

**SIMULASI DAN ANALISIS WATERMARKING OBJEK 3D
BERBASIS TRIANGULAR MESH MENGGUNAKAN METODE
ALGORITMA MINIMUM SPANNING TREE**

*Simulation and Analysis of 3D Object Watermarking Based on Triangular Mesh
using Minimum Spanning Tree Algorithm Method*

TUGAS AKHIR

Disusun Dalam Rangka Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Untuk Menyelesaikan Program S1 Jurusan Teknik Telekomunikasi
Institut Teknologi Telkom

Oleh :

PRAPTI WAHYUNI

111090035



FAKULTAS ELEKTRO DAN KOMUNIKASI

INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM

BANDUNG

2013