

DAFTAR PUSTAKA

- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101–109.
- Manggena, T. F., Putra, K. P., & Elingsetyo Sanubari, T. P. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun. *Satya Widya*, 33(2), 146–153.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6.
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 496–503.
- Atsani, K. L. G. M. Z. (2020). Transformasi media pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 (Transformation of learning media during Covid-19 pandemic). *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82–93.
- Böckle, M., Micheel, I., Bick, M., & Novak, J. (2018). A design framework for adaptive gamification applications. *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences*, 2018-January, 1227–1236.
- IF UPN Jatim. (2022). Sejarah Prodi Informatika,
<URL:<https://if.upnjatim.ac.id/profil/sejarah-prodi-informatika/> >
- Informatika. (2021). KURIKULUM PRODI S1 INFORMATIKA TAHUN 2021.
- Torres-Toukoumidis, A., Carrera, P., Balcazar, I., & Balcazar, G. (2021). Descriptive Study of Motivation in Gamification Experiences from Higher Education: Systematic Review of Scientific Literature. *Universal Journal of Educational Research*, 9(4), 727–733.

- Kalogiannakis, M., Papadakis, S., & Zourmpakis, A. I. (2021). Gamification in science education. A systematic review of the literature. *Education Sciences*, 11(1), 1–36.
- Tondello, G. F., Wehbe, R. R., Diamond, L., Busch, M., Marczewski, A., & Nacke, L. E. (2016). The gamification user types Hexad scale. CHI PLAY 2016 - Proceedings of the 2016 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play, 229–243. <https://doi.org/10.1145/2967934.2968082>
- Kayode, A. A., & Alabi, A. O. (2021). Design and Implementation of a Simplified CodeIgniter Framework for Commercial Vehicles Ticket Reservation System. *Asian Journal of Research in Computer Science*, 7(2), 1–12.
- Ramadhan, A. F., Putra, A. D., & Surahman, A. (2021). Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality (AR). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 24–31. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Dewi, N. K., Irawan, B. H., Fitry, E., & Putra, A. S. (2021). Konsep Aplikasi E-Dakwah Untuk Generasi Milenial Jakarta penting dalam menyiarkan agama Islam . Dengan media dakwah yang tepat maka akan bisa menyiarkan agama Islam dengan maksimal dengan media dakwah yang tepat suatu konsep dalam berdakwah dengan E-Dakwa. *Jurnal IKRA-ITH INFORMATIKA*, 5(2), 26–33.
- Alisandra Senabre, L. (2017). Gamification Quest:* Design and Development of a gamification game. *Universitat Jaume I, July*. <http://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/173542>
- Koivisto, J., & Hamari, J. (2019). The rise of motivational information systems: A review of gamification research. *International Journal of Information Management*, 45(December 2018), 191–210. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2018.10.013>

- Marisa, F., Akhriza, T. M., Lidya Maukar, A., Wardhani, A. R., Wahyu Iriananda, S., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. (*JOINTECS*) *Journal of Information Technology and Computer Science* Vol . 5 No. 3 (2020) 219 – 228, 3(1), 2022.
- Deterding, S. (2015). The lens of intrinsic skill atoms: A method for gameful design. *Human-Computer Interaction*, 30(3–4), 294–335.
<https://doi.org/10.1080/07370024.2014.993471>
- Marczewski, A. (2015). 52 Gamification Mechanics and Elements, <URL:
<https://www.gamified.uk/user-types/gamification-mechanics-elements/>>.
- Hasugian, P. S. (2018). Perancangan website sebagai media promosi dan informasi. *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, 3(1), 82–86.
- Manuhutu, M., & Wattimena, J. (2019). Perancangan Sistem Informasi Konsultasi Akademik Berbasis Website. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, 9(2), 149.
<https://doi.org/10.21456/vol9iss2pp149-156>
- Rohmadi, A., & Yasin, V. (2020). Desain dan Penerapan Website Tata Kelola Percetakan Pada CV APICDESIGN KREASINDO JAKARTA dengan Metodey Prototyping. *Journal of Information System, Infomatics and Computing*, 4(1), 70–85.
- Singh, Ajit, (2019). Data Migration from Relational Database to MongoDB using XAMPP and NoSQL. Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=3372802> or <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3372802>
- Abdullah, R. W., Wulandari, S., Muqorobin, M., Nugroho, F. P., & Widiyanto, W. W. (2019). Keamanan Basis Data Pada Perancangan Sistem Kepakaran Prestasi Sman Dikota Surakarta. *CCIT Journal*, 12(1), 13–21.
<https://doi.org/10.33050/ccit.v12i1.596>

