

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat serta penyertaan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Pembuatan Game Adventure "Detective Adventure" menggunakan Unity Virtual Reality" dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang telah diberikan. Skripsi ini ditulis sebagai persyaratan yang harus dipenuhi dalam mendapatkan gelar Sarjana Komputer pada Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara.

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah ikut membantu selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orang tua , adik dan kakak saya yang telah memberikan dukungan berupa doa, fasilitas, dan motivasi kepada penulis.
2. Ibu Ir. Jeanny Pragantha, M.Eng., selaku dosen, pembimbing satu dan koordinator skripsi, yang telah memberi arahan, masukan, serta bimbingan dalam penyusunan skripsi.
3. Bapak Darius Andana Haris, M.TI, selaku dosen dan pembimbing dua serta penasihat akademik, yang telah mengarahkan, membimbing, dan memberikan masukan dalam pembuatan program skripsi.
4. Ibu Prof. Dr. Dyah Erny H, M.Si, selaku dosen dan dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara yang telah membantu, membimbing dan memberi masukan selama proses perkuliahan.
5. Ibu Desi Arisandi, S.Kom., M.TI, selaku dosen dan ketua program studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara yang telah membantu selama proses perkuliahan.
6. Seluruh dosen Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara yang telah memberikan banyak bantuan selama penulis menuntut ilmu.
7. Seluruh staff dan karyawan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara yang telah memberikan banyak bantuan selama penulisan skripsi.
8. Seluruh rekan seperjuangan Game Development Universitas Tarumanagara yang sudah membantu penulis selama masa skripsi berlangsung.
9. Rika yang membantu pembuatan desain gambar sketsa skripsi saya dan selalu mengingatkan saya untuk mengupload lembar-lembar yang diperlukan untuk skripsi.
10. Mulyanti yang membuat objek darah, membuat manual book, menyimpan seluruh lembaran proposal hasil scan, dan selalu mengingatkan saya untuk mengupload lembar-lembar yang diperlukan untuk skripsi.
11. Virginia yang sudah mengingatkan saya mengupload skripsi ini , kalau tidak saya tidak lulus lagi dan harus mengulang kembali skripsi.
12. Teman-teman kuliah saya yang membantu selama masa kuliah dan memberikan semangat dan motivasi terutama Mulyanti, Rika Onasie dan Virginia.

13. Nathania Khowilli yang sudah setiap sabtu dan minggu mengajak saya mengerjakan skripsi di rumahnya dan selalu memberikan saya semangat dalam pengerjaan skripsi.
14. Albert Sany yang sudah membantu pengaturan kontroller Virtual Reality.
15. Victor yang mengajak saya ke starbuck citra 6 untuk memperbaiki program bersama-sama.
16. Melvin yang memberikan izin tidur di kostnya jika saya mengerjakan skripsi sampai larut malam.
17. Albert Gandi dan Billy Kosasih yang sudah memberikan hiburan.
18. Ronaldo dan David yang selalu memberikan mental *support*.
19. Rose Blackpink yang menemani saya dengan lagunya.
20. Jeannie Blackpink yang menemani saya dengan lagunya.
21. Lisa Blackpink yang menemani saya dengan lagunya.
22. Jisoo Blackpink yang menemani saya dengan lagunya.
23. Alumni Game Development Universitas Tarumanagara, Donny Kurniawan, yang membantu proses pengujian *beta testing*.
24. Teman-teman bermain *game online* DotA 2 khususnya Chicken Team .
25. Teman-teman Fakultas Teknologi Informasi yang telah memberi bantuan baik langsung ataupun tidak langsung, dan
26. Pihak-pihak lain, yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu, yang telah membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dan ketidaksempurnaan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis menerima dan menghargai semua kritik dan saran yang diberikan kepada penulis. Penulis mengharapkan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak lain.

Jakarta, 30 Juni 2020



Penulis