

# **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**