

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 Arcade Game “Guess The Alphabet!” Berbasis Android” 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.

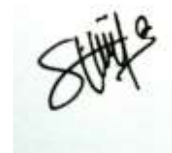
Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah ikut membantu selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orang tua yang telah memberikan dukungan berupa doa, fasilitas, dan motivasi kepada penulis.
2. Ibu Ir. Jeanny Pragantha, M.Eng, selaku pembimbing satu dan koordinator skripsi, yang telah memberikan masukan serta bimbingan dalam pembuatan program skripsi ini.
3. Bapak Darius Andana Haris, M.TI, selaku pembimbing dua, yang telah mengarahkan, membimbing, memberikan fasilitas berupa Xbox, Komputer, sound system, ruangan, Nerf, board games dan memberikan masukan dalam pembuatan program skripsi ini.
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 rekan seperjuangan Game Development Universitas Tarumanagara yang sudah membantu penulis selama masa skripsi berlangsung.
7. Galuh Nurfaizah Lessy sebagai sahabat penulis yang selalu support, mendengarkan keluh kesah serta menanyakan kabar dan memberikan semangat kepada penulis.
8. Resky Gamadya sebagai sahabat penulis yang telah senantiasa memberi semangat dan bantuan serta mendengarkan keluh kesah yang dibutuhkan penulis.
9. Darwin sebagai teman baik penulis yang telah membantu penulis jika penulis mengalami kesulitan saat mengerjakan skripsi.
10. Kirey Larasati dan Medisha Araz sebagai teman seperjuangan penulis yang senantiasa menemani dan memberi dukungan satu sama lain selama skripsi berlangsung.
11. Angela Pradita dan Monica Chrestella yang selalu menanyakan kabar dan memberi semangat kepada penulis.

12. Felix, Galang, dan Virginia yang telah memberikan pengecekan bug game yang detail agar bisa lebih baik.
13. Hendy Sofjan yang telah membantu penulis jika penulis mengalami kesulitan saat mengerjakan skripsi.
14. Jerome Polin sebagai idola penulis yang telah memberi semangat dan motivasi kepada penulis secara tidak langsung sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
15. Seluruh dosen Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara yang telah memberikan banyak bantuan selama penulis menuntut ilmu.
16. Seluruh staff dan karyawan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara yang telah memberikan banyak bantuan selama penulisan skripsi.
17. Teman-teman Fakultas Teknologi Informasi yang telah memberi bantuan baik langsung ataupun tidak langsung, dan
18. 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, 29 Juni 2020



Penulis