

LEMBAR PENGESAHAN
BUKU CAPSTONE DESIGN

SLICE MATH: APLIKASI GAME PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS
ARTIFICIAL INTELLIGENCE MENGGUNAKAN TEKNOLOGI VIRTUAL
REALITY

(SLICE MATH: MATHEMETICS LEARNING GAME APPLICATION BASE ON
ARTIFICIAL INTELLIGENCE UTILIZING VIRTUAL REALITY TECHNOLOGY)

Telah disetujui dan disahkan sebagai bagian dari Capstone Design
Program S1 Teknik Telekomunikasi
Fakultas Teknik Elektro
Universitas Telkom
Bandung

Disusun oleh:


Dhiya Fathiyya / 1101201490
Danar Pramudiyansyah / 1101200069
Fargy Septiari Munir / 1101204017
Mukhlisin Kurnia Bakti / 1101204051

Bandung, 18 Juni 2024

Menyetujui,

Pembimbing 1

Pembimbing 2



Suryo Adhi Wibowo, S.T., M.T., Ph.D
NIP. 10870003



Ledy Novamizanti, S.Si., M.T.
NIP. 10830054