KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayahnya penulis dapat menyelesaikan laporan terselesaikan skripsi ini yang berjudul "**IMPLEMENTASI LEARNING BAYESIAN NETWORK PADA 3D GAME SPORT PINGPONG"**. Penyusun menyadari sepenuhnya bahwa dalam tugas akhir yang penyusun buat masih sangat jauh dari kesempurnaan. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada Yth :

1. Ibu Nelly Indriani W, S.Si., M.T., yang telah membimbing dan memberikan masukan-masukan dalam penulisan skripsi ini.
2. Ibu Tati Harihayati M, S.T., M.T., s yang telah memberikan saran serta kritiknya dalam penyusunan skripsi ini.
3. Kepada sahabat – sahabatku, seluruh mahasiswa Teknik Informatika khusunya IF – 3, terima kasih atas doa dan dukungannya.
4. Kepada seluruh mahasiswa bimbingan Ibu Nelly Indriani W, S.Si., M.T., yang telah saling berbagai informasi serta dukungannya
5. Kepada pihak – pihak yang tidak sempat disebutkan satu persatu, semua memiliki andil yang sangat besar atas perjuangan saya. Terima kasih yang sebesar – besarnya.

Akhri kata, penulis berharap semoga laporan skipsi bisa sangat berguna dan bermanfaat bagi penulis dan pembaca. Semoga Allah SWT memberkahi skripsi ini sehingga dapat memberikan manfaat.

Bandung,20 Agustus 2014

Penulis