

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, Sehingga pada akhirnya kami dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Dimana Skripsi ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul Skripsi, yang penulis ambil sebagai berikut, **"Pembuatan dan Perancangan Game Edukasi Sejarah Kemerdekaan Poly Merah Putih"**.

Tujuan penulisan Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Program Sarjana Universitas Nusa Mandiri. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian (eksperimen), observasi dan beberapa sumber literatur yang mendukung penulisan ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan Skripsi ini tidak akan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini izinkanlah kami selaku penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Nusa Mandiri.
2. Wakil Ketua I Bidang Akademik Universitas Nusa Mandiri.
3. Dekan Fakultas Teknologi Informasi
4. Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Nusa Mandiri.
5. Bapak Muhammad Hilman Fakhriza, selaku Dosen Pembimbing Skripsi
6. Bapak/Ibu dosen Program Studi Teknik Informatika Universitas Nusa Mandiri yang telah memberikan penulis dengan semua bahan yang diperlukan.
7. Staff / Karyawan /Dosen di lingkungan Nusa Mandiri.
8. Rekan-rekan mahasiswa kelas 12.8A.06.

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebutkan satu persatu tetapi tidak mengurangi rasa terima kasih kami. Kami selaku penulis sadar bahwa penulisan Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan dimasa depan.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.



Bekasi, 13 April 2021

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Syarif Hidayat', is written over the printed name.

Syarif Hidayat