

**IMPLEMENTASI GAMIFIKASI PADA LMS GUNA  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR  
MAHASISWA  
(STUDI KASUS : UNIVERSITAS TELKOM  
PURWOKERTO)**

**Tugas Akhir**

**diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana**

**dari Program Studi S1 Sistem Informasi**

**Direktorat Kampus Purwokerto**

**Universitas Telkom**

**21103073**

**Tectonia Nurul Silvani**



**Universitas  
Telkom**

**Program Studi S1 Sistem Informasi**

**Direktorat Kampus Purwokerto**

**Universitas Telkom**

**Purwokerto**

**2025**