

**RANCANG BANGUN GAME EDUKASI UNTUK MENDUKUNG
PEMBELAJARAN LOGIKA DAN ALGORITMA KOMPUTER**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer



oleh
Annisa Larasati
1401947

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER
DEPARTEMEN PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2018**

**RANCANG BANGUN GAME EDUKASI UNTUK MENDUKUNG
PEMBELAJARAN LOGIKA DAN ALGORITMA KOMPUTER**

oleh
Annisa Larasati
1401947

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer

© Annisa Larasati
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2018

Hak Cipta Dilindungi Undang - Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difoto kopi atau cara lainnya tanpa ijin dari peneliti

ANNISA LARASATI

**RANCANG BANGUN GAME EDUKASI UNTUK Mendukung
Pembelajaran Logika dan Algoritma Komputer**

disetujui dan disahkan oleh :

Pembimbing I

Harsa Wara Prabawa, M.Pd

NIP. 198008102009121003

Pembimbing II

Eki Nugraha, M.Kom

NIPT.9201711219850822101

Mengetahui

Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer

Prof. Dr. H. Munir, M.IT.

NIP. 196603252001121001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Rancang Bangun Game Edukasi untuk Mendukung Pembelajaran Logika dan Algoritma Komputer” ini beserta seluruh isinya benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2018
yang membuat pernyataan,

Annisa Larasati
1401947