

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "TERAVIS : Game Edukasi Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI Di SMAN 1 Pacet Cianjur". Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM).

Penulis menyadari bahwa Skripsi dan Tugas Akhir ini tidak akan terwujud tanpa bimbingan dan adanya doa serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Abdul Soleh dan Ibu Rahyutini, kedua orang tua yang selalu memberikan doa, dukungan moril, dan materiil yang tak terhingga selama penulis menempuh pendidikan.
3. Bapak Richi Dwi Agustia, S.Kom., M.Kom. selaku pembimbing yang telah membimbing saya dengan sabar dan membantu memberikan masukan yang penting dari awal hingga tahap penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Angga Setiyadi S.Kom, M.Kom. dan Bapak Chrismikha Haryanto, S.Kom., M.Kom. selaku dosen penguji yang memberikan masukan dan saran untuk skripsi ini bisa menjadi lebih baik lagi.
5. Bapak Fakhrian Fadlia Adiwijaya, S.Kom., M.Kom. selaku dosen wali kelas IF-8 Teknik Informatika 2020.
6. Seluruh dosen dan staff pengajar Prodi Teknik Informatika Universitas Komputer Indonesia.
7. Seluruh staff dan karyawan Direktorat Aplikasi Pengembangan

Pelatihan & *Service Center* (AP2SC).

8. Seluruh guru dan staf SMA Negeri 1 Pacet Cianjur.
9. Muhammad Ferderico Soleh dan Muhammad Oriogino Soleh sebagai kakak yang selalu memberi dukungan dalam segi moril dan materil yang menunjang penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Teman dekat penulis, Fauziman, Pauli Yudha Gultom, Muh Yusuf Dalilul F.S, Ariq Maulana Putra dan Anggi Apriyanto selaku teman penulis yang selalu memberikan semangat bagi penulis.
11. Seluruh teman kelas IF-8 angkatan 2020.
12. Serta seseorang yang selalu ada dan selalu mendukung penulis dalam menghadapi revisian.
13. Annisa Wulan Sari, Salsabila Marhan, Mochamad Fuad Hasan, Zazeli Adhya Nugraha, Muhammad Fauzan Ramdhani, Ferdiansah Sukarya atas semangat, dukungan, dan kebersamaan selama masa perkuliahan.
14. Semua pihak yang mendukung dan membantu saya, yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya dalam bidang multimedia dan *game*.

Bandung, Agustus 2024

Penulis
Muhammad Armandino Soleh