KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "**MEMBANGUN GAME EDUKASI "BERLIBUR BERSAMA KAKEK" UNTUK PENGENALAN CARA BERCOCOK TANAM DAN JENIS TANAMAN OBAT BERBASIS ANDROID**". Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi tugas akhir program strata satu Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia.

Dalam menyusun skripsi ini, penulis banyak memperoleh bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Keluarga penulis, khususnya Ibu dan Bapak penulis yang telah memberikan dukungan yang sangat besar kepada penulis.
2. Ibu Dian Dharmayanti, S.T., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, saran dan nasehatnya selama penulisan skripsi ini.
3. Ibu Nelly Indriani W, S.Si., M.T. dan Ibu Ednawati Rainarli, S.Si., M.Si. selaku dosen penguji yang telah memberikan arahan untuk penulisan skripsi ini.
4. Seluruh dosen dan staf Program Studi Teknik Informatika Universitas Komputer Indonesia.
5. Seluruh teman-teman kelas IF-8 angkatan 2007.
6. Seluruh pihak yang membantu dan mendukung penulis dalam menyusun skripsi ini.

Penulis telah berupaya dengan semaksimal mungkin dalam menyelesaikan skripsi ini, namun penulis menyadari masih banyak kelemahan baik dari segi isi maupun dalam tata bahasa. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Tak lupa

penulis memohon maaf apabila dalam penulisan skripsi ini penulis telah menyinggung perasaan atau telah menyakiti hati semua orang baik yang disengaja maupun yang tidak disengaja. Kiranya isi dari skripsi ini bermanfaat dalam memperkaya khasanah ilmu pendidikan dan juga dapat dijadikan sebagai salah satu sumber referensi bagi peneliti selanjutnya yang berminat meneliti hal yang sama.

Bandung, Agustus 2014

Penulis