

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul "Penerapan Data Mining Asosiasi Genre Game untuk Market Research". Tugas akhir ini disusun sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer di Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Program Studi Teknik Informatika Universitas Komputer Indonesia.

Penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa mendapat dukungan, bantuan, bimbingan dari berbagai pihak. Penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya kepada penulis hingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Kedua orang tua penulis serta teman-teman yang selalu memberikan doa serta dukungan pada penulis.
3. Kepada Bapak Fakhrian Fadlia Adiwijaya, S.Kom, M.Kom. yang telah memberikan bimbingan, memotivasi dan memberikan nasehat pada penulis selama penelitian ini.
4. Ibu Dian Dharmayanti, S.T, M.Kom. Bapak Adam Mukharil Bachtiar, S.Kom., M.T. dan Bapak Alif Finandhita, S.Kom, M.T. selaku penguji yang telah memberi banyak masukan dan arahan untuk penulis.
5. Teman-teman satu bimbingan Fakhrian Fadlia Adiwijaya S.Kom, M.Kom. atas dukungan dan keberbersamaannya untuk penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
6. Temen-teman seperjuangan di Program Studi Teknik Informatika khususnya keluarga besar IF-8 tahun 2018 yang telah selalu mendukung serta menyemangati selama berkuliah.
7. Teman-teman dan rekan kerja dari Indigo Games Startup Incubation yang memberikan dukungannya serta bantuannya.

8. Seluruh pihak yang terlibat dan ikut membantu penyelesaian penelitian ini baik secara langsung maupun tidak langsung, namun tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna dengan segala kekurangan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya, bagi para pembaca umumnya.

Bandung, 3 September 2022

Penulis