

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan judul “PERANCANGAN DAN PEMBUATAN PERMAINAN EDUKASI TEBAK NAMA BENDA ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID”.

Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar Ahli Madya pada Program Studi D3 Teknik Informatika di Fakultas Teknik Universitas Sangga Buana YPKP Bandung.

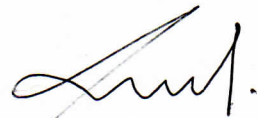
Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini terutama kepada :

1. Kedua Orang Tua yang telah memberikan dukungan serta doa dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini.
2. Keluarga, Saudara dan teman-teman semua yang telah memberikan dukungan dan semangat yang besar.
3. Ibu Fitri Sya'bandyah, ST., M.Kom selaku Pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan dan saran dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
4. Ibu Peti Savitri, ST., MT selaku Ketua Program Studi D3 Teknik Informatika yang telah banyak membantu.
5. Serta semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyusun laporan Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu, penulis berharap semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi kita semua.

Bandung, 24 September 2019

Penulis,



(**Fahrul Rohana**)