/OrientationPassport-fitz-walter.pdf>
- Zichermann, Gabe dan Christopher Cunningham. 2010. “*Gamification By Design*”. Canada : O’Reilly Media, Inc.

U M N