



BERITA ACARA PENDADARAN

Penyelenggaraan Pendadaran Tugas Akhir Mahasiswa

A. Waktu, tempat dan status pendadaran :

- | | |
|---------------------|---------------------------|
| 1. Hari dan Tanggal | : Selasa, 4 Februari 2025 |
| 2. Pukul | : 14.00 - 16.00 WIB |
| 3. Tempat | : Ruang Prodi |
| 4. Status | : ke-1 |

B. Susunan Tim Pendadaran :

No	Jabatan	Nama	Tanda Tangan
1.	Ketua Sidang	Imam Azhari, S.Si., M.CS.	1.
2.	Penguji I	Farid Suryanto, S.Pd.. M.T.	2.
3.	Penguji II	Iwan Tri Riyadi Yanto, S.Si., MIT., Ph.D.	3.

C. Identitas Mahasiswa yang diuji :

- | | |
|------------------|----------------------------|
| 1. Nama | : MUHAMMAD FANNY ANDREAWAN |
| 2. NIM | : 1900016179 |
| 3. Program Studi | : Sistem Informasi |
| 4. Semester | : Gasal 2024/2025 |

5. Tanda Tangan

D. Judul Tugas Akhir :

Perancangan Gamified User Interface Aplikasi Belajar Mengaji Menggunakan Player Centered Design

E. Keputusan Sidang :

- | | |
|--|--------------|
| 1. Lulus/Tidak Lulus Lulus dengan perbaikan | |
| 2. Nilai Skripsi | : A- (76,41) |
| 3. Konsultasi perbaikan (Pembimbing/Penguji) | : |

Yogyakarta, 4 Februari 2025

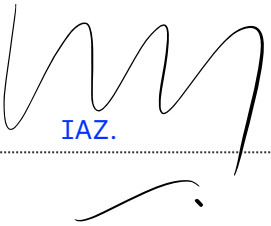
Ketua Sidang

Imam Azhari, S.Si., M.CS.

Rekapitulasi Penilaian Ujian Skripsi

Nama:	Muhammad Fanny Andreawan	No Mhs:	1900016179
Tanggal Ujian:	4 February 2025		
Judul Skripsi:	Perancangan Gamified User Interface Aplikasi Belajar Mengaji		
	Menggunakan Player Centered Design		

	Kategori/Item Penilaian	Pembimbing	Penguji 1	Penguji 2	
1	Penilaian Naskah: (60%)				
	Materi	80	78	78	1.15
	Sistematika Penulisan	75	78	75	1.73
	Metodologi	80	78	78	1.15
	Proses	75			
2	Presentasi: (40%)				
	Materi	75	75	75	0.00
	Penyajian	75	75	75	0.00
	Penguasaan Materi	75	75	73	1.15
3	Rata-rata Nilai:	76.50	76.80	75.93	76.41
Nilai Akhir:					A-

Ketua Tim Penguji:  IAZ.

Metode PAP	
Batas Bawah	Nilai
0	E
40	D
43.75	D+
51.25	C-
55	C
57.5	C+
62.5	B-
65	B
68.75	B+
76.25	A-
80	A



PERBAIKAN SKRIPSI

Nama : MUHAMMAD FANNY ANDREAWAN
NIM : 1900016179
Semester : Gasal 2024/2025
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Tugas Akhir : Perancangan Gamified User Interface Aplikasi Belajar Mengaji Menggunakan Player Centered Design

Setelah mengadakan sidang pendadaran atas tugas akhir Saudara tersebut diatas, maka kami menyarankan diadakan perbaikan tugas akhir tersebut sebagaimana dibawah ini :

No	Topik	Halaman	Uraian Pebaikan
			Rumusan masalah dan tujuan penelitian disesuaikan dengan ruang lingkup:
			>> penelitian ini bertujuan menerapkan elemen gamifikasi dalam aplikasi belajar mengaji
			Catatan revisi yg lain silahkan dilihat di naskah dari para penguji.

Yogyakarta, 4 Februari 2025

Ketua

Imam Azhari, S.Si., M.CS.



PERBAIKAN SKRIPSI

Nama : MUHAMMAD FANNY ANDREAWAN
NIM : 1900016179
Semester : Gasal 2024/2025
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Tugas Akhir : Perancangan Gamified User Interface Aplikasi Belajar Mengaji Menggunakan Player Centered Design

Setelah mengadakan sidang pendadaran atas tugas akhir Saudara tersebut diatas, maka kami menyarankan diadakan perbaikan tugas akhir tersebut sebagaimana dibawah ini :

No	Topik	Halaman	Uraian Pebaikan

Yogyakarta, 4 Februari 2025
Penguji 1

Farid Suryanto, S.Pd.. M.T.



PERBAIKAN SKRIPSI

Nama : MUHAMMAD FANNY ANDREAWAN
NIM : 1900016179
Semester : Gasal 2024/2025
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Tugas Akhir : Perancangan Gamified User Interface Aplikasi Belajar Mengaji Menggunakan
Player Centered Design

Setelah mengadakan sidang pendadaran atas tugas akhir Saudara tersebut diatas, maka kami menyarankan diadakan perbaikan tugas akhir tersebut sebagaimana dibawah ini :

No	Topik	Halaman	Uraian Pebaikan

Yogyakarta, 4 Februari 2025
Penguji 2

Iwan Tri Riyadi Yanto, S.Si, MIT., Ph.D.