

DAFTAR PUSTAKA

- Hestanto. 2007. "Pengertian dan Konsep Gamifikasi", <https://www.hestanto.web.id/pengertian-dan-konsep-gamifikasi/>. Diakses pada 22 Juli 2020 pukul 21.46.
- Jusuf, Heni.2016. "Penggunaan Gamifikasi dalam pembelajaran" dalam jurnal TICOM Vol.5 No.1. Jakarta Selatan : Universitas Nasional.
- Hernawan. 2019."Pengertian Fingerprint Beserta Fungsi dan Cara Kerja Fingerprint", <https://www.nesabamedia.com/pengertian-fingerprint/>, diakses pada 7 Juli 2020 pukul 10.12.
- kontributor wikipedia. 2016. "Diagram Aktivitas", https://en.wikipedia.org/wiki/Activity_diagram diakses pada 7 Juli 2020 pukul 07.45.
- Vidi. 2019. "Perbedaan Whatsapp for Bussiness dan Whatsapp Business API", <https://medium.com/talkabot-id/perbedaan-whatsapp-for-bussiness-danwhatsapp-business-api-a132812039d4>, diakses pada 7 Juli 2020 pukul 10.33.
- Permana, Bayu Dwi Arta. 2014. "Fungsional Dari Notepad++". Gunadarma University.
- junaidi.(2015). "Model Aplikasi Monitoring Sistem Absensi Sidik Jari Sebagai Pendukung Keputusan Untuk Penilaian Kinerja Pegawai" dalam Jurnal Konferensi Nasional Sistem & Informatika 2015. Bali : Jurusan Teknik Informatika STMIK Raharja.
- Administrator CloudHost. 2017. "Mengenal Apa itu Framework Code Igniter". <https://idcloudhost.com/panduan/mengenal-apa-itu-framework-codeigniter/>, diakses pada 8 Juli 2020 pukul 02.58.

Yuliano, Triwansyah. 2003. "Pengenalan PHP". dalam jurnal Komunitas eLearning.

SOLUTION. 2006. "SOLUTION X-100C",<https://www.solution.co.id/x100c.php>. diakses pada 8 Juli 07.09.

Fathimiyah, Umi. 2016. "Pengaruh Absensi Sidik Jari (Finger Print) dan Motivasi Kerja Terhadap Kedisiplinan Karyawan". Semarang : UIN Walisongo Semarang.