

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, kami panjatkan puja dan puji syukur atas kehadirat-Nya, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Game Edukasi *Michiko* Sebagai Media Pembelajaran *Shokyu Kanji*”** dengan baik. Adapun skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Program Studi Sastra Jepang Universitas Komputer Indonesia.

Penulis sadar akan kekurangan yang terdapat pada skripsi ini, maka dari itu penulis berharap penyusunan skripsi ini dapat diterima oleh para pembaca dengan memberikan kritik dan saran agar lebih baik.

Bandung, Maret 2021

Penulis