KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas karunia, rahmat dan hidayah-Nya telah memberikan kelancaran pembuatan laporan skripsi yang berjudul APLIKASI *GAME* TEKA–TEKI SILANG *KOTOBOTTO* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG BERBASIS *WEBSITE* ini dengan baik dan tepak waktu. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menempuh ujian sarjana Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Sastra, Universitas Komputer Indonesia.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, akan tetapi penulis sangat berharap agar skripsi ini dapat berguna bagi penulis dan bagi siapapun yang membaca penelitian ini.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya.

Bandung, Agustus 2017

Penulis