

**IMPLEMENTASI *GAME* EDUKASI PENGENALAN PAHLAWAN  
NASIONAL BERBASIS ANDORID UNTUK SISWA SMP KELAS 8  
MENGUNAKAN ALGORITMA *SHUFFLE RANDOM***

**(Studi Kasus: SMPN 1 Jati Agung Lampung Selatan)**

**SKRIPSI**



Disusun Oleh:

**Komang Tirte (1911010040)**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
BANDAR LAMPUNG  
2023**