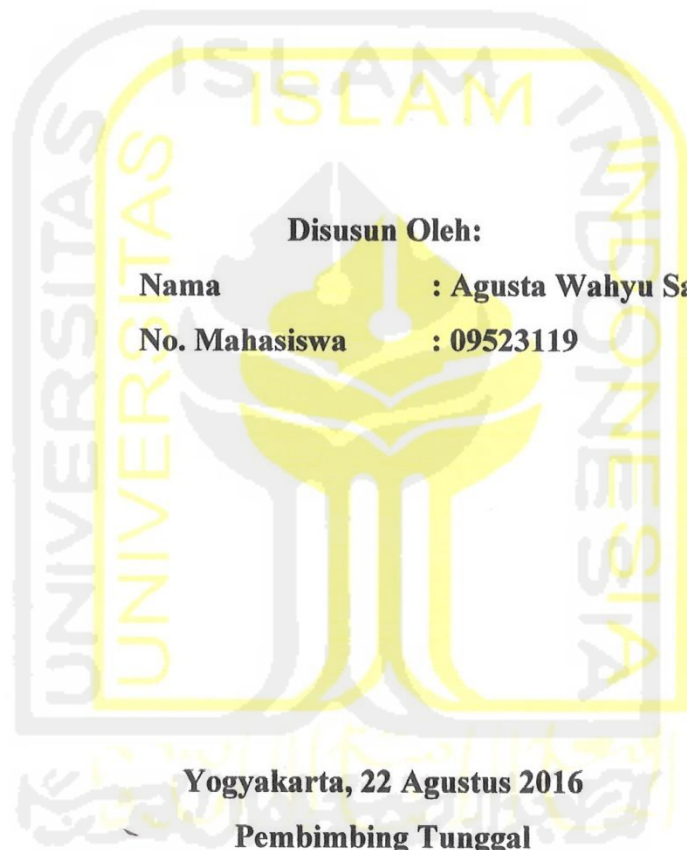


## LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

### APLIKASI PERMAINAN TRADISIONAL INDONESIA “BENTENGAN” BERBASIS ANDROID

#### TUGAS AKHIR



**Disusun Oleh:**

**Nama : Agusta Wahyu Saputra**

**No. Mahasiswa : 09523119**

**Yogyakarta, 22 Agustus 2016**

**Pembimbing Tunggal**



**Taufiq Hidayat S.T.,M.Cs.**

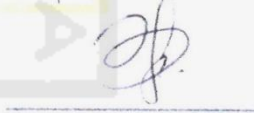
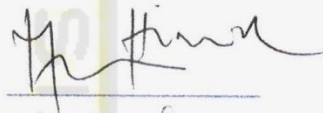
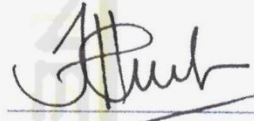
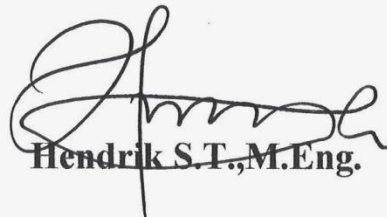
**LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI****APLIKASI PERMAINAN TRADISIONAL INDONESIA “BENTENGAN”  
BERBASIS ANDROID****TUGAS AKHIR**

Disusun Oleh:

Nama : Agusta Wahyu Saputra

No. Mahasiswa : 09523119

Telah Dipertahankan di Depan Sidang Penguji Sebagai Salah Satu Syarat Untuk  
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik Informatika  
Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

**TIM PENGUJI****Taufiq Hidayat S.T.,M.Cs.****Ketua****Izzati Muhimmah S.T.,M.Sc.,Ph.D.****Anggota****Elyza Gustri Wahyuni S.T.,M.Cs.****Anggota****Mengetahui,****Ketua Program Studi Teknik Informatika****Fakultas Teknologi Industri****Universitas Islam Indonesia**  
**Hendrik S.T.,M.Eng.**

## **LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN HASIL TUGAS AKHIR**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Agusta Wahyu Saputra

No. Mahasiswa : 09 523 119

Tugas Akhir dengan Judul :

### **APLIKASI PERMAINAN TRADISIONAL INDONESIA “BENTENGAN” BERBASIS ANDROID**

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam Laporan Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ada beberapa bagian dari karya ini bukanlah hasil karya saya sendiri, maka saya akan siap menanggung resiko dan konsekuensi apapun.

