

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BOARD GAME "PROCURE & CONQUER" SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENGADAAN BARANG DAN JASA PEMERINTAH BAGI MAHASISWA

DESIGNING OF "PROCURE & CONQUER" BOARD GAME AS A LEARNING MEDIA OF GOVERNMENT PROCUREMENT OF GOODS AND SERVICES FOR UNIVERSITY STUDENTS

Disusun untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar Sarjana Terapan

Dosen Pembimbing:
Mukhlis, S.E., M.Acc.



Oleh:
Muhamad Hafizha Rosyadi
21/481691/SV/19833

PROGRAM STUDI AKUNTANSI SEKTOR PUBLIK
DEPARTEMEN EKONOMIKA DAN BISNIS
SEKOLAH VOKASI
UNIVERSITAS GADJAH MADA
2025

**HALAMAN PENGESAHAN
TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN BOARD GAME "PROCURE & CONQUER" SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN PENGADAAN BARANG DAN JASA
PEMERINTAH BAGI MAHASISWA**

Disusun oleh:

Muhamad Hafizha Rosyadi
21/481691/SV/19833

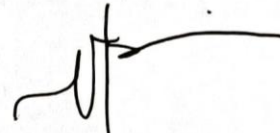
Telah diujikan dan diseminarkan
pada tanggal 7 Juli 2025

Penguji I/
Ketua Penguji



Dr. Faiz Zamzami, S.E., M.Acc., QIA.,
CMA., CAPF., CAPM., CRA., CACP.
NIP.198105032014091005

Penguji II/
Dosen Pembimbing Tugas Akhir



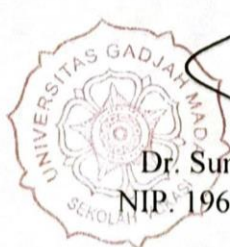
Mukhlis, S.E., M.Acc.
NIP. 111198510202001101


Penguji III/
Anggota Penguji



Siti Muslihah, S.E., M.Sc., CFP., CMA
NIP. 198608172019032011

Mengetahui,
Ketua Program Studi Akuntansi Sektor Publik
Sekolah Vokasi Universitas Gadjah Mada




Dr. Sumirah, M.Si., Ak.
NIP. 196408311990032001