

DAFTAR PUSTAKA

- Arta, T. L. F., & Azizah, S. N. (2020). Pengaruh Perceived Usefulness, Perceived Ease Of Use dan E-Service Quality Terhadap Keputusan Menggunakan Fitur Go-Food dalam Aplikasi Gojek. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi (JIMMBA)*, 2(2), 291–303.
- Briand, L. C., Morasca, S., & Basili, V. R. (1999). Defining and validating measures for object-based high-level design. *IEEE Transactions on Software Engineering*, 25(5), 722–743.
- Chorney, A. I. (2012). Taking the game out of gamification. *Dalhousie Journal of Interdisciplinary Management*, 8(1).
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15.
- Huotari, K., & Hamari, J. (2012). Defining gamification: a service marketing perspective. *Proceeding of the 16th International Academic MindTrek Conference*, 17–22.
- Khuntari, D. (2022). Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Gojek dan Grab dengan Pendekatan User Experience Questionnaire. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 8(1), 275–286.
- Maan, J. (2013). Social business transformation through gamification. *ArXiv Preprint ArXiv:1309.7063*.
- Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F., & Rahmadi, H. (2015). Pengujian aplikasi menggunakan black box testing boundary value analysis (studi kasus: Aplikasi prediksi kelulusan smnptn). *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan (JITTER)*, 1(3).
- Pratomo, A. (2018). Pengaruh konsep gamifikasi terhadap tingkat engagement. *THE Journal: Tourism and Hospitality Essentials Journal*, 8(2), 63–74.
- Putri, N. S., Gunawan, J., & Wibawa, B. M. (2021). Identifikasi faktor yang mempengaruhi niat keberlanjutan penggunaan layanan online food delivery di Masa pandemi covid-19. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 10(1), D89–D94.
- Rahardian, R. L., & Putera, W. A. (2023). System Usability Scale pada Penerapan Gamification di Aplikasi Toko Online. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 5707–5717.
- Rosa A.S, & M. Shalahuddin. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak: Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Informatika Bandung.
- Septiani, R., Handayani, P. W., & Azzahro, F. (2017). Factors that affecting behavioral intention in online transportation service: Case study of GO-JEK. *Procedia Computer Science*, 124, 504–512.
- Suryadi, A., & Nurmawati, S. I. (2018). Sistem Informasi Penjualan Kerajinan Berbasis Web Menggunakan Model V-Model (Studi Kasus Karang Taruna Pelitamas Banjarnegara). *Computer and Information Technology*, 3(2), 2.

TELAP, Z., Dengo, S., & Laloma, A. (2019). DAMPAK KEBIJAKAN TRANSPORTASI ONLINE (STUDI KELURAHAN BUMI NYIUR KEC. WANEA KOTA MANADO). *Jurnal Administrasi Publik*, 5(82).