

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya Penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan *Procedural Content Generation (PCG)* Menggunakan Algoritma *Drunkard’s Walk* Dengan *Fuzzy Logic* Pada Gim Bergenre *Roguelike*” sebagai syarat untuk menyelesaikan studi Strata I di Jurusan Teknik Informatika pada Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia dengan sebaik-baiknya.

Penyusun skripsi ini tidak akan terwujud tanpa mendapatkan dukungan, bantuan, dan masukan dari berbagai pihak. Penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kesempatan, kesehatan, kekuatan, kesabaran, serta kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua, Mamah yang tercinta Sanih, Bapak Nasep, dan Adikku Salsa Tiara Putri yang selalu memberi dukungan penuh, nasihat, doa, dan semangat kepada penulis.
3. Ibu Dian Dharmayanti, S.T., M.Kom. selaku dosen pembimbing dan kepala divisi CodeLabs yang telah membimbing, memotivasi, dan memberikan pengarahan selama penelitian ini sehingga bisa terselesaikan dengan baik.

Sangat disadari bahwa pelaksanaan dan penyusunan laporan penelitian ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena ini saran dan kritik yang membangun dapat diharapkan untuk pengembangan ke arah yang lebih baik.

Bandung, Maret 2023

Penulis