

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kelancaran dan perlindungannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *APLIKASI GAME “KANJI QUEST TYPED”* SEBAGAI MEDIA ALTERNATID PEMBELAJARAN KANJI. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menempuh ujian sarjana, Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Sastra, Universitas Komputer Indonesia.

Penulis menyaradi bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan baik dari segi hasil maupun segi materi yang digunakan, untuk itu penulis berharap kepada pembaca agar meberikan kritik dan saran yang dapat membangun skripsi ini.

Bandung, Agustus 2020

Penulis