



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

- Board, F. P. (2007). *Financial Planner Competency Profile*. Jakarta: CFP.
- Caillois, R. (2001). *Man, play, and games*. United States: University of Illinois.
- Daft, R. L. (2010). *Management*. South Western: Cengage Learning
- Denny, P., 2013. The Effect of Virtual Achievements on Student Engagement. *ACM Digital Library*, pp. 763-772.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification” . *ACM Digital Library*.
- Hamari, J., & Koivisto, J. (2014). Why do people use gamification services? *Elsevier*.
- Huotari, K., & Hamari, J. (2016). A definition for gamification: anchoring gamification in the service marketing literature. *Springer*.
- Janitra, W. (2014). *Rancang Bangun Situs Pembelajaran HTML5 dengan Pendekatan Gamifikasi*.
- Kapoor, J., Dlabay, L., & Hughes, R. (2004). *Personal finance*. New York: McGraw-Hill.
- Lowry, P. B., Gaskin, J. E., Twyman, N. W., B. H., & Roberts, T. L. (2013). Taking “Fun and Games” Seriously: Proposing the Hedonic-Motivation System Adoption Model (HMSAM). *Journal of the Association for Information Systems*, 14(11), 617-671.
- Marczewski, A. (2014). *Gamification Framework*. Diambil kembali dari gamified.uk: <https://www.gamified.uk/gamification-framework/>
- Noname. (2016, Oktober 19). *Have Fun with Finances: Level-Up Your Finances Using Gamification*. Diambil kembali dari Ally: <https://www.ally.com/do-it-right/money/have-fun-with-finances-level-up-your-finances-using-gamification/>
- Noname. (2016). *Perencanaan Keuangan Keluarga*. Jakarta Pusat: Otoritas Jasa Keuangan.
- Primadhyta, S. (2017, Oktober 21). *Hanya 12,6 Persen Masyarakat Indonesia Punya Rencana Keuangan*. Diambil kembali dari CnnIndonesia.com: <https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20171020194504-78-249871/hanya-126-persen-masyarakat-indonesia-punya-rencana-keuangan>

- Razqa, S. M. (2018, Maret 11). *Riset: Pengguna Ponsel Android Lebih Setia daripada iPhone Fanboy*. Diambil kembali dari Kumparan.com: <https://kumparan.com/@kumparantech/riset-pengguna-ponsel-android-lebih-setia-daripada-iphone-fanboy>
- Robson, K., Plangger, K., Kietzmann, J. H., McCarthy, I., & Pitt, L. (2015). Is it all a game? Understanding the principles of gamification. *Business Horizons*.
- Sagoro, E. M. (2016). Kefektifan Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Akuntansi pada Mahasiswa Non-akuntansi . *Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 63.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press.
- Seixas, L. d. R., Gomes, A. S. & Filho, I. J. d. M., 2016. Effectiveness of gamification in the engagement of students. *Computers in Human Behavior*, pp. 48-63.
- Sina, P. G. (2014). Motivasi sebagai Penentu Perencanaan Keuangan (Suatu Studi Pustaka). *Ilmiah Akuntansi dan Bisnis*, 43.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Taylor, S. J. (2012, Juli 16). *The 'Gamification' of Personal Finance*. Diambil kembali dari U.S. News & World Report: <https://money.usnews.com/money/personal-finance/articles/2012/07/16/the-gamification-of-personal-finance>
- Yushita, A. N. (2017). Pentingnya Literasi Keuangan Bagi Pengelolaan Keuangan Pribadi. *Nominal*.
- Zichermann, & Cunningham. (2011). *Gamification by Design: Implementing*. Sebastopol: O'Reilly Media.

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A