



**PERANAN SKETSA DAN *SOFTWARE* DI TAHAP AWAL
PERANCANGAN TERHADAP HASIL KARYA ARSITEKTUR
Studi Kasus: Guggenhaeim Museum Bilbao & Centre Pompidou-Metz**

SKRIPSI

ALDRY SETIAWAN

2012101013

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA
TANGERANG SELATAN
2016**

Halaman ini dibiarkan kosong