

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, A. F. (2019). *PENGARUH GAMIFIKASI PADA PROGRAM LOYALITAS TERHADAP LOYALITAS PENGGUNA MARKETPLACE DENGAN MENGGUNAKAN EXPECTATION-CONFIRMATION MODEL (ECM)*.
- Fitriani, P. &. (2016). *PERANCANGAN APLIKASI PERANGKAT LUNAK PENGELOLAAN DATA BANK SAMPAH DI PT. INPOWER KARYA MANDIRI GARUT*, 2.
- Junaedy & Munir, A. S. (2017). *Rancang Bangun Sistem Pengelolaan Data Kuliah Kerja Lapangan Plus Memanfaatkan Framework Codeigniter Dengan Menggunakan Metode Waterfall*.
- Prihandayani, A. (2020). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN DATA BANK SAMPAH RUANG NAFAS*.
- Suprianto, I. (2018). *Pengembangan Aplikasi E-Learning Dengan Menerapkan Metode Gamification*.
- Suryani, A. S. (2014). Peran bank sampah dalam efektivitas pengelolaan sampah (studi kasus bank sampah Malang). *Aspirasi: Jurnal Masalah-masalah Sosial*, 71-84.
- Utami, E. (2013). *Sistem Bank Sampah & 10 Kisah Sukses. Yayasan Unliever Indonesia*.

- Wiyatno, A. S. (2020). *Perancangan Sistem Informasi Bank Sampah Menggunakan Framework*.
- Zulfiandri, H. &. (2014). *RANCANG BANGUN SISTEM TRANSAKSI TABUNGAN UNTUK PENGELOLAAN SAMPAH BERBASIS WEB (STUDI KASUS : BANK SAMPAH SAHITYA FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA)*, 90.
- Pressman, R. S. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi Buku I*. Yogyakarta: Andi.
- Susanti, M. (2016). Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada Smk Pasar Minggu Jakarta. *Informatika*, 3(1), 91–99.
- Andoyo, A., & Sujarwadi, A. (2015). Sistem Informasi Berbasis Web Pada Desa Tresnomaju Kecamatan Negerikaton Kab. Pesawaran. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 3(1), 1–9.
- Asmara, J. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Website (Studi Kasus Desa Netpala). *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 3.
- Lestari, W. J. (2015). Sistem Informasi UKM Berbasis Website Pada Desa Sumber Jaya. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4.
- Andaru, A. (2018). Pengertian *Database* secara umum. *OSF Preprints*, 2.
- Yasin. (2019). Pengertian *MySQL*, Fungsi, dan Cara Kerjanya (Lengkap). In *Niagahoster Blog* (p. 1). <https://www.niagahoster.co.id/blog/MySQL-adalah/>

- Efy Widyawati, A. K. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Kependudukan Berbasis Web Di Desa Kedungrejo Waru-Sidoarjo. *Jurnal Manajemen Informatika*, 171-179.
- Fatimah, S. (2018). Rancang Bangun Sistem Pengelolaan Data Kelurahan Tombolo Berbasis Web. Makasar: UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ALAUDDIN MAKASAR.
- Yanto, R. (2016). Manajemen Basis Data Menggunakan *MySql*. Deepublish.
- Sukanto, R. A., & Shalahuddin, M. (2018). Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek (Edisi Revisi). INFORMATIKA.
- Rahmayu, M. (2016). Rancang Bangun Sistem Informasi Pada Rumah Sakit Dengan Layanan Intranet Menggunakan Metode *Waterfall* Mulia. 4(June), 33–40. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/evolusi/article/viewFile/699/574>
- Kardianawati, A., Haryanto, H., & Rosyidah, U. (2016). Penerapan Konsep Gamifikasi Appreciative pada E-Marketplace UMKM. *Techno.COM* , 343-351.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. *Hawaii International Conference on System Science* (pp. 3025-3034). Hawaii: IEEE Computer Society.
- Mullins, J. K., & Sabherwal, R. (2018). Gamification: A Cognitive-Emotional View. *Journal of Business Research* .

- Baptista, G., & Oliveira, T. (2019). Gamification and Serious Games: A Literature Meta-Analysis and Integrative Model. *Computers in Human Behavior* , 306-315.
- Destiningrum, M., & Adrian, Q. J. (2017). Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbasis Web Dengan Menggunakan *Framework Codeigniter* (Studi Kasus: Rumah Sakit Yukum Medical Centre). *Jurnal Teknoinfo*, 11 (2)
- Saputra, Agus. 2018. Mega Proyek Exclusive 50 Juta: PHP, *MySql* dan Bootsrap . Cirebon . CV.Asfa Solution.