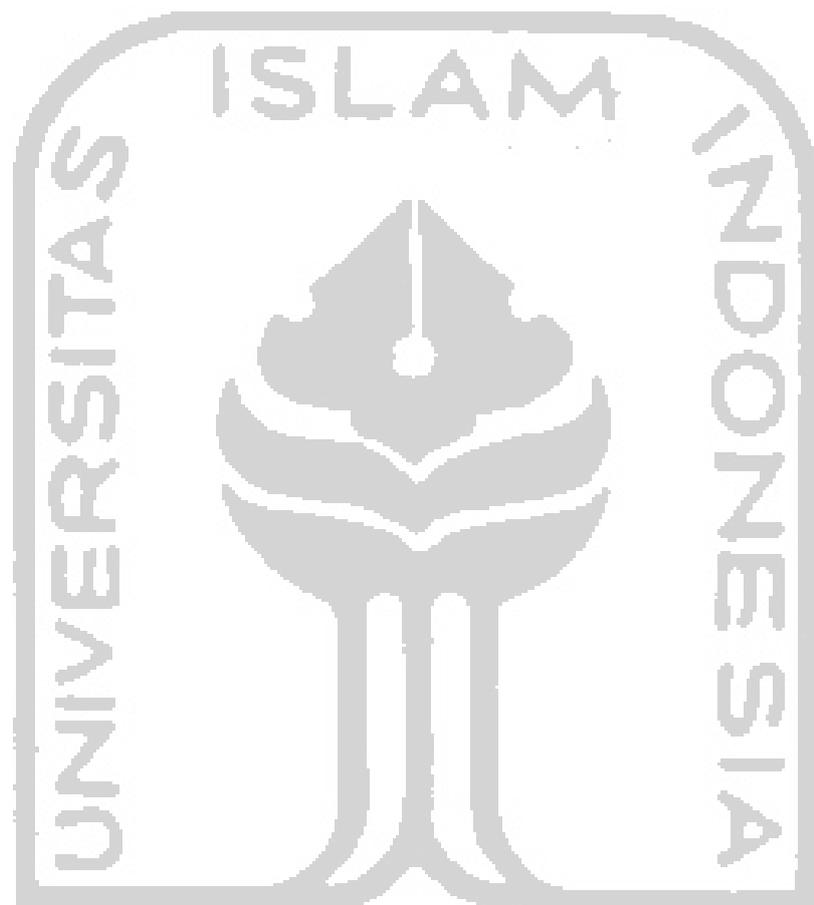


جامعة الإسلام في إندونيسيا



جامعة الإسلام في إندونيسيا

HALAMAN PERSEMBAHAN

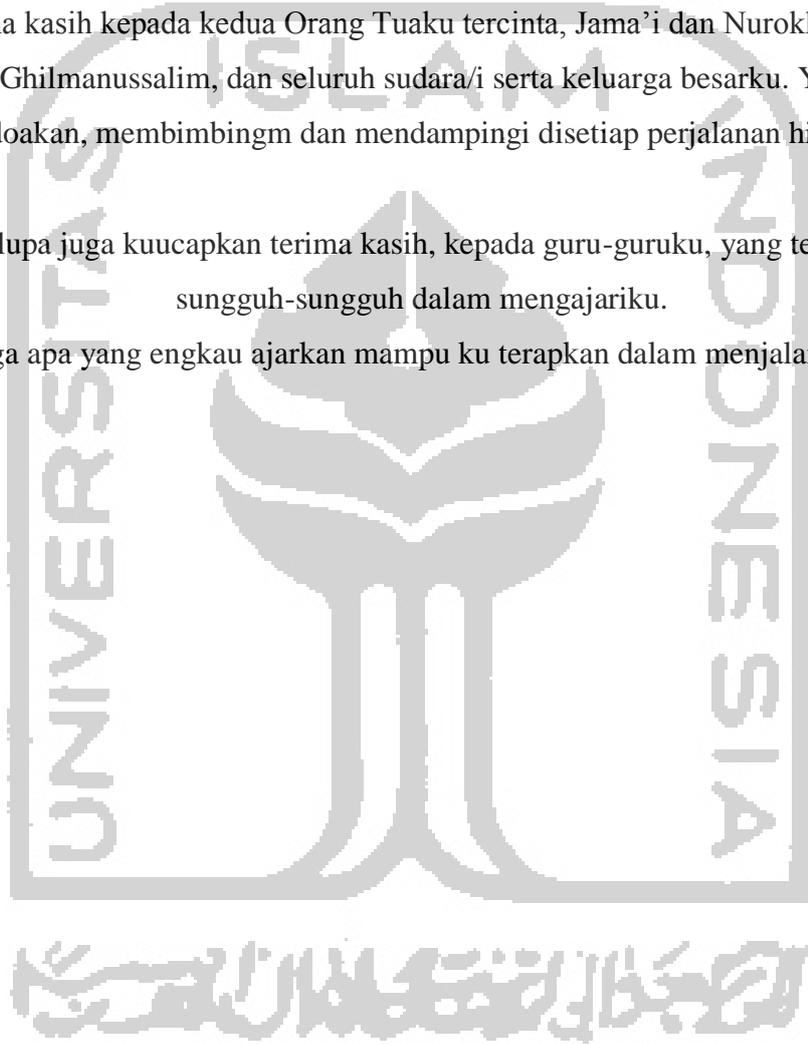
Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah Swt. yang telah memberikan ilmu, rizki, rahmat dan hidayah-Nya, sehingga kerja keras yang dilakukan dalam menuntut ilmu, lika-liku kehidupan yang dijalani, dan segala macam rizki yang Engkau berikan.

