

***Gamifikasi E-Learning Guna Memfasilitasi Self-Regulated Learning dalam Era Revolusi Pendidikan 4.0:  
Pengembangan User Interface dan User Experience serta  
Front-End Website E-learning Mudeng***

**C-400/500**



**Disusun oleh:**

<b>Albert Juan Rama</b>	<b>16/395382/TK/44674</b>
<b>Bintang Wijaya</b>	<b>16/395388/TK/44680</b>
<b>Jihaan Nadhiya Almaas</b>	<b>16/395400/TK/44692</b>

**DOKUMENTASI SKRIPSI *CAPSTONE PROJECT*  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
DEPARTEMEN TEKNIK ELEKTRO DAN TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS GADJAH MADA  
2020**