



**APLIKASI PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN ANAK USIA DINI DENGAN MENGGUNAKAN
METODE GAMIFIKASI BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

MUHAMMAD RANDI

140 2017 105

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

UNIVERSITAS YARSI

JAKARTA

AGUSTUS, 2021



**APLIKASI PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN ANAK USIA DINI DENGAN MENGGUNAKAN
METODE GAMIFIKASI BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

MUHAMMAD RANDI

140 2017 105

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

UNIVERSITAS YARSI

AGUSTUS, 2021