Sehingga Tugas Akhir ini bisa terselesaikan.

Terima kasih kepada kedua Orang Tuaku tercinta, Jama'i dan Nurokhilah, adikku Asshifa Ghilmanussalim, dan seluruh saudara/i serta keluarga besarku. Yang selalu mendoakan, membimbing dan mendampingi disetiap perjalanan hidup ini.

Tidak lupa juga kuucapkan terima kasih, kepada guru-guruku, yang telah sabar dan sungguh-sungguh dalam mengajariku.

Semoga apa yang engkau ajarkan mampu ku terapkan dalam menjalani kehidupan.



HALAMAN MOTO

fa inna ma'al-'usri yusrā

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

inna ma'al-'usri yusrā

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”



“Ketika engkau terlelah dalam langkahmu
kuatlah

jalan yang kau daki selalu berliku-liku
bawalah tongkat untuk menopangmu
ketika engkau terlelah dalam langkahmu”

(Luthfil Khakimu Salim)

كَلِمَاتُ الْحَقِّ وَالْحَقِّ وَالْحَقِّ وَالْحَقِّ وَالْحَقِّ وَالْحَقِّ

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah. Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan inayah-Nya. Sholawat serta salam kita haturkan kepada Rasulullah, Nabi Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir kuliah yang berjudul *Game Menghafal Asmaa'ul Husna* dengan menggunakan *Flashcard* dengan *Leitner System*.

Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Jurusan Teknik Informatika di Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia sehingga dapat memperoleh gelar Sarjana. Proses studi ini juga sebagai sarana bagi penulis untuk mengimplementasikan secara langsung ilmu yang diperoleh selama masa studi.

Dalam proses studi ini, penulis menyadari bahwa terselesaikannya Tugas Akhir ini tentu tidak terlepas dari berbagai pihak di dalamnya. Berkat bantuan, bimbingan, dan saran yang diberikan dapat membantuk penulit untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini. Dengan segala rasa hormat, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya bagi semua pihak yang telah memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung kepada :

