

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran 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 *Game* Edukasi Perhitungan Matematika “Blister Count” Dengan Menggunakan *Construct 2*”**.

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 literatur yang mendukung penulisan ini. Penulisan tugas akhir ini berjalan dengan lancar berkat bimbingan dan dorongan dari semua pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Direktur AMIK BSI Pontianak.
2. Ketua Program Studi Manajemen Informatika AMIK BSI Pontianak.
3. Bapak Dedi Saputra, S.Pd, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
4. Staff / karyawan / dosen di dalam lingkungan AMIK BSI Pontianak.
5. Ibunda tercinta yang telah memberikan dukungan moral maupun spiritual.
6. Rekan-rekan mahasiswa/i kelas MI-6A.

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebut 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, 30 Juli 2017

Penulis

**Muhammad Maulana Ikhsan**