

Kata Pengantar

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Proyek Akhir yang berjudul “**Modul *Game Puzzle* pada Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab *Schule Game Mobile***” pada waktu yang telah ditentukan. Laporan ini disusun guna memenuhi persyaratan untuk lulus dari Program Studi S-1 Terapan Teknologi Rekayasa Multimedia, Fakultas Ilmu Terapan, Telkom University.

Dalam penyusunan laporan Proyek Akhir ini, tak lepas dari bimbingan serta bantuan dari berbagai pihak. Maka penulis ucapkan rasa hormat dan terima kasih kepada pihak-pihak yang terkait. Diantaranya :

1. Ibu Fitri Susanti, S.T., M.T. selaku Kepala Program Studi S-1 Terapan Teknologi Rekayasa Multimedia.
2. Bapak Agus Pratondo, Ph.D. dan Bapak Anang Sularsa, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing yang telah memberi arahan dan masukan dalam pengerjaan laporan ini.
3. Bapak Rikman Aherliwan Rudawan, S.T., M.Kom. selaku dosen pada mata kuliah Pemrograman *Game* yang telah memberi masukan. Serta segenap dosen pada Program Studi S-1 Terapan Teknologi Rekayasa Multimedia atas segala ilmu yang diberikan.
4. Teman-teman kelas S1-TRM4002 khususnya Iffah Wafda Nadiyya dan Nisfia Aulia Rahmah yang selalu mendukung dan memberi semangat kepada penulis.
5. Keluarga yang memberi dukungan dan doa dalam bentuk moral maupun materiil.
6. Guru SD Khoiru Ummah selaku klien yang telah membantu melancarkan pengujian Proyek Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa masih ada kekurangan dalam penyusunan laporan Proyek Akhir ini, maka dari itu penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang membangun. Penulis juga berharap laporan ini bermanfaat bagi para pembaca. Terima Kasih.

Bandung, Juli 2020

Nadhila Nur Aisyah