- Hardiansyah, A. D., Nugrahaeni, D. C., Dewi, P., & Kom, M. (2020).
Perancangan Basis Data Sistem Informasi Perwira Tugas Belajar (Sipatubel)
Pada Kementerian Pertahanan. *Senamika*, 1(2), 222–233.
- WARMAN, I., & RAMDANIANSYAH, R. (2018). ANALISIS
PERBANDINGAN KINERJA QUERY DATABASE MANAGEMENT
SYSTEM (DBMS) ANTARA MySQL 5.7.16 DAN MARIADB 10.1. *Jurnal
Teknoif*, 6(1), 32–41. <https://doi.org/10.21063/jtif.2018.v6.1.32-41>
- Sallaby, A. F., & Kanedi, I. (2020). Perancangan Sistem Informasi Jadwal Dokter
Menggunakan Framework Codeigniter. *Jurnal Media Infotama*, 16(1), 48–
53. <https://doi.org/10.37676/jmi.v16i1.1121>
- Rahman, F., & Ratna, S. (2018). Perancangan E-Learning Berbasis Web
Menggunakan Framework Codeigniter. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 9(2), 95.
<https://doi.org/10.31602/tji.v9i2.1370>
- Syafitri, Y., Pramudya, Y. D., & Rasid, M. (2021). Pemanfaatan Framework
Codeigniter Untuk Membangun Aplikasi Display Produk Di Alfamart
Rajabasa. *Jurnal Informasi Dan Komputer*, 9(1), 45–52.
<https://doi.org/10.35959/jik.v9i1.205>
- Zakaria, M. (2020). Pengertian CodeIgniter Beserta Kegunaan, Kelebihan, serta
Kekurangannya, <URL: [https://www.nesabamedia.com/pengertian-
codeigniter/](https://www.nesabamedia.com/pengertian-codeigniter/)>.
- Anggraini, Y., Pasha, D., & Damayanti Setiawan, A. (2020). Sistem Informasi
Penjualan Sepeda Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter (
Studi Kasus : Orbit Station). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*,
1(2), 64–70.
- Aleryani, A. Y. (2016). Comparative Study between Data Flow Diagram and Use
Case Diagram. *International Journal of Scientific and Research
Publications*, 6(3), 124. www.ijsrp.org

- Bastos, R. M., & Ruiz, D. D. A. (2002). Extending UML activity diagram for workflow modeling in production systems. *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences, 2002-January*(January 2002), 3786–3795. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2002.994510>
- Taylor, D. (2022). Data Modelling: Conceptual, Logical, Physical Data Model Types, <URL: <https://www.guru99.com/data-modelling-conceptual-logical.html>>.
- Setiawan, R. (2021). Apa Itu Sequence Diagram dan Contohnya, <URL: <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-sequence-diagram/>>.
- Sharfina, Z., & Santoso, H. B. (2017). An Indonesian adaptation of the System Usability Scale (SUS). *2016 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems, ICACSYS 2016*, 145–148. <https://doi.org/10.1109/ICACSYS.2016.7872776>
- Sari, M. A., & Tania, K. D. (2022). Evaluasi Usability Pada Knowledge Management System (KMS) Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *Jurnal Bisnis, Manajemen, Dan Ekonomi*, 3(3), 134–146. <https://doi.org/10.47747/jbme.v3i3.763>
- Jumala, A. P., Parlita, R., & Akbar, F. A. (2020). Perancangan Sistem Ujian Online Dan Implementasi Algoritma LCM Dalam Fitur Pengacakan Soal. *Jurnal Informatika Dan Aistem Informasi (JIFoSI)*, 1(2), 302–311.