



### **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

- Abt, C. C., 1970. *Serious Games*. New York: The Viking Press.
- APJII, 2016. *Survey Internet APJII 2016*. [Online] Tersedia di: <https://apjii.or.id/content/read/39/264/Survei-Internet-APJII-2016> [Diakses 27 September 2017].
- Bunchball, 2010. *Gamification 101: An Introduction to the Use of Game Dynamics to Influence Behavior*, California: Bunchball, Inc.
- Davis, F. D., 1986. *A Technology Acceptance Model for Empirically Testing New End-User Information Systems: Theory and Results*, New York: Massachusset Institute of Technology.
- Dewi, F. K. S., Indriasari, T. D. & Prayogo, Y., 2016. Rancang Bangun Aplikasi Pengingat Kegiatan Akademik Berbasis Mobile. *Jurnal Buana Informatika*, 7(4), pp. 303-312.
- Dwi Ningrum, S., 2012. *Ilmu Sosial & Budaya Dasar*. Yogyakarta: UNY Press.
- Ghufron, M. N. & Risnawati, R., 2012. *Gaya Belajar: Kajian Teoritik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hamari, J., Koivisto, J. & Sarsa, H., 2014. Does gamification work?. *A literature review of empirical studies on gamification*, pp. 1-10.
- Henry, S., 2013. *Gamification In Classroom - 2*. [Online] Tersedia di: <http://samuelhenry.net/gamification-in-classroom-2/>
- Jamil, M.A., Arif, M., Abubakar, N.S.A., Ahmad, A. 2016. Software Testing Techniques: A Literature Review. *International Conference on Information and Communication Technology for The Muslim World*.
- Juraman, S. R., 2014. Pemanfaatan Smartphone Android oleh Mahasiswa Ilmu Komunikasi dalam Mengakses Informasi Edukatif. *Jurnal Acta Diurna*, 3(1).
- Kapp, K. M., 2012. *The Gamification Learning and Instruction*. San Francisco: Pfeiffer.
- Koster, R., 2005. *A theory of fun for game design*. Scottsdale: Paraglyph Press.
- Marczewski, A., 2014. *gamification-framework*. [Online] Tersedia di: <https://www.gamified.uk/gamification-framework/>
- Overton, R., 2007. *Feasibility studies made simple*. Boat Harbour: Martin Books Pty Ltd.
- Saksana, I., 2018. *Hasil Wawancara dengan Indra Saksana* [Wawancara] (22 Juni 2018).
- Schell, J., 2008. *The Art of Game Design*. Burlington: Morgan Kaufmann Publisher.

- Setiana, H., 2015. *Rancang Bangun Sistem Informasi Akademik Dengan Metode Gamifikasi Berbasis Android*. Tangerang: Universitas Multimedia Nusantara.
- Simarmata, M. . T. A., 2015. *Model Penerimaan Teknologi (Technology Acceptance Model)*, Medan: Universitas HKBP Nommensen.
- Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wirya Putra, S., 2015. *Rancang Bangun Aplikasi Moonlay Academy Dengan Metode Gamifikasi Menggunakan Algoritma Knuth Shuffle Berbasis Android (Studi Kasus: Pt Moonlay Technologies)*. Tangerang: Universitas Multimedia Nusantara.
- Zichermann, G. & Linder, J., 2010. *Game-Based Marketing*. New Jersey: Inc. John Wiley & Sons.

