

**MEMBUAT PERMAINAN PUZZLE UNTUK EDUKASI LOGIKA
BERBASIS PERANGKAT MOBILE ANDROID**

*DEVELOP A PUZZLE GAME FOR LOGIC
EDUCATION BASED ON ANDROID MOBILE DEVICE*

LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Akademik Dalam
Menyelesaikan Program Studi Strata Satu (S-1)
Program Studi Sistem Komputer – Fakultas Teknik
Universitas Kristen Maranatha

Indra Yudaprawira

1427006



**PROGRAM STUDI S-1 SISTEM KOMPUTER
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS KRISTEN MARANATHA
BANDUNG
2018**

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **”Membuat Permainan Puzzle Untuk Edukasi Logika Berbasis Perangkat Mobile Android”** tepat pada waktunya.

Pada pelaksanaan tugas ini, penulis banyak mendapat bantuan dan kerja sama dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Andrew Sebastian L, S.T., M.Eng. selaku Ketua Program Studi Sistem Komputer Universitas Kristen Maranatha
2. Marvin Chandra Wijaya, S.T., M.M., M.T. selaku Dosen pembimbing yang telah mendukung Penulis dalam menyelesaikan tugas ini.
3. Pihak lain yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu, yang telah membantu selama berlangsungnya tugas ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan untuk menyempurnakan tugas ini.

Akhir kata, kiranya Tugas akhir ini dapat berguna bagi Mahasiswa/i di Program Studi Sistem Komputer Universitas Kristen Maranatha khususnya dan masyarakat umum.

Bandung, Agustus 2018

Penulis