PEMBANGUNAN APLIKASI PENGENALAN KUPU - KUPU MENGGUNAKAN METODE MARKERLESS AUGMENTED REALITY BERBASIS MOBILE STUDI KASUS MUSEUM SERANGGA DAN TAMAN KUPU – KUPU DI TAMAN MINI INDONESIA INDAH

SKRIPSI

Diajukan Untuk Menempuh Ujian Akhir Sarjana

YOKI OKTORIAN SUKARDI
10109281

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
2014