

Judul:

Analisis dan Perancangan Gamifikasi Aplikasi Manajemen Keuangan Pribadi untuk Memengaruhi Faktor-Faktor Psikologis Pengguna: Suatu Penelitian Design Science = Analysis and Design of Personal Finance Management Application Gamification to Influence Users' Psychological Factors: A Design Science Research

Pengarang/Penulis:

Amrisandha Pranantya Prasetyo, author

Subjek:

Gamification--Economic aspects; Finance, Personal--Psychological aspects; Design, science, planning

Nomor Panggil:

T-pdf

Penerbitan:

Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indonesia

Link Terkait:

- [Deskripsi Bibliografi](#)
- [Abstrak](#)
- [Dokumen Yang Mirip](#)
- [Universitas Indonesia Library](#)