KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur sedalam-dalamnya ke hadirat ALLAH SWT, yang telah memberikan karunia dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi Tugas Akhir yang mengambil tema : "APLIKASI *GAME* EDUKASI VIRTUAL ANGKLUNG BERBASIS DESKTOP". Skripsi Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat Mata Kuliah Tugas Akhir Teknik Informatika di Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) Bandung.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa Skripsi Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, karena itu penulis terbuka untuk menerima saran dan kritik yang sifatnya membangun dari pembaca agar dapat digunakan sebagai bahan kajian untuk menulis karya ilmiah yang lebih baik. Walau demikian penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk dapat menyelesaikan Skripsi Tugas Akhir ini dengan harapan dapat memberikan manfaat khususnya dalam wawasan ilmu pengetahuan.

Dalam menyelesaikan Skripsi Tugas Akhir ini, penulis banyak sekali mendapat bantuan serta dorongan dari berbagai pihak, baik moril maupun materil. Oleh karna itu perkenankan penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan sebesar-besarnya kepada :

1. Ibunda dan Ayahanda, sebagai orang tua yang telah mendidik penulis sejak kecil.
2. Bapak Galih Hermawan,S.Kom,M.T. sebagai Pembimbing Skripsi Tugas Akhir yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memberitahukan informasi-informasi yang sangat bermanfaat.
3. Ibu Tati Harihayati, S.Kom, M.T. dan bapak Irawan Afrianto, S.T., M.T., sebagai Penguji yang telah memberikan saran-saran dalam menyelesaikan Skripsi Tugas Akhir ini.
4. Ketua Program Studi Teknik Informatika, Irawan Afrianto, S.T., M.T., yang telah mengesahkan Skripsi Tugas Akhir yang telah penulis susun.
5. Kakak tercinta Sayyidah Iqlima Maryam dan suami, atas semua perhatian dan kepercayaan kepada penulis.

6. Semua keluarga penulis yang telah mendukung penulis dalam menempuh pendidikan.
7. Khususnya semua rekan-rekan seangkatan di kelas IF-6 angkatan 2008, dan umumnya mahasiswa lainnya yang telah bersama sejak semester awal.
8. Kepada Rizal Yunida, Apridio serta Barong atas kerjasamanya dalam pembuatan *Game* ini.
9. Teman - teman SADAYA UNIKOM, atas semua dukungan yang diberikan kepada penulis.
10. Bapak dan Ibu dosen IF UNIKOM yang telah membagi ilmunya selama penulis duduk dibangku kuliah.
11. Dan juga kepada seluruh pihak-pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis berharap semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan semoga hasil penelitian ini dapat dilanjutkan sehingga didapatkan hasil yang lebih baik dari yang telah penulis susun.

Bandung, Januari 2013

Penulis