

**PENERAPAN METODE *GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE* (GDLC)
DALAM MEMBANGUN *GAME* EDUKASI
BERTEMA KAWASAN BERSEJARAH SEMARANG**



SKRIPSI

**Disusun Sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer
pada Program Studi Informatika**

Disusun oleh:

Katarina Kanti Moksakamarga

24060120140058

**DEPARTEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN MATEMATIKA
UNIVERSITAS DIPONEGORO**

2025