



Pengembangan Aplikasi Permainan Edukasi Berbasis Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran di Taman Kupu-kupu Alian

M ARIFIN HIDAYAT, Adhitya Erna Permanasari, S.T., M.T., Ph.D.; Dr. Indriana Hidayah, S.T., M.T.

Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

Pengembangan Aplikasi Permainan Edukasi Berbasis *Augmented Reality* sebagai Media Pembelajaran di Taman Kupu-kupu Alian: Fitur Permainan AR

C-400/500



Disusun oleh:

Muhammad Arifin Hidayat	16/395404/TK/44696
Faizal Muhammad Priyowibowo	16/395394/TK/44686
Fachrul Budi Prayoga	16/400353/TK/45367

**DOKUMENTASI SKRIPSI *CAPSTONE PROJECT*
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
DEPARTEMEN TEKNIK ELEKTRO DAN TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS GADJAH MADA
2020**