KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat Rahmat dan Karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pembangunan Aplikasi Game Edukasi Cegah Banjir selesai pada waktu yang penulis harapkan. Skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan untuk Program Strata Satu, jurusan Teknik Informatika di Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Komputer Indonesia.

Melalui kata pengantar ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis, menyemangati penulis, dan bersedia meluangkan waktunya dalam pelaksaanaan penelitian dan penyusunan skripsi penulis, yaitu sebagai berikut:

1. Allah SWT atas nikmat dan karunia yang telah diberikan kepada penulis di sepanjang kehidupan penulis.
2. Bapak Prof. Dr. Ir. Denny Kurniadie, M.Sc., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Komputer Indonesia.
3. Bapak Irawan Afrianto S.T., M.T., selaku Ketua Program Studi Strata I Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Komputer Indonesia.
4. Ibu Sri Nurhayati S.Si., M.T. selaku dosen pembimbing penulis dalam pembuatan skripsi ini.
5. Bapak Andri Heryandi S.T., M.T. selaku dosen wali.
6. Kedua orang tua penulis, ibu Parwati dan bapak Dasikun M R.
7. Kakak penulis, Sunaryo S.T. dan Noer Setiawati S.T.
8. Saudara penulis Indra Hamdani dan Rizqi Maulana beserta rekan-rekannya yang tinggal di Perum Junti Asri Katapang.
9. M Deni Styawan sebagai penyemangat dalam penyelesaian skripsi ini.

10. Teman-teman satu kelas penulis di jurusan Teknik Informatika IF-8 angkatan 2008.
11. Beserta pihak-pihak lain yang tidak bias penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan serta dukungannya.

Penulis memohon maaf atas segala kekurangan yang ada pada skripsi ini, baik di dalam isi, maupun di dalam pengetikan, karena penulis menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna dan tentunya masih jauh dari kesempurnaan.

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini bisa berguna bagi mahasiswa atau pihak lain yang tertarik untuk mengetahui dan menggali lebih jauh mengenai pembangunan aplikasi game cegah banjir.

Bandung, Februari 2014

Penulis