



**Gamifikasi E-Learning Guna Memfasilitasi Self-Regulated Learning dalam Era Revolusi Pendidikan 4.0:**

**Pengembangan Back-End Web Services pada Website E-learning Mudeng**

ALBERT JUAN RAMA, Indriana Hidayah, Dr., S.T., M.T.; Sri Suning Kusumawardani, Dr, S.T., M.T.

Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

**Gamifikasi *E-Learning* Guna Memfasilitasi *Self-Regulated Learning* dalam Era Revolusi Pendidikan 4.0:  
Pengembangan *Back-End Web Services* pada 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**