

DAFTAR PUSTAKA

- Abror, R., 2020. Metode Gamifikasi: Contoh Pembelajaran Inovatif Ala Pahamify - Pahamify [WWW Document]. URL <https://pahamify.com/blog/pahami-pahamify/apps/contoh-pembelajaran-iovatif-ala-pahamify/> (accessed 6.15.22).
- Agow, F.M., Adolfina, Dotulong, L.O.H., 2020. Pengaruh kualitas kehidupan kerja, komunikasi organisasi dan kepuasan kerja terhadap kinerja karyawan pada PT. PLN ULP Airmadidi. Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi 8.
- Aini, Q., Rahardja, U., Moeins, A., Apriani, D.M., 2018. Penerapan Gamifikasi Pada Sistem Informasi Penilaian Ujian Mahasiswa Untuk Meningkatkan Kinerja Dosen. Jurnal Informatika Upgris 4.
- Aprilia, P., 2021. MongoDB: Pengertian dan Manfaat Menggunakannya untuk Project Anda [WWW Document]. URL <https://www.niagahoster.co.id/blog/mongodb-adalah/> (accessed 6.15.22).
- Arham, U.U., Dwiningasih, K., 2016. KEEFEKTIFAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS BLENDED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. Jurnal Kwangsan 4. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v4i2.89>
- Arti kata poin - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online [WWW Document], n.d. URL <https://kbbi.web.id/poin> (accessed 6.15.22).
- Astuti, W.S., Sjahrudin, H., Purnomo, S., 2018. Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Kinerja Karyawan. Organisasi dan Manajemen 1.
- Bolung, M., Tampangela, H.R.K., 2017. Analisa Penggunaan Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak. Jurnal ELTIKOM 1. <https://doi.org/10.31961/eltikom.v1i1.1>
- Dewi, A.F.R., 2019. PENGARUH GAMIFIKASI PADA PROGRAM LOYALITAS TERHADAP LOYALITAS PENGGUNA MARKETPLACE

DENGAN MENGGUNAKAN EXPECTATION-CONFIRMATION MODEL (ECM). ペインクリニック学会治療指針 2.

Dharwiyanti, S., Wahono, R.S., 2003. Pengantar Unified Modeling Language (UML). IlmuKomputer.com.

Fathansyah, 2018. Basis Data Revisi Ketiga. Pengertian sistem menurut para ahli.

Firliana, R., Rhohman, F., 2019. Aplikasi Sistem Informasi Absensi Mahasiswa dan Dosen. Journal of Computer and Information Technology 2.

Garaika, G., Margahana, H., 2019. PERAN SELEKSI (SELECTION) TENAGA KERJA YANG TEPAT TERHADAP TERCAPAINYA TUJUAN ORGANISASI. Jurnal AKTUAL 17. <https://doi.org/10.47232/aktual.v17i2.42>

Hae, Y., 2021. ANALISIS KEAMANAN JARINGAN PADA WEB DARI SERANGAN SNIFFING DENGAN METODE EKSPERIMEN. JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi) 8, 2095–2105. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i4.1196>

HANDOKO, T.H., 1994. MANAJEMEN. BPFE.

Huotari, K., Hamari, J., 2017. A definition for gamification: anchoring gamification in the service marketing literature. Electronic Markets 27, 21–31. <https://doi.org/10.1007/s12525-015-0212-z>

Junaedi, N.L., 2021. Metode Agile Development: Pengertian, Tujuan, dan Keunggulan [WWW Document]. Ekrut Media. URL <https://www.ekrut.com/media/metode-agile-adalah> (accessed 6.14.22).

Juul, J., 2002. week 1 - The game, the player, the world: Looking for a heart of gameness. Proceedings at the Level Up: Digital Games Research Conference.

Liana, W., 2020. Pengaruh Motivasi terhadap Produktivitas Karyawan PT Telkom Indonesia, Tbk Cabang Palembang. Jurnal Nasional Manajemen Pemasaran & SDM 1. <https://doi.org/10.47747/jnmpsdm.v1i01.25>

