

PENGGUNAAN METODE MARKER BASED DAN MARKERLESS PADA AUGMENTED REALITY GAMELAN JAWA

TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana
Informatika Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Yogyakarta



Disusun Oleh :

Mahardika Rahman Rizky
123180178

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
JURUSAN INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK INDUSTRI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”
YOGYAKARTA
2023**