

**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**