



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

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

- Aditya, R. (2015). Pengaruh Media Sosial Instagram Terhadap Minat Fotografi pada Komunitas Fotografi Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) FISIP*, 2(2).
- Arbi, F., Indra, S., Program, D., Komunikasi, S., Tribhuwana, U. and Malang, T. (2017). Pengaruh Media Sosial Instagram Terhadap Minat Fotografi pada Komunitas Fotografi Kamera Indonesia Malang. *JISIP: Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 6(2), hh.69-74.
- Bagus, I., Buana, P.W. and Cahyawan W., A.A.K.A. (2015). Game Edukasi Rambu Lalu Lintas Berbasis Android. *Merpati*, 3(3), h.194.
- Bull, S. (2010). *Photography*. New York: Routledge.
- Campbell, W.G., Vaughan, N., Bull, B., Joosten, T., Whitmer, J., Dugdale, S. and Fovet, F. (2011). 7 Things You Should Know About Gamification. *Educause Learning Initiative*.
- Chou, Y.K. (2015). *Octalysis: Complete Gamification Framework - Yu-kai Chou*. [online] Yu-kai Chou: Gamification & Behavioral Design. Tersedia di: <https://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework/> [Diakses pada 30 Mar. 2020].
- Cox, S. (2020). *Photography Basics: The Complete Beginner's Guide*. [online] Photography Life. Tersedia di: <https://photographylife.com/photography-basics> [Diakses pada 20 Mar. 2020].
- Davenport, A. (1999). *The History of Photography : An Overview*. Albuquerque: University Of New Mexico Press.
- Dharsito, W. (2014). *Dasar Fotografi Digital 1 : Pengenalan Kamera Digital*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Dinata, R., Sari, R.P. and Purwantoro, S. (2017). Aplikasi Quiz Online Berbasis Web Menggunakan Algoritma Fisher Yates Shuffle. *Jurnal Aksara Komputer Terapan*, 6(2).
- Gunawan, A.P. (2013). Pengenalan Teknik Dasar Fotografi. *Humaniora*, 4(1), h.518.
- Hair, J.F., Bush, R.P. and Ortinau, D.J. (2003). *Marketing Research Within a Changing Information Environment*. II ed. McGraw-Hill.
- Hasan, M.A., Supriadi, S. and Zamzami, Z. (2017). Implementasi Algoritma Fisher-Yates Untuk Mengacak Soal Ujian Online Penerimaan Mahasiswa Baru (Studi Kasus : Universitas Lancang Kuning Riau). *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, 3(2), h.294.

- Heijden, H. van der (2004). User Acceptance of Hedonic Information Systems. *MIS Quarterly*, 28(4).
- Juniawan, F.P., Pradana, H.A., Laurentinus and Sylfania, D.Y. (2019). Performance Comparison of Linear Congruent Method and Fisher-Yates Shuffle for Data Randomization. *Journal of Physics: Conference Series*, [online] 1196, h.7. Tersedia di: <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1196/1/012035> [Diakses pada 23 Jun. 2020].
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, [online] 5(1). Tersedia di: <https://www.neliti.com/id/publications/92772/penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembelajaran> [Diakses pada 31 Mar. 2020].
- Khaleel, F.L., Sahari Ashaari, N., Tengku Wook, T.S.M. and Ismail, A. (2016). Gamification Elements for Learning Applications. *International Journal on Advanced Science, Engineering and Information Technology*, 6(6), h.868.
- Lee, J. and Hammer, J. (2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2).
- Leng, B. (2014). *The New Language of Digital Photography: Start Making Photographs Rather Than Taking Photographs*. AuthorHouse.
- Lowry, P.B., Gaskin, J.E., Twyman, N.W., Hammer, B. and Roberts, T.L. (2013). Taking “Fun and Games” Seriously: Proposing the Hedonic-Motivation System Adoption Model (HMSAM). *Journal of the Association for Information Systems (JAIS)*, 14(11), hh.617-671.
- Nasution, H.N., Nasution, S.W.R. and Hidayat, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Kuliah Aplikasi Komputer Guna Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 5(1), h.15.
- Simamora, B. (2005). *Analisis Multivariat Pemasaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Singh, V. (2014). *Shuffle an Array by Modern Fisher-Yates Method*. [online] [www.VinaySingh.info](http://www.VinaySingh.info). Tersedia di: <https://www.vinaysingh.info/fisher-yates-shuffle/> [Diakses pada 2 Apr. 2020].
- Sitorus, M.B. (2016). *Studi Literatur mengenai Gamifikasi untuk Menarik dan Memotivasi: Penggunaan Gamifikasi saat ini dan Kedepan*.
- Sugiarto, A. (2006). *Indah itu Mudah*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, h.50.
- Sugiyono (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tjiang, H. (2016). *7 Hari Belajar Fotografi Dengan Langkah Mudah, Praktis Dan Lengkap*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Yuliadewi, L. (1999). Mengenal Fotografi dan Fotografi Desain. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, [online] 1(1), h.5. Tersedia di: <http://nirmana.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/16038> [Diakses pada 27 Apr. 2020].