

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya serta atas izin-NYA lah penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “MEMBUAT ALUR DINAMIS PADA GAME “PANDEMIK” MENGGUNAKAN FINITE STATE MACHINE” sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Sarjana Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Jurusan Sistem Informasi Universitas Komputer Indonesia.

Dalam menyusun skripsi ini, tidak mungkin penulis dapat menyelesaikannya tanpa ada bantuan dan masukan dari berbagai pihak atas segala kelancarannya. Oleh karena itu, penulis ucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya, antara lain kepada :

1. Bapak Dr. Ir. Eddy Soeryanto Soegoto selaku Rektor Universitas Komputer Indonesia.
2. Bapak Dr. Ir. Herman S., MBA selaku Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer.
3. Ibu Dr. Marliana Budhiningtias Winanti, S.Si.,M.Si selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi
4. Ibu Wahyuni, S.Si, MT selaku Dosen Wali.
5. Bapak Rauf Fauzan S.Kom, M.Kom selaku Dosen Pembimbing.
6. Bapak Bella Hardiyana, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Penguji.
7. Bapak Tono Hartono, S.Si., MT. selaku Dosen Penguji.

Mudah-mudahan Allah SWT membalas segala kebaikan yang telah penulis terima dari semua pihak yang telah membantu.