ANALISIS PENGARUH *STORYTELLING* TERHADAP *GAME* LORONG WAKTU – PANGERAN DIPENGORO SEBAGAI MEDIA EDUKASI SEJARAH

SKRIPSI

Diajukan untuk Menempuh Ujian Akhir Sarjana
Program Studi S1 Teknik Informatika
Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

MAHARDIKA ABDI PRAWIRA TANJUNG

10107506

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA

2013