

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Sejarah Hewan Purbakala Menggunakan Augmented Reality dan Media Puzzle di Sekolah Dasar ini tepat pada waktunya.

Adapun tujuan dari penulisan dari Skripsi ini adalah untuk memenuhi tugas akhir skripsi Universitas Komputer Indonesia. Selain itu, Skripsi ini juga bertujuan untuk menambah wawasan tentang pembuatan Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Sejarah Hewan Purbakala Menggunakan Augmented Reality dan Media Puzzle di Sekolah Dasar bagi para pembaca dan juga bagi Peneliti.

Peneliti mengucapkan terima kasih banyak kepada bapak Iskandar Ikbal, S.T., M.Kom. selaku dosen Pembina Tugas Akhir yang telah memberikan arahan sehingga dapat menambah pengetahuan dan wawasan dan terciptanya pembangunan tugas akhir ini dengan tepat waktu.

Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada teman yang memberikan semangat dan saran dalam penelitian ini, dan juga kepada semua pihak yang telah membagi sebagian pengetahuannya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Peneliti menyadari tugas akhir yang ditulis ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun akan Peneliti nantikan demi kesempurnaan tugas akhir ini.

Bandung, 18 Februari 2023