KATA PENGANTAR

Segala puji serta syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan kasih karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **"MEMBANGUN GAME PUZZLE SENAYA UNTUK PEMBELAJARAN SENI DAN BUDAYA DI SEKOLAH DASAR"**.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Komputer Indonesia. Skripsi ini disusun berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di Sekolah Dasar Sukasenang.

Dalam pengerjaan skripsi ini penulis mendapat banyak bantuan yang tak ternilai harganya dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dengan bangga hati penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. Ir. Eddy Soeryanto Soegoto, selaku Rektor Universitas Komputer Indonesia.
2. Prof. Dr. H. Denny Kurniadie, Ir.,M.Se, selaku Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia.
3. Citra Noviyasari, S.Si.,MT. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Komputer Indonesia.
4. Wahyuni, S.Si., MT. selaku Dosen Wali
5. Diana Effendi, ST., MT. selaku Dosen Pembimbing

6. Deasy Permatasari, S.Si., MT. dan Imelda, ST., MT. selaku Dosen Penguji
7. Ayahanda Kompol. Daniel Pakiding dan Ibunda Agustina Tangkelayuk, kakak Roy Pakiding dan adik Reski Pakiding yang selalu memberikan dukungan doa maupun semangat yang selalu mengiringi setiap langkah penulis.
8. Sahabat-sahabat dan teman-teman alumni *Telkom Applied Science School* (TASS) dimanapun berada yang selalu memberi dorongan semangat dan doanya kepada penulis.
9. Ibu Suharningsih selaku Kepala Sekolah SD Negeri Sukasenang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, segala saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih dan besar harapan skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandung, Juni 2015

Penulis