

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat melakukan penelitian dan menyelesaikan skripsi yang berjudul *GAME EDUKASI GOI UCHUU* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG TINGKAT DASAR. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menempuh ujian sarjana, Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Komputer Indonesia.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki banyak keterbatasan dan kekurangan sehingga jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis berharap pembaca dapat memberukan kritik dan saran yang dapat membangun skripsi ini menjadi lebih baik.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat diterima dan bermanfaat bagi penulis dan pembaca secara umum, juga dapat membantu pembaca sebagai referensi penulisan skripsi di masa yang akan datang.

Bandung, Agustus 2022

Penulis