

Pengembangan Aplikasi Permainan Gamelan Jawa sebagai Media Edukasi dan Pelestarian Budaya Indonesia

C-400/500



Disusun oleh:

Aldi Pratama Wicaksana	16/400342/TK/45356
Afifah Shafari Zuliansyah	16/400340/TK/45354
Hasyim Muhammad	16/395398/TK/44690

DOKUMENTASI SKRIPSI *CAPSTONE PROJECT*

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI

DEPARTEMEN TEKNIK ELEKTRO DAN TEKNOLOGI INFORMASI

FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS GADJAH MADA

2021