

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

SKRIPSI

**APLIKASI GAME EDUKASI BELAJAR BAHASA INGGRIS
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN FLUTTER**

Oleh :

**MUHAMMAD JAYA SAPUTRA
NPM : 19710112**

Pembimbing 1



**Andie. S.kom., M.Kom
NIDN. 1107048503**

Pembimbing 2



**Rusdina. S.Kom., M.Kom
NIDN. 1105029001**

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Islam Kalimantan**



**Dr. Hj. Silvia Ratna. S.Kom., M.Kom
NIP. 19750913 200501 2 001**

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

APLIKASI GAME EDUKASI BELAJAR BAHASA INGGRIS BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN FLUTTER

Oleh :
MUHAMMAD JAYA SAPUTRA
NPM : 19710112

Telah Dipertahankan di Depan Sidang Penguji Sebagai Salah Satu Syarat Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana (S-1) Program Studi Sistem Informasi Fakultas
Teknologi Informasi Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al
Banjari Banjarmasin

Banjarmasin, 23 Oktober 2023

Tim Penguji

Dr. Hj. Silvia Ratna, S.Kom., M.Kom
Penguji I

Wagino, S.Kom., M.Kom
Penguji II

Nur Alamsyah, S.Sos., M.Kom
Penguji III

Tanda Tangan



Mengetahui,

**Dekan Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Islam Kalimantan**



Dr. Hj. Silvia Ratna, S.Kom., M.Kom
NIP. 19750913 200501 2 001