

# **Gamifikasi Pembentukan Kebiasaan Hidup Sehat Berbasis *Mobile App* Guna Mendukung Kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR) untuk Anak Sekolah Dasar (SD): Desain Skenario dan Pengembangan Gamifikasi pada Aplikasi Pembangun Kebiasaan Hidup Sehat**

**DOKUMEN C-501**



**Disusun oleh:**

**Ani Rahayu**

**18/429054/TK/47556**

**DOKUMENTASI SKRIPSI *CAPSTONE PROJECT*  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
DEPARTEMEN TEKNIK ELEKTRO DAN TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS GADJAH MADA  
2022**