

## DAFTAR PUSTAKA

- Anastasi, A. (2007). *Tes Psikologi*. Jakarta: New Jersey Prentice Hall.
- Andryanto, R. (2019). *Pengembangan Penjadwalan dan Penilaian Secara Otomatis pada Sistem Informasi Skripsi serta Tinjauannya Menurut Agama Islam*. Jakarta Pusat: Universitas YARSI.
- Blackman, S. (2011). *Beginning 3D game Development with Unity: All in one, Multi-platform game Engine*. New York: LucasfilmLtd.
- Budiman, I. (2009). *Pembuatan Aplikasi Tes Kepribadian Berbasis Sistem Pakar Menggunakan Visual Studio.Net 2008*. Universitas Gunadarma.
- Daulay, N. (2016). Implementasi Tes Psikologi Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Tarbiyah* 21.2.
- Engle-Friedman, M. e. (2003). The effect of sleep loss on next day effort. *Journal of sleep research* 12.2, 113-124.
- Fitriani, W. (2012). Bias Budaya Dalam Tes Psikologi Ditinjau dari Aspek Testee Dan Alternatif Solusinya. *Jurnal Ta"tib* 15(2), 189-198.
- Indriani, N. (2019). Pengembangan Simulasi "Stress Test" Menggunakan Tes Kraepelin pada Tes Psikologi.
- Janner, S. 2. (n.d.).
- Janner, S. (2007). *Perancangan Basis Data*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Karamian, V. (2016). *Introduction to Game Programming: Using C# dan Unity 3D*. Los Angeles: Noorcon Inc.
- Kuncoro, M. W. (2012). Evaluasi Kualitas Tes Psikologi Kepribadian I. *Jurnal SosioHumaniora* 3.4.
- Kurniawati, I. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Tes Psikologi "HoTest"(Holland Advanced-Study Test) dengan Menerapkan Alat Ukur SDS (Self-Directed Search). *Diss. UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG*.
- Lohman, D. F. (1979). *Spatial Ability: A Review and Reanalysis of the Correlational Literature*. Stanford, California: Aptitude Research Project, School of Education, Stanford University.
- Murray, J. (2014). *C# Game Programming Cookbook for Unity 3D*. Florida: CRC Press Wittayabundit.
- Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F., & Rahmadi, H. (2015). Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus : Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN). *Journal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 1(3), 31-36.

- Nur'aeni. (2012). *Tes Psikologi : Tes Inteligensi dan Tes Bakat*. Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto Press.
- P.H.Lindsay, D. (1972). *Human Information Proeessing*. New York: Academic Press.
- Pashler, H. E. (1999). *The Psychology of Attention*. MIT Press.
- Perez, W. A. (1987). *Unified tri-services cognitive performance assessment battery: Review and methodology*. SYSTEMS RESEARCH LABS INC DAYTON OH.
- Purnamaningsih, E. H. (2015). KEPRIBADIAN DAN MEMORI. *BULETIN PSIKOLOGI*, 94-97.
- Respati, R. B. (2013). Persepsi Pengguna Terhadap Kinerja Online Public Access Catalog (OPAC) Badan Perpustakaan dan Kearsipan Propinsi Jawa Timur (Studi Deskriptif Analisa Sistem Informasi OPAC Badan Perpustakaan dan Kearsipan Propinsi Jawa Timur dengan Menggunakan Analisis PI. *Universitas Airlangga*, 15:25.
- Robin Hunicke, M. L. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research . *In Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI (Vol. 4, No. 1)*.
- T.Pavlidis. (1977). *Structural Pattern Recogniton*. Berlin: Springer.
- Wahyudin, Z. (2015). Penelitian Pendidikan Matematika. *Pt. RefikaAditama*, 85.
- Winda, A. &. (2016). Sistem Informasi Kepadatan Penduduk Kelurahan Atau Desa Studi Kasus Pada Kecamatan Bati-Bati Kabupaten Tanah Laut. *Politeknik Negeri Tanah Laut, Kalimantan Selatan*.
- Zharandont, P. (2015). Pengaruh Warna Bagi Suatu Produk dan Psikologis Manusia. *Bandung. Universitas Telkom*.
- Zichermann, G. &. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. Sebastopol: CA: O'Reilly Media.