

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Dimana tugas akhir ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul tugas akhir, yang penulis ambil sebagai berikut, **“Pembuatan Aplikasi Game Pengasah Otak (*Puzzle*) Dan Kuis Sejarah Ketapang “Ini am Ketapang t” Berbasis Android”**.

Tujuan penulisan tugas akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan program Diploma III AMIK BSI Pontianak. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian (eksperimen), observasi dan beberapa sumber literature yang mendukung penulisan ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan tugas akhir ini tidak akan lancar oleh karena itu pada kesempatan ini izikan penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Direktur AMIK BSI Pontianak.
2. Ketua Program Studi Manajemen Informatika AMIK BSI Pontianak
3. Bapak Yoki Firmansyah, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir
4. Staff karyawan dosen dilingkungan AMIK BSI Pontianak.
5. Serta kedua orang tua saya dan sahabat-sahabat saya yang mensupport

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebutkan satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa penulisan tugas akhir ini masih jauh sekali dari sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan

saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan dimasa yang akan datang.

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

Pontianak, 5 Januari 2018

Penulis

RIVALDI