

DAFTAR PUSTAKA

- Ramandita, H. D., Utami, E., & Lutfi, E. T. (2019). Sistem Pengukuran Kinerja Manajemen Untuk Mengevaluasi Tujuan Perusahaan Menggunakan Model Balanced Scorecard Dan Gamification. *Creative Information Technology Journal*, 4(4), 276-285.
- Maharani, I. A. R., & Budiasih, I. G. A. N. Penerapan Balanced Scorecard Sebagai Pengukuran Kinerja Perusahaan (Pt. Gde Kadek Brothers Layar Antarnusa-Bounty Cruises). *E-Jurnal Akuntansi*, 25(1), 635-666.
- Irawan, M. R. N. (2019). Penerapan Balance Scorecard Sebagai Tolak Ukur Pengukuran Kinerja Pada Hotel Elresas Lamongan. *Jpim (Jurnal Penelitian Ilmu Manajemen)*, 4(3), 1069-1084.
- Aini, Q., Rahardja, U., Moeins, A., & Apriani, D. M. (2018). Penerapan Gamifikasi Pada Sistem Informasi Penilaian Ujian Mahasiswa Untuk Meningkatkan Kinerja Dosen. *Jurnal Informatika Upgris*, 4(1).
- Pengaruh Digital Engagement Dan Gamifikasi Terhadap Work Engagement Karyawan Yang Bekerja Di Jakarta Dan Tangerang
- Kaplan, R. S., & Norton, D. P. (2005). The Balanced Scorecard: Measures That Drive Performance. *Harvard Business Review*, 83(7), 172.
- Susetyo, J., & Sabakula, A. U. L. (2014). Pengukuran Kinerja Dengan Menggunakan Balanced Scorecard Dan Integrated Performance Measurement System (Ipms). *Jurnal Teknologi*, 7(1), 56-63.