KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena berkat kasih dan rahmatnya hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi yang berjudul "IMPLEMENTASI ALGORITMA GREEDY DAN LOGIKA FUZZY UNTUK PENGATURAN TAKTIK DAN PRIORITAS SERANGAN PADA GAME BERTIPE ROLE-PLAYING GAME (RPG)" penulis ajukan sebagai syarat nilai mata kuliah skripsi program studi Teknik Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia. Yang dalam penyusunannya berlandaskan pada teori-teori yang penulis dapatkan selama mengikuti kuliah, melakukan penelitian, menggunakan buku-buku dan pihak-pihak yang telah memberi bantuan. Dalam penulisan skripsi ini penulis melibatkan berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu tersusunnya skripsi ini, yakni kepada :

1. Keluarga tercinta yang selalu dukung dalam doa, Mama, Bapa, Ka Gina, Ka Lisa, Radek
2. Ibu Rani Susanto, S.Kom, M.Kom, Ibu Nelly Indriani W, S.Si., M.T., Ibu Tati Harihayati M., S.T., selaku penguji yang senantiasa mengarahkan dan membimbing penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi.
3. Seluruh staf pengajar dan sekretariat Teknik Informatika, yang telah membantu proses belajar penulis.
4. Seluruh teman-teman IF-3 2009 terutama Rully Ramdhany, Zam Zam Fauzan, dan Sandi Lesmana, terima kasih atas saran, dukungan serta kebersamaannya.
5. Semua anak-anak Gebora yang selalu mendukung.
6. Pihak-pihak lain yang membantu penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna maka kritik dan saran dari semua pihak dibutuhkan untuk menambah wawasan penulis.

Akhir kata semoga Tuhan membalas segala kebaikan yang telah penulis terima dan harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan.

Bandung, Februari 2015

Penulis