

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan segala kelancaran dan kemudahan serta rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *GAME DRAG AND DROP* SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN KOSA KATA BAHASA JEPANG. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menempuh ujian sarjana, Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Komputer Indonesia.

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

Akhir kata, penulis berharap setiap bantuan yang telah diberikan oleh semua pihak dapat menjadi ladang kebaikan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Bandung, Agustus 2022

Penulis

