

DAFTAR PUSTAKA

- Anggara, Eriko. (2020) “Rancang Bangun Aplikasi Absensi dengan Metode Gamifikasi Berbasis Website”. [online]. Tersedia di: <https://kc.umn.ac.id/13886/>
- Averina, Jacinda. (2018) “Perancangan Kampanye Tentang Pentingnya Berinvestasi di Pasar Modal bagi Generasi Millennial”. [online]. Tersedia di: <https://kc.umn.ac.id/7838/>
- Bachtiar, Goutama. (2012). ”Hidup Lebih Indah Dengan Gamifikasi”. [online]. Tersedia di: <http://www.slideshare.net/goudotmobi/kolom-telematika-detikinet-hidup-lebih-hidup-dengan-gamifikasi>
- Bunchball. (2010). *Gamification 101: An Introduction to the Use of Game Dynamics to Influence Behaviour*. USA.
- Filbert, R., (2014) “Investasi Saham Ala Swing Trader Dunia”. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Gautama, Peter. (2020) “Implementasi Teknik Gamifikasi Terhadap Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android”. [online]. Tersedia di: <https://kc.umn.ac.id/13451/>
- Huotari, K. Dan juho, H. (2012). Defining Gamification: A Service Marketing Perspective. Dalam *Proceedings 16th International Academic MindTrek Conference*, hh. 17-22.
- Janitra, Willy. (2014) ”Rancang Bangun Situs Pembelajaran HTML5 dengan Pendekatan Gamifikasi”. [online]. Tersedia di: <https://kc.umn.ac.id/1795/>
- Juwono, Firdayanti. (2019) “Rancang Bangun Aplikasi Pencatatan Keuangan Pribadi dengan Menggunakan Metode Gamifikasi Berbasis Android”. [online]. Tersedia di: <https://kc.umn.ac.id/10489/>
- Jusuf, H. (2016) “Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran”. Jurnal TICOM, [online] Volume 5, p.1. Tersedia di: <https://www.neliti.com/id/publications/92772/penggunaan-gamifikasidalam-proses-pembelajaran> .
- Marczewski, A. (2014). “Gamification Framework”. [online]. Tersedia di: <https://www.gamified.uk/gamification-framework/>

- Khotimah, Husnul , Warsini, Sabar , dan Nuraeni, Yenni. (2016) “Pengaruh Sosialisasi dan Pengetahuan Terhadap Minat Investor Pada Efek Syariah di Pasar Modal (Survei Pada Nasabah PT Danareksa Sekuritas Cabang FE -UIDepok)”. [online]. Tersedia di: akuntansi.pnj.ac.id/upload/artikel/files/SabarWaarsiniJuni2016.pdf.
- Kustodian Sentral Efek Indonesia. (2019) “Pencapaian KSEI Tahun 2019 : Implementasikan Tonggak Sejarah Baru Pasar Modal Indonesia. Unit Pemasaran Dan Komunikasi Perusahaan PT Kustodian Sentral Efek Indonesia”, 1–4.
- Rahman, R. (2019) “Number of retail investors inches toward 1m as brokerages, IDX push campaign. The Jakarta Post”. [online]. Tersedia di: “<https://www.thejakartapost.com/news/2019/08/15/number-of-equityinvestors-inches-toward-1m-as-brokerages-idx-push-campaign.html>”
- Razqa, S. M. (2018) “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-fanboys>
- Sugiyono. (2012) “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta ”
- OJK. (2017) Buku Statistik Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan 2016. Jakarta: Otoritas Jasa Keuangan. [online]. Tersedia di: www.ojk.go.id.
- Walter-Fitz, Wyeth, Tjondronegoro. (2011) “Using gamification to engage university students”. [online]. Tersedia di: <http://eprints.qut.edu.au/46739/1/OrientationPassport-fitz-walter.pdf> .
- Widya Pradana, P., Artwodini Muqtadiroh, F. and Shifia Nisafani, A. (2016) “Perancangan Aplikasi Liva untuk Mengurangi Nomophobia dengan Pendekatan Gamifikasi ”. [online]. Vol.5, p.38. Tersedia di: <https://media.neliti.com/media/publications/190924-ID-perancangan-aplikasi-liva-untuk-menguran.pdf>
- Zicherman, & Cunningham. (2011) “Gamification by Design: Implementing Sebastopol: O’Reilly Media”.