- Marpaung, N., Handayani, M., Yesputra, R., 2018. Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Dosen Terbaik Dengan Metode Weighted Product (WP) Pada STMIK Royal. Seminar Nasional Royal 2018 9986.
- Mohino, J. de V., Higuera, J.B., Higuera, J.R.B., Montalvo, J.A.S., 2019. The application of a new secure software development life cycle (S-SDLC) with agile methodologies. *Electronics* (Switzerland) 8. <https://doi.org/10.3390/electronics8111218>
- Muhammad, M., 2021. PELATIHAN MANAJEMEN SDM DALAM MENINGKATKAN KUALITAS SUMBER DAYA MANUSIA (SDM) KARYAWAN DI UNIVERSITAS MALAHAYATI BANDAR LAMPUNG. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2. <https://doi.org/10.31004/cdj.v2i2.1769>
- Nawawi, H., 2009. Manajemen Punishment Untuk Bisnis yang Kompetitif. Penerbit Gajah Mada University Press, Yogyakarta, p. 63.
- Nur Istighfar, R., 2019. PENERAPAN GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR ANAK DENGAN HAMBATAN EMOSI DAN PERILAKU DI SLB E HANDAYANI. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nurmatin, A., 2021. Penerapan Konsep Gamification Pada Pembuatan Aplikasi Penilaian Kinerja Karyawan PT Pelindo Daya Sejahtera Berbasis Website. Universitas Dinamika.
- Özkan, D., Mishra, A., 2019. Agile Project Management Tools: A Brief Comparative View. *Cybernetics and Information Technologies* 19. <https://doi.org/10.2478/cait-2019-0033>
- Perkasa, F.B.P., Emanuel, A.W.R., 2020. Gamifikasi sebagai Metode untuk Mendapatkan Customer Loyalty: Review Literatur. *AITI* 17. <https://doi.org/10.24246/aiti.v17i1.11-21>
- Price, J., 2007. Oracle Database 11g SQL. McGraw Hill, New York.

- Purbadian, Y., 2016. Framework Codeigniter 3. Yogyakarta: Lokomedia 144.
- Puspitasari, N., Tampubolon, W., Taruk, M., 2021. Analisis Metode EUCS Dan HOT-FIT Dalam Mengevaluasi Penerapan Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian (SIMPEG). Jurnal SITECH : Sistem Informasi dan Teknologi 4. <https://doi.org/10.24176/sitech.v4i1.6031>
- Raharjo, B., 2011. Belajar otodidak membuat database menggunakan MySQL / Budi Raharjo, 1. PANGKALAN DATA - PENGELOLAAN
2. MYSQL (PROGRAM KOMPUTER), Belajar otodidak membuat database menggunakan MySQL / Budi Raharjo. Informatika, Bandung.
- Rekrutmen, P., Kerja, D.A.N.P., 2017. Pengaruh Rekrutmen, Seleksi, Dan Penempatan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan (Studi Kasus Pada Karyawan Pt. Pln (Persero) Wilayah Suluttenggo Area Manado). Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi 5.
- Rianto, S., Wijaya, L.I., 2022. IMPLEMENTASI METODE GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PENGUKURAN KINERJA DIVISI MARKETING PT Z. Jurnal Ekonomi dan Bisnis 25. <https://doi.org/10.24123/jeb.v25i2.4848>
- Riyadli, H., Arliyana, A., Saputra, F.E., 2020. Rancang Bangun Sistem Informasi Keuangan Berbasis WEB. Jurnal Sains Komputer dan Teknologi Informasi 3. <https://doi.org/10.33084/jsakti.v3i1.1770>
- Saputra, A., Kurniadi, D., 2019. ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA SISTEM INFORMASI E-CAMPUS DI IAIN BUKITTINGGI MENGGUNAKAN METODE EUCS. Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika) 7. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i3.105157>
- Sofiati, E., 2021. PENGARUH REWARD DAN PUNISHMENT TERHADAP KINERJA PEGAWAI. Ekono Insentif 15. <https://doi.org/10.36787/jei.v15i1.502>

- Surtikanti, S., 2018. Pengembangan Sistem Informasi Koperasi dengan Menggunakan Metode Web Based Engineering. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang* 3. <https://doi.org/10.32493/informatika.v3i1.1427>
- Tedyyana, A., Kurniati, R., 2016. Membuat Web Server Menggunakan Dinamic Domain. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Digital Zone* 7, 1–10.
- Telkom Indonesia, n.d. Kode Etik dan Budaya Perusahaan | Telkom Indonesia [WWW Document]. URL https://www.telkom.co.id/sites/about-telkom/id_ID/page/kode-etik-dan-budaya-perusahaan-78 (accessed 6.9.22a).
- Telkom Indonesia, n.d. Telkom Indonesia: Life | LinkedIn [WWW Document]. URL <https://www.linkedin.com/company/telekomunikasi-indonesia/life/e2eea8b9-307d-458b-9e09-39f59835aa25/> (accessed 6.9.22b).
- WICAKSONO, A.S., 2022. GAMIFIKASI SISTEM MANAJEMEN BERBASIS ONLINE. Universitas Katholik Soegijapranata Semarang.
- Wijaya, I.G.N.S., Suwastika, I.W.K., 2017. Analisis kepuasan pengguna elearning menggunakan metode end-user computing satisfaction. *Konferensi Nasional Sistem & Informatika 2017*.
- Winona Almira, W.A., 2020. Model Gamifikasi pada Aplikasi Smart City sebagai Solusi Gamification Model for Smart City Application as Government Solution in Leveraging Citizen Participation. *JUPIIS : Jurnal Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial* 11.