

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 Party Multiplayer 2D ‘Arcate Mania’ Pada Platform PC” 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 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. Desainer karakter game saya sekaligus teman baik yang memberikan semangat dan motivasi, Vanessa Tantonno.
10. Teman baik saya yang berada di perguruan tinggi berbeda, Sonya Katrina, sebagai pemberi semangat dan motivasi.
11. Teman-teman kuliah saya yang membantu selama masa kuliah dan memberikan semangat dan motivasi terutama Mulyanti, Rika Onasie dan Yohanes.
12. Partner bermain saya Justin dan Resky Gamadya yang memberikan semangat dan motivasi.

13. Alumni Game Development Universitas Tarumanagara, Donny Kurniawan, yang membantu proses pengujian *beta testing*.
14. Teman bermain *game online* JackyD dan keluarganya yang membantu pengujian dan penyebaran kuesioner *beta testing* game ini.
15. Teman-teman Fakultas Teknologi Informasi yang telah memberi bantuan baik langsung ataupun tidak langsung, dan
16. 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, 21 Juli 2020



Penulis