

**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