

HALAMAN PENGESAHAN

APLIKASI PERMAINAN LABIRIN BERBASIS ANDROID MENGUNAKAN SENSOR GERAK

Skripsi ini telah dipertahankan dan disahkan di depan dosen penguji

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

AKAKOM Yogyakarta, pada :

Hari : *Rabu*

Tanggal : *19 Agustus 2015*

Mengesahkan,

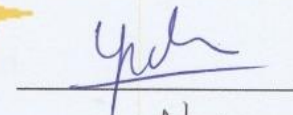
Dosen Penguji :

Tanda Tangan :

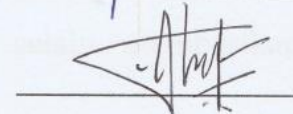
1. Pius Dian Widi Anggoro, S.Si, M.Cs



2. Adiyuda Prayitna, S.T., M.T.




3. L.N. Harnaningrum, S.Si, M.T.



Mengetahui, **26 AUG 2015**

Ketua Jurusan Teknik Informatika




Ir. Muhamad Guntara, M.T