KATA PENGANTAR



Puji dan Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan begitu banyak rahmat, nikmat, taufiq, hidayah, serta inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "PEMBANGUNAN GAME EDUKASI YANG DIANGKAT DARI CERITA RAKYAT BERJUDUL KISAH BUDAK PAHATU LALIS" sebagai mata kuliah akhir yang wajib ditempuh sebagai syarat kelulusan pada Program Strata 1 Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer di Universitas Komputer Indonesia.

Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Besar Muhammad SAW beserta seluruh keluarga dan sahabatnya serta semua umat muslim yang akan selalu setia mengikuti dan mengamalkan ajarannya.

Dalam membuat tugas skripsi ini penulis banyak sekali mendapat bantuaan dari semua fihak baik dalam penyusunan laporan maupun pembuatan program. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada:

1. ALLAH SWT atas semua rahmat, nikmat, hidayah, dan semua yang tidak pernah berhenti diberikan kepada penulis sehingga masih bisa menyelesaikan tugas akhir ini
2. Mamah (Ibu Hj.Nina Yeffiana) dan Papah (Bpk Alm Rm.Sarjono) sebagai orangtua penulis yang tidak pernah henti-hentinya mencurahkan kasih sayang yang begitu tulus dan dalam serta semua doa dari mamah yang tak pernah henti-hentinya mengalir yang dirasakan dengan begitu banyaknya kemudahan yang dirasakan penulis, serta Papah yang telah membuat penulis dapat menjadi seperti sekarang ini

3. Kakak-kakak tercinta (Sigit Sarseno, SE), (Bayu Sarseto), (Siti Marriam N.S) yang tak pernah henti memberikan dukungannya kepada penulis baik itu moril maupun materil
4. Ibu Dian Dharmayanti, S.T.,M.Kom selaku pembimbing yang telah memberikan banyak dukungan, arahan, dan bantuannya kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini
5. Ibu Rani Susanto S.Kom selaku dosen penguji 1 yang telah memberikan koreksi serta masukannya serta bantuan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini
6. Ibu Nelly Indriani W., S.Si., M.T selaku dosen wali penulis yang telah memberikan begitu banyak bantuan kepada penulis selama menempuh kuliah dijurusan Teknik Informatika Universitas Komputer Indonesia ini yang juga sekaligus menjadi dosen penguji 3
7. Seluruh dosen dan staff pengajar di jurusan Teknik Informatika maupun diluar jurusan Teknik Informatika yang telah memberikan ilmu yang sangat berguna bagi penulis
8. Teman-teman kelas IF-8 2009 yang telah banyak membantu penulis baik dalam menyelesaikan tugas akhir maupun membantu perkuliahan dari awal semester hingga saat ini terutama teman-teman terdekat. Wahyu, Arief, Diandra, Ervand, Galih, Ruwi, Iky, Marni, Rudi, Andry dan yang banyak membantu dalam pembangunan *game*, Reja
9. SDN Karawaci Baru 7, SDN Margahayu Utara yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian, serta para siswanya yang telah bersedia mengisi kuisioner yang dibutuhkan
10. DAMAS (Daya Mahasiswa Sunda), dan Kang Roza R. Mintaredja (Budayawan) yang telah membantu penulis dalam memberi pengarahan terhadap topik yang diangkat
11. Teman-teman lain diluar IF-8 2009 yang turut membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi, teman-teman satu bimbingan, dan semua teman-teman

diluar kampus Universitas Komputer Indonesia yang turut membantu penulis, dan Yusuf Sulaiman yang sangat banyak membantu dalam pembangunan *game*

12. Pihak-pihak lain yang telah membantu penulis yang tidak dapat diucapkan satu per satu namun akan selalu penulis ingat bantuaanya

Penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan dalam penyusunan tugas akhir ini maka penulis memohon maaf yang sebesat-besarnya apabila terdapat kesalahan dalam penyusunan tugas akhir ini baik itu dalam laporan, program ataupun sikap penulis dalam menyelesaikan tahapan skripsi. Penulis juga berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak khususnya bagi penulis dan umumnya bagi pembaca.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Bandung, February 2014

Penulis