

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur hanya milik Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* semata, karena berkat limpahan rahmat serta pertolongan-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Rancang Bangun *Game* Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Adab-Adab Islami Menggunakan Algoritma *Fisher Yates Shuffle* dan *A Star*”. Penelitian ini menghasilkan *game* edukasi berbasis Android yang mampu menjadi media pembelajaran untuk membantu anak dalam mengenal dan memahami adab-adab islami.

Dalam menyelesaikan tugas akhir ini, penulis menerima banyak bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak **Hengky Anra, S.T., M.Kom.** dan Ibu **Yulianti, S.Kom., MMSI.** selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan masukan dalam menyelesaikan tugas akhir ini, serta Bapak **Dr. Yus Sholva, S.T., M.T.** dan Ibu **Helen Sasty Pratiwi, S.T., M.Eng.** selaku dosen penguji yang telah banyak membantu dalam memberikan masukan untuk perbaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari masih terdapat berbagai kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu dengan segenap kerendahan hati, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk mencapai kesempurnaan skripsi ini. Penulis juga berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan.

Pontianak, 8 Februari 2022

Penulis