KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan taufik dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul : KANJI E-GAMES Sebagai Media Pembelajaran Kanji “.

Skripsi ini disusun dengan maksud untuk memenuhi salah satu syarat dalam mendapatkan gelar Sarjana Sastra di Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) Bandung.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun yang diharapkan sebagai bahan perbaikan di masa yang akan datang.

Bandung, Februari 2012

Penulis