

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat dan kasih-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang mengambil judul “*GAME JELAJAH LOKASI BERBASIS ANDROID DENGAN METODE GAMIFIKASI*” sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia.

Penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak baik moril maupun materil. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini terutama kepada:

1. Yang terhormat Aprianti Putri Sujana, M.T. selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan bimbingan
2. Yang terhormat Usep Mohamad Ishaq M.Si., Ph.D. selaku Ketua Program Studi Sistem Komputer.
3. Terimakasih yang tak terhingga penulis ucapkan untuk kedua orang tua tercinta yang tiada henti memberikan kasih sayang, semangat do'a serta dukungan.
4. Seluruh teman-teman terima kasih atas dukungan, do'a, semangat, dan motivasinya selama ini.

Akhirnya, Penulis berharap semoga penelitian ini menjadi sumbangsih yang bermanfaat bagi dunia sains dan teknologi di Indonesia, khususnya disiplin keilmuan yang Penulis dalami.

Bandung, 28 Februari 2020

Hotman Hutaeruk