

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kelancaran serta kemudahan dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul *WeAR SEBAGAI APLIKASI GAME PEMBELAJARAN HIRAGANA BERBASIS AUGMENTED REALITY*. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana, Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Sastra, Universitas Komputer Indonesia.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak kekurangan, untuk itu penulis berharap kepada pembaca agar memberikan kritik dan saran yang dapat membangun skripsi ini agar lebih baik.

Bandung, Agustus 2020

Penulis