

LAPORAN TUGAS AKHIR

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI 2.5D DUNGEON CRAWLER DENGAN *ONLINE LEADERBOARD* SEBAGAI MEDIA ASESMEN AWAL SERTA ANALISIS PENGARUHNYA TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA SMK

SKRIPSI

Disusun untuk memenuhi sebagai persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Jurusan Informatika



Disusun oleh:

Bagus Hanifuddin

H1D021012

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN

TEKNOLOGI

UNIVERSITAS JENDERAL SOEDIRMAN

FAKULTAS TEKNIK

JURUSAN INFORMATIKA

PURWOKERTO

2025