

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ruwaida, N. L., & Magnadi, R. H. (2017). *STEM Perekrutan Dan Seleksi Karyawan Pada PT. LAJU PERDANA INDAH Unit PG. Pakis Baru* (Doctoral dissertation, Sekolah Vokasi). <https://core.ac.uk/download/pdf/151235532.pdf>
- [2] Farozi, M., Suyanto, M., & Lutfi, E. T. (2015). Perancangan Sistem Informasi Penilaian Kinerja Sumber Daya Manusia Menggunakan Metode Gamifikasi. *Jurnal Teknologi Informasi Respati*, 10(30). <http://jti.respati.ac.id/index.php/jurnaljti/article/view/131/122>
- [3] Nugroho, E. 2013 *Gamification*, Bukan Sekadar Bagi-Bagi Point. Available at [tekno.kompas.com/read/2013/06/10/15274152/Diakses tanggal 18 November 2020](http://tekno.kompas.com/read/2013/06/10/15274152/Diakses%20tanggal%2018%20November%202020).
- [4] Muflihini, H. (2012) Penilaian Produktivitas Kerja Pegawai. *Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*.  
<https://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/view/1298/1225>
- [5] Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ticom*, 4(3).  
<https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>
- [6] Rahardja, U., Aini, Q., & Harahap, E. P. (2016). Manajemen Sistem Gamifikasi Sebagai Inovasi Pembelajaran. In *Seminar Nasional APTIKOM (SEMNASTIKOM)* (pp. 190–197).  
<https://journal.universitاسbumigora.ac.id/index.php/semnastikom2016/article/view/259>
- [7] Erenli, K. (2013). The impact of gamification-recommending education scenarios. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 8(2013), 15–21.  
<https://online-journals.org/index.php/i-jet/article/view/2320/2458>
- [8] K. M. Kapp, *The gamification of learning and instruction: gamebased methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons, 2012.  
[https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=M2Rb9ZtFxccC&oi=fnd&pg=PR12&dq=info:tPFVEvAwnlIJ:scholar.google.com&ots=JyLc324G7K&sig=Pvyq6n4R3UWGC07uy2i6lxd5uhI&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=M2Rb9ZtFxccC&oi=fnd&pg=PR12&dq=info:tPFVEvAwnlIJ:scholar.google.com&ots=JyLc324G7K&sig=Pvyq6n4R3UWGC07uy2i6lxd5uhI&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)

- [9] Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. ‘O’Reilly Media, Inc.’. [http://storage.libre.life/Gamification\\_by\\_Design.pdf](http://storage.libre.life/Gamification_by_Design.pdf)
- [10] E. Effendi and H. Zhuang, *E-learning, Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: ANDI, 2005. <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/download/1276/1207>
- [11] Farozi, Mohammad. (2016) Model Perangkat Lunak Bisnis Gamifikasi Dalam Mengevaluasi Produktivitas Kinerja Kerja Karyawan. <https://media.neliti.com/media/publications/277375-model-perangkat-lunak-bisnis-gamifikasi-09a30786.pdf>
- [12] Farida, Eriyati. (2016). Gaya Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Penerapan Manajemen Berbasis Sekolah Di SMA Negeri MUKOMUKO. <http://repository.ut.ac.id/6651/1/42181.pdf>
- [13] Astriany, Ardelia., Rizky., & Ramdhani, Irfan. (2019). Perancangan Sistem Informasi Perekrutan Karyawan Berbasis Web Menggunakan PHP DAN MYSQL Di PT. Ria Indah Mandiri. <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/jamika/article/view/1651/1132>
- [14] Ariyati, S., & Misriati, T. (2016). Perancangan animasi interaktif pembelajaran asmaul husna. *Jurnal Teknik Komputer*, 2(1), 116-121. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jtk/article/view/369/278>
- [15] Widiastuti, N.I & Setiawan. I. 2012. *Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo*. Bandung, Penerbit: UNIKOM. <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/komputa/article/view/60/57>
- [16] Janti, S. (2014). Analisis validitas dan reliabilitas dengan skala likert terhadap pengembangan si/ti dalam penentuan pengambilan keputusan penerapan strategic planning pada industri garmen. *Prosiding Seminar Nasional Aplikasi Sains & Teknologi (SNAST)*, 15,155–160. <https://ejournal.akprind.ac.id/index.php/prosidingsnast/article/view/3493/2554>