

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan pertolongannya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi dengan judul “PEMBUATAN GAME RHYTHM BEAT SPACE DENGAN MENGGUNAKAN ALAT MIDI CONTROLLER PADA PLATFORM PC” dapat diselesaikan dengan tepat waktu. Skripsi ini ditulis dalam rangka untuk memenuhi salah satu syarat penulis untuk mencapai gelar Sarjana Komputer pada Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara.

Dalam penulisan karya skripsi ini banyak sekali rintangan yang harus dihadapi, tanpa bantuan dari berbagai pihak, sulit bagi penulis untuk menyelesaikannya. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah terlibat dan membantu penulis selama proses perkuliahan dan pembuatan skripsi. Ucapan tersebut diberikan kepada:

1. Resa Margared, Ricky Marshall dan Rhein Michael kakak tercinta sebagai keluarga yang telah memberikan doa dan dukungan penuh selama penyusunan skripsi ini.
2. Eva Maria Datu dan Salimin Ngatijo selaku almarhum kedua orang tua saya yang selalu memberikan hal-hal positif dan doa sehingga penulis masih bisa merasakan dukungan penuh dan dorongan untuk mengerjakan skripsi ini.

3. Ibu Ir. Jeanny Pragantha, M.Eng, selaku pembimbing satu dan koordinator skripsi, yang telah memberikan masukan dan bimbingan dalam pembuatan program dan penyusunan skripsi ini.
4. Pak Darius Andana Haris, MTI, selaku pembimbing dua, yang telah membimbing serta memberikan arahan, ilmu dan masukan dalam pembuatan program dan penyusunan skripsi ini.
5. 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.
6. Ibu Desi Arisandi, S.Kom., M.TI, selaku dosen dan ketua program studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara yang telah membantu dan membimbing selama proses perkuliahan.
7. Teman-teman dekat "Himew" yang telah memberikan semangat dan bantuan secara langsung atau tidak langsung selama proses perkuliahan dan pembuatan skripsi.
8. Seluruh rekan seperjuangan Game Development Universitas Tarumanagara yang telah membantu penulis selama masa pembuatan skripsi berlangsung.
9. Seluruh dosen Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara yang telah memberikan banyak bantuan selama penulis menuntut ilmu dalam proses perkuliahan.
10. Seluruh staff dan karyawan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara yang telah memberikan banyak bantuan.

11. Teman-teman Fakultas Teknologi Informasi lainnya yang telah memberi bantuan dan semangat selama pembuatan skripsi.
12. Rekan band "Ringgo 5" yang telah memberi dukungan moral dan semangat selama pembuatan skripsi
13. Teman-teman jurusan lain maupun luar kampus yang tidak dapat disebut namanya satu persatu yang telah memberikan semangat dan bantuan, dan
14. Pihak-pihak lain, yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu, yang telah membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung.

Dalam pembuatan skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan serta ketidaksempurnaan dalam skripsi tersebut. Maka dari itu, segala saran dan kritik yang diberikan kepada penulis akan diterima dan dihargai oleh penulis. Dengan demikian, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat yang baik bagi pihak tertentu.

Jakarta, 4 Januari 2020



Penulis