

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas nikmat dan karunia-Nya yang telah memampukan saya menyelesaikan proposal tugas akhir dengan judul:

“PENGEMBANGAN GAME EDUKASI JIGSAW *PUZZLE* KEBUDAYAAN INDONESIA MENGGUNAKAN ALGORITMA *FISHER-YATES SHUFFLE* DENGAN METODE *RESEARCH DAN DEVELOPMENT (R&D)*”

Proposal tugas akhir ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk menyelesaikan Program Sarjana di Prodi Informatika, Jurusan Teknik Elektro, Informatika, dan Bisnis Institut Teknologi Kalimantan (ITK). Untuk itu penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat nya.
2. Kepada kedua Orang tua saya yang telah memberikan saran dan masukan serta dukungannya secara moral dan spiritual kepada saya dalam menulis laporan ini.
3. Bapak Nur Fajri Azhar, M.Kom., CIISA selaku Dosen Pembimbing Utama
4. Ibu Nisa Rizqiya Fadhliana, S.Kom., M.T. selaku Dosen Pembimbing Pendamping serta Koordinator Program Studi Informatika Jurusan Teknik Elektro, Informatika dan Bisnis (JTIB).
5. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Program Studi Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Informasi.
6. Seseorang yang menemani dan membantu penulis selama menyelesaikan Tugas Akhir
7. Ughtea dan Al-Maul selaku sahabat penulis yang menemani penulis selama kegiatan penyelesaian Tugas Akhir.

Tulisan ini masih banyak kekurangannya, sehingga kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan. Penulis mengucapkan terima kasih atas perhatiannya.

www.itk.ac.id

Balikpapan, 13 Juni 2025



Rifqah Azzah Mu'tashimah



www.itk.ac.id