

**PENGARUH PEMAKAIAN GAME EDUKASI TERHADAP
PENAMBAHAN PENGETAHUAN PEMROGRAMAN C#
MAHASISWA INFORMATIKA**

SKRIPSI

**Disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Komputer**



Disusun Oleh:
ANDIKA PUTRA PRATAMA

H1D018055

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JENDERAL SOEDIRMAN
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN INFORMATIKA
PURWOKERTO
2022**