

## DAFTAR PUSTAKA

- AAA Utah State University. (2016). *Summaries by Department*.
- Afifa, O. N., Ayu Silvia, T., Puspaningsih, A., Herdiansyah, A., Husni Ramadhan, M., Baidawi, M., Hakim, R., Anggara Fayyadh Alwaly, S., Widiayu Ningsih, T., & Siswopranoto, A. (2021). Pengenalan Dan Pelatihan Bahasa Pemrograman Java Pada Siswa/Siswi Smk Pustek Serpong Pada Siswa/Siswi Smk Pustek Serpong. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa Informatika*, 2, 431–435.
- Beaubouef, T., & Mason, J. (2005). Why the high attrition rate for computer science students. *ACM SIGCSE Bulletin*, 37(2), 103. <https://doi.org/10.1145/1083431.1083474>
- Bishop, W., & Freeman, G. (2006). The use of C# as a First Programming Language. *Proceedings of the 2006 International Conference on Frontiers in Education: Computer Science and Computer Engineering (FECS '06)*, 97–103.
- Chen, G. (2018). *Programming Language Teaching Model Based on Computational Thinking and Problem-based Learning*. 156(Seiem), 128–131. <https://doi.org/10.2991/seiem-17.2018.31>
- Diana, N. E. (2019). *S-1 TEKNIK INFORMATIKA BERDASARKAN*.
- Febrian, A. (2021a). *001\_ddp*.
- Febrian, A. (2021b). *Karakteristik Mata Kuliah Dasar-Dasar Pemrograman* (p. 27).
- Gustiawan, H. (2020). Persepsi Masyarakat Terhadap Pendidikan Anak Dalam Melanjutkan Ke Jejang Perguruan Tinggi Agama Islam Di Desa Kayu Arang Kecamatan Sukaraja Kabupaten Seluma. *Skripsi*, 1–112.
- Howles, T. (2007). Preliminary Results of a Longitudinal Study of Computer Science Student Trends, Behaviors and Preferences. *Journal of Computing Sciences in Colleges*, 22(6), 18–27. <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1231097>
- Junaidi, A. (2020). *Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2020). *Permendikbud 3 Tahun 2020*. 1–57.
- Khaleel, F. L., Ashaari, N. S., Wook, T. S. M. T., & Ismail, A. (2018). Gamification-based learning framework for a programming course. *Proceedings of the 2017 6th International Conference on Electrical Engineering and Informatics: Sustainable Society Through Digital Innovation, ICEEI 2017, 2017-Novem(November)*, 1–6. <https://doi.org/10.1109/ICEEI.2017.8312377>

- Khasanah, W. (2021). Kewajiban Menuntut Ilmu dalam Islam. *Jurnal Riset Agama*, 1(2), 296–307. <https://doi.org/10.15575/jra.v1i2.14568>
- Kori, K., Pedaste, M., Tonisson, E., Palts, T., Altin, H., Rantsus, R., Sell, R., Murtazin, K., & Ruutmann, T. (2015). First-year dropout in ICT studies. *2015 IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON)*, 437–445. <https://doi.org/10.1109/EDUCON.2015.7096008>
- Limantara, N., Meyliana, Hidayanto, A. N., & Prabowo, H. (2019). The elements of gamification learning in higher education: A systematic literature review. *International Journal of Mechanical Engineering and Technology*, 10(2), 982–991.
- Maiga, J. (2019). Gamification for Teaching and Learning Java Programming for Beginner Students — A Review. *Journal of Computers*, 14(9), 590–595. <https://doi.org/10.17706/jcp.14.9.590-595>
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Lidya Maukar, A., Wardhani, A. R., Wahyu Iriananda, S., & Andarwati, M. (2018). *Terakreditasi SINTA Peringkat 4 Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan*. 3(1), 2022.
- Pradana, Bachtiar, F. A., & Priyambadha, B. (2018). Pengaruh Elemen Gamification Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada E-Learning Pemrograman Java. *Semnasteknomedia*, February, 7–12.
- Rahardja, U., Aini, Q., Ariessanti, H. D., & Khoirunisa, A. (2018). *PENGARUH GAMIFIKASI PADA IDU (ILEARNING EDUCATION) DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA* (Vol. 3, Issue 2). <http://idu.raharja.info/>
- Ramlan, S. R., Zainuddin, G., Masrop, N. A. M., Manaf, M. F. A., & Sahrir, M. S. (2018). Gamifikasi Untuk Pembelajaran Bahasa: Satu Tinjauan Literatur Sistematis. *Prosiding Seminar Kebangsaan Majelis Dekan Pendidikan Universiti Awam 2018, February 2021*, 1257–1264.
- Redy Winatha, K., & Ariningsih, K. A. (2020). PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PENERAPAN GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(2).
- Retta, A. M., Isroqmi, A., & Nopriyanti, T. D. (2020). Pengaruh Penerapan Algoritma Terhadap Pembelajaran Pemrograman Komputer. *Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 2(2), 126. <https://doi.org/10.31851/indiktika.v2i2.4125>
- Rusdi, M., Omar, M. A., Omar, N., & Abdul Muin, S. (2021). Building the Thought Character of Muslim Students through the Guidance of Surah Al-Fatihah. *Journal*

- of Quranic Sciences and Research*, 02(01), 1–7.  
<https://doi.org/10.30880/jqsr.2021.02.01.001>
- Setyawan, R. A., & Atapukan, W. F. (2018). Pengukuran Usability Website E-Commerce Sambal Nyoss Menggunakan Metode Skala Likert. *Compiler*, 7(1), 54–61.  
<https://doi.org/10.28989/compiler.v7i1.254>
- Sibarani, N. S., Munawar, G., & Wisnuadhi, B. (2018). Analisis Performa Aplikasi Android Pada Bahasa Pemrograman Java dan Analisis Performa Aplikasi Android Pada Bahasa Pemrograman Java dan Kotlin. *9th Industrial Research Workshop and National Seminar (IRONS)*, Juli, 319–324.
- Snadhika Jaya, T. (2018). Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Kantor Digital Politeknik Negeri Lampung). *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, 03(02), 45–48.
- Stack Exchange Inc. (2021). *Most popular technologies language*.  
<https://insights.stackoverflow.com/survey/2021#most-popular-technologies-language-prof>
- Wahyu, S. (2022). Penerapan Metode Game Development Life Cycle Pada Pengembangan Aplikasi Game Pembelajaran Budi Pekerti. *Skanika*, 5(1), 82–91.  
<https://doi.org/10.36080/skanika.v5i1.2904>