

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas segala rahmat dan karunianya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA MELALUI GAMIFIKASI DAN *FRAMEWORK FLUTTER*”**. Penyusunan skripsi ini ditujukan untuk memenuhi syarat kelulusan strata satu (S1).

Dengan bantuan berbagai pihak, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. M. Didit Danur Rochman, S.T. M.T., Selaku Dekan Fakultas Teknik.
2. Bapak Ari Purno Wahyu Wibowo, S.T., M.T., Selaku Ketua Program Studi Informatika
3. Bapak Kurnia Jaya Eliazar, S.T., M.T., Selaku dosen pembimbing.
4. Bapak Adi Purnama, S.T., M.T., Selaku penguji pada sidang ujian skripsi.
5. Bapak Bagus Alit Prasetyo, S.T., M.S.C., Selaku penguji pada sidang ujian skripsi.
6. Dosen-dosen Teknik informatika Universitas Widyatama yang telah memberikan ilmu pembelajaran selama kuliah.
7. Kerabat kerja saya di PT. NTT Technology Indonesia yang turut serta membantu saya dalam mengembangkan aplikasi pembelajaran matematika ini.
8. Rekan sekolah saya yang selalu mendukung dalam pengerjaan laporan tugas akhir ini.
9. Seluruh sahabat Teknik Informatika 2018 yang selalu mendoakan, mendukung, menyemangati dalam mengerjakan skripsi ini.
10. Sarah Sophia Nurbaeti yang selalu mendukung dan menyemangati saya dalam mengerjakan penelitian ini.

Skripsi ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik dan saran diharapkan oleh penulis untuk memperbaikinya menjadi lebih baik. Penulis juga berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca serta untuk penambahan wawasan akademik.

Bandung, 3 Maret 2023

Penulis

