

**SIMULASI DAN ANALISIS WATERMARKING OBJEK 3D
BERBASIS *TRIANGULAR MESH* MENGGUNAKAN METODE
*ALGORITMA MINIMUM SPANNING TREE***

*Simulation and Analysis of 3D Object Watermarking Based on Triangular Mesh
using Minimum Spanning Tree Algorithm Method*

TUGAS AKHIR

Disusun Dalam Rangka Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Untuk Menyelesaikan Program S1 Jurusan Teknik Telekomunikasi
Institut Teknologi Telkom

Oleh :

PRAPTI WAHYUNI

111090035



**FAKULTAS ELEKTRO DAN KOMUNIKASI
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM
BANDUNG**

2013