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 PRAMUKA**".

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. Mama dan papa, yang selalu mendukung, mendoakan, dan memberikan semangat.

2. Mamih pin, Bude, Mba Dian, Mba Novi, Dede Tsarah, Iwan, Kakek Jeje, Nenek Enok, Bi Wela, Mamih dan seluruh sanak saudara yang berada dibandung yang tidak dapat disebut satu persatu, yang telah memberikan motivasi, semangat dan doa untuk menyusun skripsi ini.
3. Bapak Galih Hermawan, S.Kom, M.T. selaku dosen pembimbing dan penguji 2, terima kasih banyak atas bimbingan dan arahannya dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Nelly Indriani W, S.Si., M.T. selaku dosen penguji 1 yang juga ikut membimbing saya, terima kasih atas arahan dan masukannya.
5. Pak Erick Wijaya S.Kom, selaku dosen penguji 3 yang telah memberi nasehat dan masukan untuk skripsi penulis.
6. Bapak Irawan Afrianto, S.T., M.T. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Komputer Indonesia.
7. Seluruh dosen dan staff Program Studi Teknik Informatika Universitas Komputer Indonesia, terima kasih atas semua ilmu yang telah diberikan.
8. Wahyudi Fauzan Mufti yang telah membantu memberikan ide kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Annisaa Ghaida Zahra yang selalu mendoakan dan memberikan motifasi kepada penulis.
10. Puceng, Upil, Moses, Piki, Jueng, Opik, Bimo, dan Rekan-rekan IF-13 angkatan 2007 yang telah memberikan motifasi, inspirasi, serta pengalaman yang tak ternilai harganya bagi penulis.

11. Rekan-rekan tugas akhir yang mengambil tema *game* yang telah memberikan inspirasi serta kebersamaan yang tak ternilai.
12. 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, Januari 2014

Penulis