

## KATA PENGANTAR

### KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah Swt. atas ridho-Nya saya dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir ini dengan judul "Game Pengenalan Benda Dalam Bahasa Inggris Dengan Augmented Reality Berbasis Kecerdasan Buatan". Tugas Akhir ini diajukan untuk memenuhi syarat dalam kelulusan mata kuliah Tugas Akhir 2 di Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak pada Fakultas Teknologi Informasi dan Bisnis, Institut Teknologi Telkom Surabaya. Tidak dapat disangkal bahwa butuh usaha yang keras dalam menyelesaikan pengerjaan Tugas Akhir ini. Namun, tugas akhir ini tidak akan selesai tanpa adanya orang-orang tercinta di sekeliling saya yang mendukung dan membantu. Terima kasih saya sampaikan kepada:

- Bapak Fidi Wincoko Putro, S.ST., M.Kom Selaku Dosen Pembimbing 1
  - Ibu Dewi Rahmawati, S.Kom., M.Kom Selaku Dosen Pembimbing 2
  - Segenap Dosen Rekayasa Perangkat Lunak yang telah mendidik dan memberikan ilmu selama masa kuliah.
  - Keluarga yang selalu support dalam melakukan segala persiapan yang dibutuhkan.
  - Teman dekat yang selalu memberikan support mental.
  - Teman-teman Discord CGANG yang aku sayangi karena mengurangi tingkat stres dalam pengerjaan Tugas Akhir.
  - Semua pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu per satu.
- Semoga segala kebaikan dan pertolongan semuanya mendapat berkah dari Allah Swt. Dan akhirnya saya menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, karena keterbatasan ilmu yang saya punya. Untuk itu saya dengan kerendahan hati mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya dapat membangun dari semua pihak demi membangun laporan ini

Surabaya, 22 Agustus 2023

Mahasiswa



Anwar Ibrahim  
NIM. 1201190025