

**IMPLEMENTASI TEKNIK GAMIFIKASI
PADA SISTEM ELEARNING**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar sarjana S-1

Program Studi Ilmu Komputer



OLEH:

ARDIKA PRASETYO

0608562

PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER

FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

Agustus, 2013

Ardika Prasetyo, 2013

Implementasi Teknik Gamifikasi Pada Sistem Learning

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

IMPLEMENTASI TEKNIK GAMIFIKASI PADA SISTEM ELEARNING

Oleh
Ardika Prasetyo

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

© Ardika Prasetyo 2013
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2013

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

**IMPLEMENTASI TEKNIK GAMIFIKASI
PADA SISTEM ELEARNING**

Ardika Prasetyo

0608562

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I,

Eddy Prasetyo Nugroho, M.T.

NIP. 197505152008011014

Pembimbing II,

Dr. H. Enjang Ali Nurdin, M.Kom.

NIP. 196711211991011001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Komputer

Rasim, M.T.

NIP. 197407252006041002

Ardika Prasetyo, 2013

Implementasi Teknik Gamifikasi Pada Sistem Learning

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu