

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Warphmatullohi Wabarakatuh.

Alhamdulillah rabbil 'alamiin, segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan ridha-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul *Pembangunan Game Edukasi Learn Of Type Animal Reptile (LOTAR) Berbasis Android Bertemakan Pengenalan Hewan Jenis Reptile*. Senantiasa juga, shalawat serta salam selalu terlimpah curahkan kepada junjungan kita, Baginda Nabi Muhammad SAW , keluarga, sahabat serta umatnya.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi jenjang strata satu (S1) pada Program Studi Teknik Informatika, Universitas Komputer Indonesia. Penulis menyadari bahwa keberhasilan dalam penyusunan laporan skripsi ini tidak lepas dari berbagaicampur tangan pihak yang dengan sukarela memberikan, saran, dan motivasi yang sangat membantu penulis, memngingat pengetahuan dan pengalaman penulis yang masih terbatas. Maka pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, yang telah memberikan rahmat hidayat, dan Karunia-Nya selama pengerjaan tugs akhir ini sehinggan penulis dapat meyelesaikannya.
2. Kedua orang tua saya yaitu Ayahanda Suwarno dan Ibunda Wati yang selalu memanjatkan Do'a, mencurahkan kasih dan sayangnya, memberikan motivasi serta dukungan berupa moril maupun materil sehingga menjadi penyemangat dalam menyelesaikan tugas akhir.
3. Yth. Dr. Ir. H. Eddy Soeryanto Soegoto, M.Se., selaku Rektor Universitas Komputer Indonesia.
4. Yth. Prof. Dr. Ir. Herman S. Soegoto, MBA, selaku Dekan Faktultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia.

5. Ibu Nelly Indriani Widiastuti, S.Si., M.T., selaku ketua program studi Teknik Informatika UNIKOM dan selaku dosen wali.
6. Bapak Richi Dwi Agustia, S.Kom, selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah memberikan arahan dan masukannya.
7. Bapak Dedeng Hirawan, S.Kom., M.Kom, selaku dosen *reviewer* tugas akhir yang telah memberikan arahan dan masukannya.
8. Seluruh dosen dan staf di lingkungan Teknik Informatika UNIKOM yang telah memberikan Pendidikan serta ilmu yang bermanfaat untuk penulis.
9. Seluruh rekan Angkatan 2014 dan sahabat-sahabat terdekat yang menjadikan teman untuk berdiskusi dan bertukar pikiran, pendapat serta memberikan semangat kepada penulis.
10. Teman-teman IF-9 angkatan 2014 yang telah memberikan dukungan dan masukan, serta banyak pengalaman yang tidak bisa dilupakan selama kuliah di Universitas Komputer Indonesia.
11. Fadli, Jupen, Rizki Maulid, Saeful, Hamdan, Ocky, Saepul Uyun, Ghani, Alfin, Gisty, Amanda, Shafa, Marwan, ilham, Kanda, Rendy, Rian febriansyah, Bayadi, Yofa, Minoy, Ewok, Ongo, Domba, Rafly, Wildan Ramdhani, Alfi, Tommy, Sandy, Reza, Ilham R, Lutfi, Mirza, Bayadi, Mulki, Faisal, Rama, Fadil, Diva, Zack.
12. Teman-teman Cicalengka, Warkop Sadulur, Muke Gile, Baron, Fosil, Perum GPR, Linggar, Paramount, Chicken Chaos, Baraya Pets Lover, Perpus Jalanan Rancaekek, Perpus Jalanan Cicalengka, dan semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.
13. Seluruh pihak dan teman – teman yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih telah memberikan segala bantuannya untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

Tugas akhir ini masih jauh dari sempurna, baik dari segi penulisan, isi, dan kata-kata yang digunakan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik dari pembaca yang dapat membangun guna melakukan perbaikan di masa yang akan datang. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat, baik bagi penulis pada khususnya maupun untuk yang memerlukan bagi umumnya.

Bandung, Agustus 2019

Ari Aditya Kurniawan