

DAFTAR PUSTAKA

- Adrian, Kevin. 2019. “Kenali Tiga Jenis Gangguan Kecemasan Dan Gejalanya.” <https://www.alodokter.com/kenali-tiga-jenis-gangguan-kecemasan-dan-gejalanya>.
- Ah, Yusuf, Rizky Fitriyasaki PK, and Hanik Nihayati. 2015. “Buku Ajar Keperawatan Kesehatan Jiwa.”
- Al-Atsari, Abu Isma’il Muslim. 2015. “Renungan Tentang Waktu.” *almanhaj.or.id*. <https://almanhaj.or.id/4099-renungan-tentang-waktu.html>.
- Alsawaier, Raed S. 2018. “The Effect of Gamification on Motivation and Engagement.” *International Journal of Information and Learning Technology* 35(1): 56–79.
- American Psychiatric Association. 2013. Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 5th Edition *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 5th Edition*.
- Ardiansyah, Sa’id Yai. 2015. “Sudah Jujurkah Kita?” <https://muslim.or.id/26155-sudah-jujurkah-kita.html>.
- Bahraen, dr. Raehanul. 2018. “Menyia-Nyiakan Waktu Lebih Berbahaya Dari Kematian.” *muslim.or.id*. <https://muslim.or.id/42113-menyia-nyiakan-waktu-lebih-berbahaya-dari-kematian.html>.
- Chandran, Suhas, S. N. Prakrithi, and M. Kishor. 2017. “Gamifying Education and Mental Health.” *Gamifying Education and Mental Health* 5: 21–23.
- Fakhri, Jamal. 2010. “Sains Dan Teknologi Dalam Al-Qur’an Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran.” *Ta’Dib* 15(01): 121–41.
- Farozi, Mohamad, M Suyanto, and Emha Taufiq Lutfi. 2015. “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENILAIAN KINERJA SUMBER DAYA MANUSIA MENGGUNAKAN METODE GAMIFIKASI.” : 1–10.
- Förster, Klaus. 2011. *HTML5 Guidelines for Web Developers*.
- Hickson, Ian. 2009. “Html 5.” (May).
- Hinderks, Andreas. 2015. “User Experience Questionnaire.” : 1–15. <http://www.ueq-online.org/>.

- Indrizal, Edi. 2016. “DISKUSI KELOMPOK TERARAH Focus Group Discussion (FGD) (Prinsip-Prinsip Dan Langkah Pelaksanaan Lapangan).” *FISIP Universitas Andalas, Padang*: 75–82.
- Kahfi, Agus Sofyandi. 2005. “Informasi Dalam Perspektif Islam.” (56): 321–28.
- Kumar, Janaki. 2017. *Gamification at Work: Designing Engaging Business Software*.
- Lovibond, P. F., and S. H. Lovibond. 1995. “The Structure of Negative Emotional States: Comparison of the Depression Anxiety Stress Scales (DASS) with the Beck Depression and Anxiety Inventories.” *Behaviour Research and Therapy*.
- Lovibond, S. H., and P. F. Lovibond. 1995. *Psychology Foundation of Australia Manual for the Depression Anxiety Stress Scales*.
- Masdar, Huriatul et al. 2016. “Depresi, Ansietas Dan Stres Serta Hubungannya Dengan Obesitas Pada Remaja.” *Jurnal Gizi Klinik Indonesia* 12(4): 138. <https://jurnal.ugm.ac.id/jgki/article/view/23021>.
- Maulana, Robi. 2019. “Depresi Itu Apa Sih? Ini Dia Definisi Depresi Paling Tepat Dan Ciri-Cirinya.” <https://psikologihore.com/depresi-itu-apa-sih-ini-dia-definisi-depresi-paling-tepat-dan-ciri-cirinya/>.
- Paper, Working, and Sri Lanka. 2016. “Android Operating System : Architecture , Security Challenges and Solutions Android Operating System : Architecture , Security Challenges and Solutions.” 2017(April): 0–26.
- Point, Tutorials Point Pvt. Ltd; 2017. “Firebase Tutorial.”
- Purwanto, Yedi. 2011. “Islam Mengutamakan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi.” 35: 1043–60.
- Raharja, Hendra Setya Raharja. 2017. “PENGERTIAN, KEGUNAAN DAN JENIS-JENIS GRAFIK DALAM STATISTIKA.” <https://statmat.id/pengertian-dan-jenis-jenis-grafik/>.
- Rusdiana, A. 2014. “INTEGRASI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DENGAN SAINS DAN TEKNOLOGI.” *ISSN 1979-8911 VII No.2*.
- Shah, Mahamad Qaium. 2015. “Responsive Web Development Using the Twitter Bootstrap.” *Bachelor’s thesis Degree programme: Information Technology*

- Specialisation: Internet Technology 2015: 1–42.*
- Sumarsono, Bambang. 2019. “Posttraumatic Stress Disorder / PTSD Adalah Traumatis?”
<https://www.halopsikolog.com/ptsd-adalah-trauma-psikologis/>.
- Swari, Risky Candra. 2016. “Apa Itu Anxiety Disorder (Gangguan Kecemasan)?”
<https://hellosehat.com/penyakit/anxiety-disorder-gangguan-kecemasan/>.
- Yazid, Abdul Qadir Jawas. 2013. “Membantu Kesulitan Sesama Muslim Dan Menuntut Ilmu Jalan Menuju Surga (1).” *almanhaj.or.id*. <https://almanhaj.or.id/3595-membantu-kesulitan-sesama-muslim-dan-menuntut-ilmu-jalan-menuju-surga-1.html>.
- Zainuddin, Ahmad. 2012. “Apakah Anda Termasuk Sebaik-Baik Manusia?”
muslim.or.id. <https://muslim.or.id/8144-apakah-anda-termasuk-sebaik-baik-manusia.html>.
- Zichermann, Gabe; Cunningham, Christopher. 2011. *Gamification by Design*.