

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, R. F., & Hasti, N. (2018). *Sistem Informasi Penjualan Sandal Berbasis Web*.
- Cintiyo, R., Sulisty Kusumo, D., & Sujatmiko, D. (2021a). *Analisis dan Implementasi Gamification Untuk Meningkatkan Kepuasan Kerja Karyawan Pada Studi Kasus: Direktorat Digital Business Telkom Bandung*.
- Cintiyo, R., Sulisty Kusumo, D., & Sujatmiko, D. (2021b). *Analisis dan Implementasi Gamification Untuk Meningkatkan Kepuasan Kerja Karyawan Pada Studi Kasus: Direktorat Digital Business Telkom Bandung*.
- Farozi, M., Suyanto, M., & Lutfi, E. T. (2015). Perancangan Sistem Informasi Penilaian Kinerja Sumber Daya Manusia Menggunakan Metode Gamifikasi. *Jurnal Teknologi Informasi*, X(30).
- Hutasuhut, J., & Dian Safina, W. (2022). *Jurnal Bisnis Mahasiswa Pengaruh Sistem Informasi Manajemen Dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Pegawai Sekretariat Daerah Pada Kantor Bupati Deli Serdang*.
- Lintang Sinawang, A., Raya Puspitek, J., Pamulang, K., & Tangerang Selatan, K. (2024). Perancangan Sistem Informasi Penetapan Bonus Karyawan Berbasis Web Menggunakan Metode Personal Extreme Programming (Studi Kasus Babycos.Id). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3, 189–198. <https://doi.org/10.61132/saturnus.v2i3.234>
- Nafi, A., Qotrun Nada, N., Fahmi, S., Agus Herlambang, B., & Trijaka Hardjanta, A. (2023). Sistem Gamifikasi dengan Pendekatan Appropriate Payment Reward untuk Peningkatan Loyalitas Pelanggan PT. Jala Lintas Media. *Seminar Nasional Informatika-FTI UPGRIS*.
- Noviantoro, A., Silviana, A. B., Fitriani, R. R., & Permatasari, H. P. (2022). Rancangan Dan Implementasi Aplikasi Sewa Lapangan Badminton Wilayah Depok Berbasis Web. *Jurnal Teknik Dan Science*, 1(2).
- Rianto, S., & Wijaya, L. I. (2021). Implementasi Metode Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Pengukuran Kinerja Divisi Marketing PT Z. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 25(2).

- Salim, C., Ilham Firdaus, A., & Saputra, N. (2020). Pengaruh digital engagement dan gamifikasi terhadap work engagement karyawan yang bekerja di Jakarta dan Tangerang. *Jurnal Akuntansi, Keuangan, Dan Manajemen*, 1(4), 265–286. <https://doi.org/10.35912/jakman.v1i4.45>
- Sitorus, E. (2021). Pengaruh Sistem Informasi Manajemen Terhadap Kinerja Pegawai. *Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 5(2). <https://doi.org/10.33395/remik.v5i2.11568>
- Suryanto, N. R., & Anggraeni, R. N. (2023). Pengaruh Sistem Informasi Manajemen Terhadap Kinerja Pegawai Dengan Kepuasan Pengguna Sistem Sebagai Variabel Intervening (Survei Pada Pengguna SIMDA di OPD Kota Palu) The Influence of Management Information Systems on Employee Performance with System User Satisfaction as an Intervening Variable (Survey of Simda Users In Opd Palu City). *Jurnal Sinar Manajemen*, 10(03), 259–267.
- Syarifah Sany, D., & Zikri, F. (2021). Perancangan Skenario Adaptif untuk Reward pada Gamifikasi Reseller Penjualan Daring menggunakan Finite State Machine. *Media Jurnal Informatika*, 13(1). <http://jurnal.unsur.ac.id/mjinformatika>