

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas anugerah dan kasih karunia-Nya yang besar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis Desain Interaksi Game Edukasi Untuk Penyuka Kucing” sebagai syarat untuk menyelesaikan studi Strata I di Jurusan Teknik Informatika pada Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia dengan sebaik-baiknya.

Penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa mendapat dukungan, bantuan, masukan, dan pengertian dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan berkat dan kasih karunia dalam proses penyelesaian skripsi ini.
2. Kedua orang tua penulis, Agustinus Swingly Linting dan Pouw Aymeijati serta kakak penulis, Henry Linting, yang senantiasa mendoakan, memberikan dukungan, nasihat, kesabaran, dan pengertian yang luar biasa selama penulis menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Alif Finandhita, S.Kom, M.T. Selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing, memotivasi dan memberikan arahan selama penelitian ini sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik
4. Ibu Dian Dharmayanti, S.T., M.Kom. Selaku Dosen Penguji dan Ketua Divisi Codelabs yang telah memberikan pengarahan selama penelitian ini sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Bapak Adam Mukharil Bachtiar, S.Kom., M.T. selaku Pembina Divisi Codelabs yang telah membimbing, memotivasi dan memberikan arahan selama penelitian skripsi ini sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dengan sebaik-baiknya
6. Maulana Adil , Mya Hauliyah dan seluruh teman-teman seperjuangan yang menyelesaikan skripsi dengan bimbingan Bapak Alif yang saling mendukung, dan menyemangati satu sama lain.

7. Afifah Nurul Aini, Rika Nur'adila, Andi Firmansyah, Abdurrazak Syakir Muharam, dan Mya Hauliah, dan seluruh informan dalam penelitian ini yang telah bersedia meluangkan waktu dan tenaganya untuk menjadi partisipan dalam kegiatan *participatory design*, wawancara, ataupun *usability testing*.
8. Teman-teman Divisi Codelabs yang telah membantu dan berbagi ilmu.
9. Mochammad Rafy A, Muhammad Rafi, Arsy Opraza, Muhammad Farid L, Maulana Adil, Mya Hauliyah yang sudah berjuang bersama mengerjakan skripsi.
10. Teman-teman kelas IF-5 angkatan 2019 yang telah bersama-sama berjuang dengan penulis dalam menempuh, dan menyelesaikan pendidikan di Universitas Komputer Indonesia.
11. Sahabat seperjuangan Syifa Nur A, Melinda Frisca, dan Sevira Julistia untuk dukungan dalam penulisan skripsi ini.
12. *My precious*, yang selalu mendukung dan memberikan pengertian selama ini.
13. Kepada Ghea Rizqi Nabila dan Mya Hauliah yang telah memberikan tempat untuk menginap selama mengerjakan skripsi ini.
14. Semua pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Penulis sebagai penyusun skripsi sangat menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan baik dari segi pemahaman ataupun pelaksanaannya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk pengembangan kearah yang lebih baik

Bandung, 14 Agustus 2023

Yolanda Octaviane