

**ORIENTASI LOKASI KAMPUS BERBASIS PERMAINAN ANDROID
(STUDI KASUS FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA)**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi Skripsi sebagai Akhir Studi S1

Program Studi Ilmu Komputer



oleh

Aji Sutrisna

1305453

**PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER
DEPARTEMEN PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2017**

ORIENTASI LOKASI KAMPUS BERBASIS PERMAINAN ANDROID

**(Studi Kasus Fakultas Pendidikan Teknik Dan Kejuruan Universitas
Pendidikan Indonesia)”**

Oleh

Aji Sutrisna

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana
pada Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan dan Alam

© Aji Sutrisna

Universitas Pendidikan Indonesia

2017

Hak Cipta dilindungi undang-undang
skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis

**ORIENTASI LOKASI KAMPUS BERBASIS PERMAINAN ANDROID
(STUDI KASUS FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA)”**

Oleh

Aji Sutrisna

1305453

Disetujui dan Disahkan oleh:

Pembimbing I

Dr. Yudi Wibisono, M.T.

NIP. 197507072003121003

Pembimbing II

Rosa Ariani Sukamto, M.T.

NIP.1981109182009122003

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer

Prof. Dr. H. Munir, M.IT.

NIP. 196603252001121001