Demikianlah pernyataan ini saya buat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 22 Agustus 2016



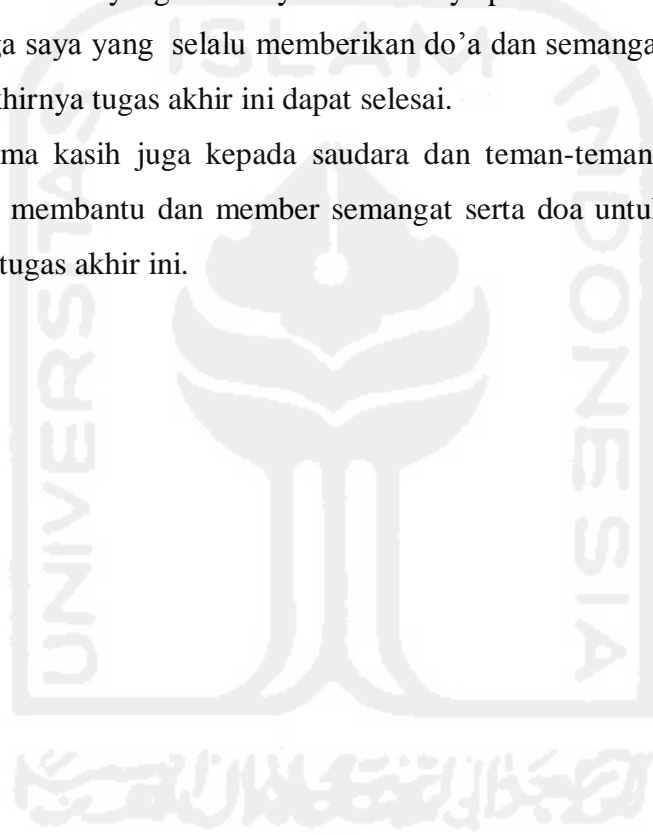
(Agusta Wahyu Saputra)

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Rasa syukur saya persembahkan kepada sang pemberi nikmat Allah SWT dan nabi besarnya Muhammad SAW.

Tugas akhir yang telah saya buat ini saya persembahkan kepada ibu, ayah, dan keluarga saya yang selalu memberikan do'a dan semangat di setiap nafasnya sehingga akhirnya tugas akhir ini dapat selesai.

Terima kasih juga kepada saudara dan teman-teman seperjuangan saya yang telah membantu dan member semangat serta doa untuk kelancaran dalam pengerjaan tugas akhir ini.



## MOTTO

*“Intelligence is not the determinant of success, but hard work is the real determinant of your success.”*

*"Seseorang yang berhenti belajar adalah orang lanjut usia, meskipun umurnya masih remaja. Seseorang yang tidak pernah berhenti belajar akan selamanya menjadi pemuda"*

*(Henry Ford)*

*"Pengetahuan yang benar tidak diukur dari seberapa banyak Anda menghafal dan seberapa banyak yang mampu Anda jelaskan, melainkan, pengetahuan yang benar adalah ekspresi kesalehan (melindungi diri dari apa yang Allah larang dan bertindak atas apa yang Allah amanatkan)"*

*(Diriwayatkan oleh Abu Na'im)*

*"Engkau berpikir tentang dirimu sebagai seonggok materi semata, padahal di dalam dirimu tersimpan kekuatan tak terbatas"*

*(Ali Bin Abi Thalib RA.)*

*“Allah tidak akan membebani seorang manusia melainkan sesuai dengan kemampuan manusia itu sendiri”*

*( Al Baqarah : 286 )*

**SELALU AWALI DENGAN UCAPAN BASMALAH**

## KATA PENGANTAR



*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyusun laporan Skripsi yang berjudul **“Aplikasi Permainan Tradisional Indonesia “Bentengan” Berbasis Android”** dengan baik. Laporan ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat akademis untuk menyelesaikan pendidikan jenjang strata-1 (S-1) gelar sarjana pada Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Laporan ini tidak dapat diselesaikan tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penyusun ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan kemudahan kepada penulis, sehingga laporan kerja praktek ini dapat selesai dengan lancar.
2. Kepada kedua orang tua saya yang selalu senantiasa memberi dukungan dan doa sehingga terciptanya semangat untuk menyelesaikan laporan kerja praktek ini.
3. Bapak Dr. Ir. Harsoyo, M.sc. selaku rector Universitas Islam Indonesia
4. Bapak Dr. Imam Djati Widodo, M.Eng.M.Sc selaku dekan Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.
5. Kepada bapak Hendrik, ST.,M.Eng selaku ketua jurusan Teknik Informatika dan para staf pengajar Universitas Islam Indonesia yang berperan membantu memperlancar penyelesaian tugas laporan kerja praktek ini..
6. Kepada dosen pembimbing saya bapak Taufiq Hidayat S.T.,M.Cs. yang selalu sabar membimbing saya dan memberi banyak arahan kepada saya.
7. Teman-teman yang telah memberikan masukan dalam penelitian ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan skripsi ini masih belum sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun guna kesempurnaan dalam penulisan berikutnya menjadi lebih baik.

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna bagi semua pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 22 Agustus 2016



Penulis