

**IMPLEMENTASI TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN DASAR TENIS LAPANGAN BERBASIS ANDROID
(STUDI KASUS : PELTI BANDAR LAMPUNG)**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar

SARJANA KOMPUTER

Pada

Program Studi Teknik Informatika

IIB Darmajaya Bandar Lampung



Disusun Oleh:

Dewa Kaneya Putra
20111010067

**TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA
BANDAR LAMPUNG
2024**