

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur semoga selalu tercurah limpahkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya sehingga Laporan Tugas Akhir yang berjudul “IMPLEMENTASI PERMAINAN SUSUN KATA SEBAGAI MEDIA BELAJAR AKSARA SUNDA BERBASIS ANDROID” dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya untuk memenuhi salah satu syarat akademik mengakhiri studi di Jurusan Informatika Fakultas Teknik Universitas Siliwangi untuk mendapatkan gelar Strata Satu (S1).

Laporan Tugas Akhir ini mencakup perancangan aplikasi *game* susun kata dan aksara Sunda yang dilengkapi dengan fitur sejarah dan materi edukatif untuk memberikan pembelajaran kepada pengguna. Aplikasi ini juga menyertakan permainan untuk menguji pemahaman pengguna dan berjalan pada sistem operasi Android. Pengujian aplikasi ini dilakukan dengan menggunakan validasi pakar, metode *blackbox*, dan *System Usability Scale* (SUS).

Terbatasnya pengetahuan dan pengalaman dalam penggerjaan ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada,

1. Bapak Prof. Dr. Eng. H. Aripin selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Siliwangi.
2. Bapak Ir. Rianto, S.T., M.T., MTA. Selaku Ketua Jurusan Informatika, Fakultas Teknik Universitas Siliwangi.

3. Bapak Ir. Alam Rahmatulloh, S.T., M.T., MCE., IPM selaku Dosen Wali yang senantiasa memberikan dorongan untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
4. Bapak Dr. Ir. R. Reza El Akbar, S.Si., M.T., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan dan masukan selama proses penelitian.
5. Bapak Dr. Ir. Eka Wahyu Hidayat, S.T., M.T., MCE. selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan dan masukan selama proses penelitian.
6. Bapak Ir. Andi Nur Rachman, S.T., M.T. selaku dosen penguji yang telah memberikan arahan dan masukan selama proses sidang tugas akhir.
7. Ibu Ir. Heni Sulastri, S.T., M.T. selaku dosen penguji yang telah memberikan arahan dan masukan selama proses sidang tugas akhir.
8. Seluruh jajaran dosen di Jurusan Informatika yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
9. Bapak Dadan Sumarlan dan Mamah Elis Yulianti juga adik-adik Regita Aini Zahratunazma dan Rezalka Aisha Firjatillah yang telah memberikan doa dan dukungan penuh yang tiada hentinya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Terimakasih yang spesial untuk Ahmad Mahatir Prasanjaya yang selalu membimbing penulis dalam mengerjakan skripsi ini.
11. Terimakasih juga untuk Acep Ilman Maulana, Anggi Suprayogi, Devira Arnetalya, Ginda Sundara dan Nisrina Khairunisa Anwar, yang selalu

menghibur dengan kelakuan lucu dan random nya juga memberikan support kepada penulis.

12. Terimakasih yang khusus untuk Sandy Akbar, Citra Anisa, Aditya Febriananda, yang selalu memberikan masukan dan support kepada penulis sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini.
13. Terimakasih sebanyak-banyaknya untuk anak-anak Kons Blackpink yang selalu memberikan kesenangan, canda tawa yang membahagiakan dan menjadi keluarga baru bagi penulis.
14. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberi bantuan dan dorongan baik moril maupun materil.

Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya dan dengan rendah hati menerima segala kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa mendatang. Penulis berharap laporan ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi bagi sesiapa saja yang membutuhkannya, baik dalam lingkup akademik maupun praktis. Semoga hasil kerja ini dapat menjadi pijakan untuk penelitian lebih lanjut dan berkontribusi dalam pelestarian budaya Nusantara.

Tasikmalaya, 26 Juni 2025



A handwritten signature in black ink, appearing to read "Rifan".

Penulis