

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur saya ucapkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segenap rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan laporan skripsi yang berjudul "Pengembangan Game Edukasi Interaktif Memilah Sampah 2d Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kesadaran Lingkungan Pada Anak-Anak (Studi Kasus : SDN 3 Bumidaya)". Skripsi ini disusun sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada program studi Teknik Informatika di Institut Informatika & Bisnis Darmajaya.

Seiring Syukur Atas Berkat dan Rahmat dari Tuhan Yang Maha Esa. Saya sebagai penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang saya persembahkan kepada:

1. Ibu saya tercinta Ibu Ririn Sriatun, perempuan yang paling hebat di dunia ini. Terimakasih selalu memberikan support, nasihat, tenaga, doa, semangat serta segalanya untuk saya menyelesaikan studi ini.
2. Bapak saya, Bapak M. Nur Boy Ishandi, Bapak terbaik di dunia. Terimakasih atas segala keringat, tenaga, doa dan terus menyemangati tanpa henti hingga sampai ke jenjang sarjana.
3. Terima kasih yang sebesar-besarnya saya sampaikan kepada Ibu Dosen Pembimbing, Ibu Siti Nur Laila, S.Kom., M.T.I., yang dengan penuh kesabaran telah meluangkan banyak waktu untuk membimbing saya hingga skripsi ini dapat diselesaikan.
4. Terimakasih Seluruh, Teman-Teman yang telah membantu saya, dalam pembuatan aplikasi game Pilah Sampah.

Bandar Lampung, 10 Oktober 2024



**Rhino Fernando Handi Alamsyah**

NPM. 2011010074