

## LEMBAR PENGESAHAN

Proyek Akhir dengan judul :

IMPLEMENTASI *GAMEPUZZLE* DAN KARTU INTERAKTIF PENGENALAN HEWAN DAN MAKANANNYA BERBASIS *AUGMENTED REALITY* (STUDI KASUS TKA LENGKONG 1)

*IMPLEMENTATION OF PUZZLE GAME AND INTERACTIVE CARD RECOGNITION OF ANIMAL AND FOOD BASED ON AUGMENTED REALITY (STUDY CASE TKA LENGKONG 1)*

Oleh :

Ash Shidieqy Aldin

7708170085

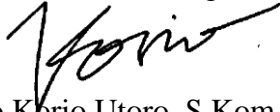
Telah diterima dan disahkan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Terapan

Pada Program Studi S1 Terapan Teknologi Rekayasa Multimedia Universitas  
Telkom

Bandung, 7 September 2021

Menyetujui,

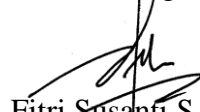
Pembimbing 1



Rio Korio Utoro, S.Kom,M.T

NIP. 20870012-3

Pembimbing 2



Fitri Susanti.S.T.,M.T

NIP.09840040-1

Mengetahui,

Ketua Program Studi

S1 Terapan Teknologi Rekayasa Multimedia



Ady Purna Kuniawan,S.T.,M.T

NIP. 09840040