KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Wr.Wb.

Alhamdulillahi Rabbil alamiin, puji syukur kehadirat Allah SWT, karena dengan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat melakukan dan menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat serta salam penulis panjatkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, karena dengan perjuangannyalah karunia Iman dan Islam senantiasa menjadi inspirasi bagi penulis.

Laporan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan studi jenjang strata satu (S1) sarjana di Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) Bandung dengan judul "**PEMBANGUNAN APLIKASI GAME EDUKASI PETUALANGAN PULAU PINTAR**".

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Tiada lain karena keterbatasan pengetahuan penulis dan banyaknya kesulitan serta hambatan yang dihadapi, namun berkat usaha dan bantuan dari berbagai pihak penulis akhirnya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tiada hingganya kepada:

1. Kedua orang tua, Bapak Ayi Sopandi, S.Pd. dan Ibu Epi Kurniasih, S.Pd.I. yang telah banyak mendukung, mendoakan, dan memberikan semangat.

2. Bapak Dr. Eddy Suryanto Soegoto, M.Sc, selaku Rektor Universitas Komputer Indonesia.
3. Prof. Dr. Ir Denny Kurniadie, M.Sc, selaku Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia.
4. Bapak Galih Hermawan, S.Kom, M.T. selaku dosen pembimbing dan penguji 2, terima kasih banyak atas bimbingan dan arahannya dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Riani Lubis, S.T., M.T. selaku dosen penguji 1 yang juga ikut membimbing saya, terima kasih atas arahan dan masukannya.
6. Ednawati Rainarli, S.Si., M.Si. selaku dosen penguji 3 yang juga ikut membimbing saya, terima kasih atas arahan dan masukannya.
7. Bapak Irawan Afrianto, S.T., M.T. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Komputer Indonesia.
8. Seluruh dosen dan staff Program Studi Teknik Informatika Universitas Komputer Indonesia, terima kasih atas semua ilmu yang telah diberikan.
9. Fanisa Oktorani yang selalu mendoakan dan memberikan motifasi kepada penulis.
10. Moch. Ferdian AS yang selalu mendoakan dan memberikan motifasi kepada penulis.
11. Rekan-rekan IF-13 angkatan 2007 yang telah memberikan motifasi, inspirasi, serta pengalaman yang tak ternilai harganya bagi penulis.
12. Rekan-rekan tugas akhir yang mengambil tema *game* yang telah memberikan inspirasi serta kebersamaan yang tak ternilai.

13. Pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, terima kasih atas semua bantuan serta dukungan sehingga penulis dapat menyeleseikan skripsi ini.

Penulis mendoakan untuk semua pihak yang telah membantu penulis mendapatkan imbalan yang setimpal dan senantiasa diberkahi rahmat berlimpah dari Allah SWT. Amin.

Semoga dengan terselesaikannya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca umumnya. Selanjutnya penulis mohon maaf apabila dalam penulisan laporan ini terdapat kesalahan dan kekeliruan. Maka dari itu, penulis mengharapkan saran dan kritiknya dari semua pihak agar dapat meningkatkan kualitas laporan ini di masa mendatang.

Wassalaamu'alaikum Wr. Wb.

Bandung, Februari 2013

Penulis