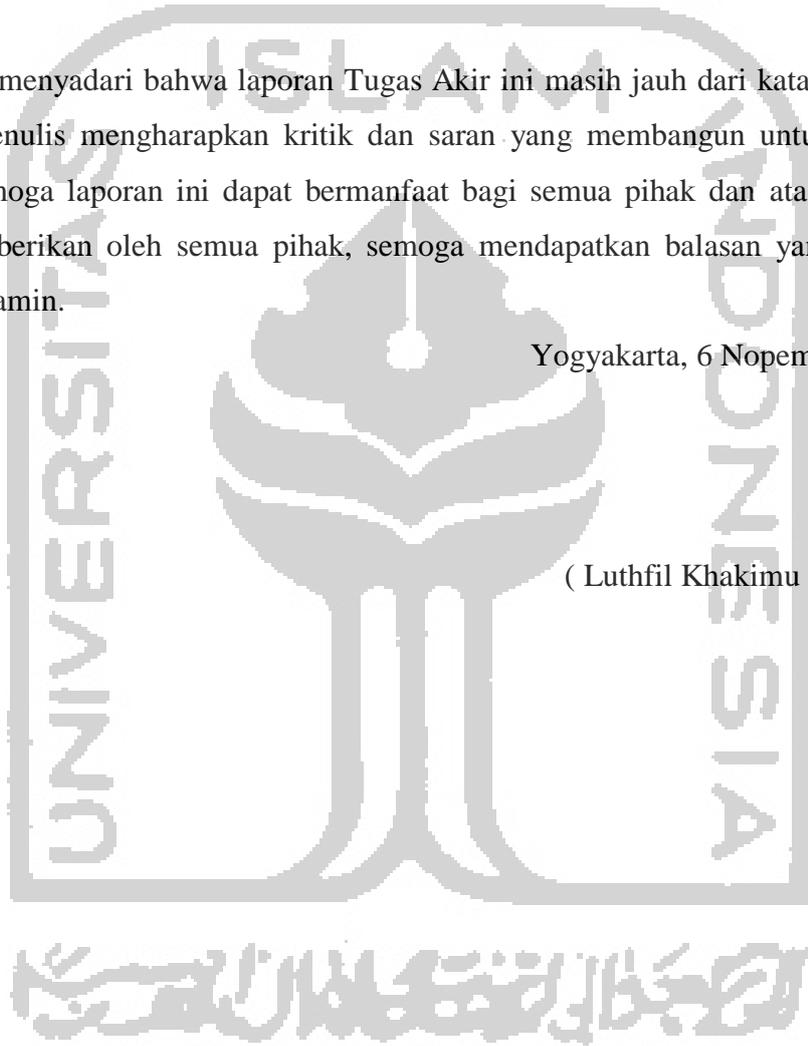
1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Kedua Orang Tua (Jama'i dan Nurokhilah) dan keluarga besar atas segala doa dan dukungan selama penulis menjalani dan menyelesaikan studi di Jurusan Teknik Informatika.
3. Sheila Nurul Huda, S.Kom., M.Cs. dan Septia Rani S.T., M.Cs.selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah sabar dan memberikan waktu dan tenaganya untuk membantuk penulis menyelesaikan tugas akhir.
4. Seluruh civitas akademik Jurusan Teknik Informatika UII yang telah memberikan ilmu dan yang sangat bermanfaat.
5. Ade Ayuning Tias yang telah memberikan dukungan, doa dan semangat selama menjalani studi dan menyelesaikan tugas akhir.
6. Sahabat Tentara Langit (Ius, Tio, Tito, Inggar, Aziz) yang telah membantu saya selama menjalani kehidupan di Yogyakarta.

7. Teman-teman Kmunitas Musik Informatika (KOSMIK) yang telah berbagi pengalaman, suka, duka dan cerita, serta pentingnya gotong royong dalam kekeluargaan.
8. Teman-teman Teknik Informatika angkatan 2014 (Magnifico) untuk semua dukungan, kebersamaan, dan kekompakkan selama masa kuliah.
9. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam pelaksanaan Tugas Akhir yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk laporan tugas akhir ini. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan atas segala bantuan yang telah diberikan oleh semua pihak, semoga mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT, amin.

Yogyakarta, 6 Nopember 2019

(Luthfil Khakimu Salim)



GLOSARIUM

Asset	Elemen – elemen yang dibutuhkan dalam pengembangan <i>game</i>
Build	Membangun semua elemen yang ada dalam pembuatan <i>game</i> sehingga menjadi sebuah kesatuan <i>game</i> yang utuh
Feedback	Umpan balik yang diberikan oleh pengguna
Font	Jenis huruf yang digunakan
Import	Mengambil objek dari aplikasi lain
Library	Perpustakaan yang digunakan dalam kode program
Method	Fungsi yang ada pada suatu kelas dalam kode program
Platform	Kombinasi antara perangkat lunak dan perangkat keras untuk menjalankan suatu aplikasi atau program.
Scene	Tempat dimana <i>game</i> berlangsung atau dijalankan
Shape	Bentuk dari suatu objek
Special Effect	Efek – efek suara yang ada dalam <i>game</i>

