IMPLEMENTASI KOMUNIKASI CLIENT-SERVER BERBASIS HTTP UNTUK LEADERBOARD PADA GAME HANGMAN DENGAN EVALUASI MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)

IMPLEMENTATION OF HTTP-BASED CLIENT-SERVER COMMUNICATION FOR THE LEADERBOARD IN THE HANGMAN GAME BY EVALUATION USING THE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)

Tugas Akhir
diajkukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana
dari Program Studi S1 Teknologi Informasi
Fakultas Informatika
Universitas Telkom

1303210152

ADITYA BAYU ERLANGGA TARIGAN

Program Studi Sarjana S1 Teknologi Informasi

Fakultas Informatika

Universitas Telkom

Bandung

2025