

Analisis Dan Penerapan Gamifikasi Pada Desain Antarmuka Aplikasi Pembentukan Karakter

Tugas Akhir

diajukan untuk memenuhi salah satu syarat

memperoleh gelar sarjana^[1]_[SEP]

dari Program Studi S1 Informatika

Fakultas Informatika

Universitas Telkom

1301174079^[1]_[SEP]

HUSNA ASSABIILA YASSARAH^[1]_[SEP]



Program Studi Sarjana Informatika

Fakultas Informatika^[1]_[SEP]

Universitas Telkom^[1]_[SEP]

Bandung^[1]_[SEP]

2021/2022