



UNIVERSITAS
GADJAH MADA

Evaluasi Pengalaman Belajar Mahasiswa pada Gamifikasi E-Learning eLOK Menggunakan Logika

Fuzzy

Rangga Sahadewa, Khabib Mustofa, S.Si., M.Kom., Dr. tech.; Isna Alfi Bustoni, M.Eng.

Universitas Gadjah Mada, 2019 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

SKRIPSI

EVALUASI PENGALAMAN BELAJAR MAHASISWA PADA GAMIFIKASI E-LEARNING ELOK MENGGUNAKAN LOGIKA FUZZY

***STUDENT LEARNING EXPERIENCE EVALUATION ON E-LEARNING
GAMIFICATION ELOK USING FUZZY LOGIC***



RANGGA SAHADEWA
15/378072/PA/16547

PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER
DEPARTEMEN ILMU KOMPUTER DAN ELEKTRONIKA
FAKULTAS MATEMATIKA
UNIVERSITAS GADJAH MADA

2019



UNIVERSITAS
GADJAH MADA

Evaluasi Pengalaman Belajar Mahasiswa pada Gamifikasi E-Learning eLOK Menggunakan Logika Fuzzy

Rangga Sahadewa, Khabib Mustofa, S.Si., M.Kom., Dr. tech.; Isna Alfi Bustoni, M.Eng.

Universitas Gadjah Mada, 2019 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

SKRIPSI

EVALUASI PENGALAMAN BELAJAR MAHASISWA PADA GAMIFIKASI E-LEARNING ELOK MENGGUNAKAN LOGIKA FUZZY

***STUDENT LEARNING EXPERIENCE EVALUATION ON E-LEARNING
GAMIFICATION ELOK USING FUZZY LOGIC***

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh derajat
Sarjana Ilmu Komputer



RANGGA SAHADEWA
15/378072/PA/16547

PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER
DEPARTEMEN ILMU KOMPUTER DAN ELEKTRONIKA
FAKULTAS MATEMATIKA
UNIVERSITAS GADJAH MADA

2019