



**PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN PENGENALAN
TOKOH PAHLAWAN INDONESIA DENGAN PENDEKATAN
GAMIFIKASI BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

RIFA'I ANWAR

140 2017 126

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS YARSI
JAKARTA
AGUSTUS 2021**