

**IMPLEMENTASI GAMIFIKASI PADA LMS GUNA
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
MAHASISWA
(STUDI KASUS : UNIVERSITAS TELKOM
PURWOKERTO)**

Tugas Akhir

**diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana
dari Program Studi S1 Sistem Informasi**

Direktorat Kampus Purwokerto

Universitas Telkom

21103073

Tectonia Nurul Silvani



Program Studi S1 Sistem Informasi

Direktorat Kampus Purwokerto

Universitas Telkom

Purwokerto

2025