

LEMBAR PENGESAHAN

Analisis dan Implementasi Gamification pada Crowdsourcing Studi Kasus: Open Library Universitas Telkom

Analysis and Implementing Gamification in Crowdsourcing

Case Study: Open Library Tel-U

NIM :11301150444

Fadila Zain

Tugas akhir ini telah diterima dan disahkan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar pada Program Studi Sarjana Informatika

Fakultas Informatika

Universitas Telkom

Bandung, 21 Januari 2020

Menyetujui

Pembimbing I



Indra Lukmana Sardi, S.T.,M.T
18890120

Pembimbing II



Danang Junaedi, S.T.,M.T
14780062-1

Ketua Program Studi
Sarjana Informatika



Niken Dwi Wahyu Cahyani, Ph.D
NIP: 00750052