

DAFTAR PUSTAKA

www.itk.ac.id

Andrew Stott & Carman Neustadter. (2013). *Analysis of Gamification in Education*. School of Interactive Arts and Technology. Simon Fraser University.

Azdy, R.A. & Rini, A. (2018). Penerapan Extreme Programming dalam Membangun Aplikasi Pengaduan Layanan Pelanggan (PaLaPa) pada Perguruan Tinggi. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(2), pp. 197-206.

Badan Pengembangan dan Pemberdayaan Sumber Daya Manusia Kesehatan. (2019). *PJJ, E-Learning, & Blended Learning*.

Belladina Nasution. (2012). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Bermain Sambil Belajar (Permainan Monopoli) pada Pokok Bahasan Penggolongan Hewan di Kelas IV SDN 101765 BANDAR SETIA. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan.

Berty Wulan Sari, Ema Utami, Hanif AL Fatta. (2015). Penerapan Konsep Gamification Pada Pembelajaran Tenses Bahasa Inggris Berbasis Web. Sifotnika.

Darmawan, Aditya (2020) TA : Penerapan Konsep Gamification pada Aplikasi Pembelajaran Ilmu Agama Berbasis Android. Undergraduate thesis, Universitas Dinamika.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011, September). From game design elements to gamefulness: definition gamification. In *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments* (pp. 9-15).ACM.

Dzhurov, Y., Krasteva, I. & Ilieva, S. (2009). Personal Extreme Programming - An Agile Process for Autonomous Developers. *Faculty of Mathematics and Informatics, Sofia University*, pp, 252-259.

www.itk.ac.id

Fajar Pradana, Fitra A. Bachtiar, Bayu Priyambadha. (2018). Pengaruh Elemen *Gamification* terhadap hasil belajar siswa pada *E-Learning* pemrograman Java. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia. ISSN: 2302 - 3805.

Februariyanti, H., & Zuliarso, E. (2012). Rancang Bangun Sistem Perpustakaan untuk Jurnal Elektronik. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, 129.

Fendiyanto, Fendiyanto (2020) ANALISIS MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA DI SMP NEGERI 3 ARJASA SUMENEP. Undergraduate (S1) thesis, Universitas Muhammadiyah Malang.

Halimah, S. N., Rudibyani, R. B., & Efkar, T. (2015). Penerapan model inkuiri terbimbing dalam meningkatkan motivasi belajar dan penguasaan konsep siswa. *Jurnal: Pendidikan dan Pembelajaran Kimia*, 4, 997-1010.

Henry, S., 2013, E-Learning Suck Games Rulez Part 1, <http://samuelhenry.net/e-learning-suck-games-rulez-part-1/>, diakses tanggal 22 September 2020.

Hepta Bungsu Agung Jayawardana, Djukri. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran *Hypnoteaching* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa SMA/MA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, pp 167-177.

Imam Ghozali. 2011. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan program IMB SPSS 19*. Semarang. Badan Penerbit Undip.

Kalimantan, I. T. (2019, September 3). *Institut Teknologi Kalimantan*. Retrieved from Tentang ITK: <http://itk.ac.id>

Marko Urh, Goran Vukovic, Eva Jereb & Rok Pintar. (2015). The model for introduction of gamification into e-learning in higher education. University of Maribor, Faculty of Organizational Sciences.

Muhammad Ulfi, Gita Indah Marthasari, Ilyan Nuryasin. (2020). Implementasi Metode Personal Extreme Programming dalam Pengembangan Sistem Manajemen Transaksi Perusahaan. Universitas Muhammadiyah Malang.

Nurzaman, F. (2020). PENGEMBANGAN SISTEM OTOMATISASI TAGIHAN MENGGUNAKAN METODE AGILE SOFTWARE DEVELOPMENT. IKRA-ITH INFORMATIKA: Jurnal Komputer dan Informatika, 4(1), 46-57.

Oriol Borrás Gene, Margarita Martínez Nunez & Angel Fidalgo Blanco. (2016). New Challenges for the Motivation and Learning in Engineering Education Using Gamification in MOOC. International Journal of Engineering Vol. 32.

Puspita, Kartika, Yuris Alkhalifi, and Hasan Basri. "Rancang Bangun Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Website Dengan Metode Spiral." Paradigma 23.1 (2021).

Rikza Fauzan. (2019). Pemanfaatan *Gamification Kahoot.IT* sebagai *Enrichment* Kemampuan Berfikir Historis Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sejarah Kolonialisme Indonesia.

Rinjeni, Tri Puspa (2020) TA : Penerapan Gamification pada Aplikasi Marketplace Penjualan Olahan Biji Kopi Berbasis Website. Undergraduate thesis, Universitas Dinamika.

Rizal, H., Adhy, S. & Wirawan, P. W. (2013). Perancangan dan Pembuatan Mobile Learning Interaktif Berbasis Android Dengan Metode Personal Extreme Programming. *Journal of Informatics and Technology*, 2(3), pp. 103-112.

Rizky Edyatna Putra, Satrio Agung Wicaksono, Issa Arwani. (2019). Pengembangan Sistem Informasi Perpustakaan menggunakan Metode *Extreme Programming* (Studi pada: SMK 1 Muhammadiyah Malang). Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer Vol 3.

Sagala, J. R. (2018). Model Rapid Application Development (Rad) Dalam Pengembangan Sistem Informasi Penjadwalan Belajar Mengajar. Jurnal Mantik Penusa, 2(1).

Sasmito, G. W. (2017). Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal. Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT, 2(1), 6-12.

Setyosari, P., & Sumarmi, S. (2017). Penerapan model problem based learning meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(9), 1188-1195.

Solichin, A. (2016). *Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL*. Jakarta: Budi Luhur.

Suprianto, I., Pradana, F., & Bachtiar, F. Pengembangan Aplikasi E-Learning Dengan Menerapkan Metode Gamification. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 2, p. 1716-1724, jan. 2019. ISSN 2548-964X.

Wahyu Bagja Sulfemi, Desi Yuliana. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Rontal Keilmuan PKn Vol 5*.

William Horton and Katherine Horton (2003). *E-Learning Tools and Technologies: A consumer's guide for trainers, teachers, educators, and instructional designer*. USA: Wiley Publishing, inc. pp.12-24.

Yanto, R. (2016). *Manajemen Basis Data Menggunakan MySQL*. Yogyakarta: Deepublish.

Yudanto, A. L., Tolle, H., & Brata, A. H. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Manajemen Laboratorium Biomedik Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 630.