KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Analisis *User Experience Game Arcade* Bergenre First Person Shooter Pada Gear VR Menggunakan Pendekatan *Participatory* Design *Methodology*" sebagai syarat untuk menyelesaikan studi Strata I di Jurusan Teknik Informatika pada Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia dengan sebaik-baiknya.

Penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa mendapat dukungan, bantuan, masukan, dan pengertian dari berbagai pihak. Maka dari itu penulis ingin menyampaikan terima kasih yang luar biasa kepada:

1. Allah SWT yang telah memberi kesempatan, kesehatan, kekuatan, kesabaran, keteguhan, kelancaran, dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua saya Mamah Rochmah dan Tugiman Usman Sudir yang selalu memberikan doa, dukungan, nasihat, kesabaran, dan pengertian yang luar biasa selama penulis menyelesaikan skripsi ini.
3. Kedua saudara saya Windy Prawita Lestari dan Ardie Prabowo yang telah mengerti dan banyak memberi masukan ketika adiknya sedang menyelesaikan skripsi juga sebagai donatur dalam penelitian ini.
4. Bapak Adam Mukharil Bachtiar, S.Kom., M.T. selaku dosen pembimbing dan ketua Divisi Codelabs yang telah membimbing, memotivasi dan memberikan pengarahan selama penelitian tugas akhir ini sehingga tugas akhir ini bisa terselesaikan dengan sebaik-baiknya.
5. Bapak Alif Finandhita, S.Kom., M.T. selaku *reviewer* yang telah memberikan masukkan dan arahan pada penelitian ini.
6. Galih Hermawan, S.Kom., M.T. selaku penguji yang telah bersedia menguji untuk kebenaran dalam penelitian ini.
7. Ibu Rani Susanto, S.Kom., M.Kom sebagai dosen wali IF-6 angkatan 2013.
8. Bayu Wijaya Permana Putra, M Imammuloh, Bayu Firmawan Paoh, Ariya Putra, dan teman-teman seperjuangan dalam menjalani skripsi dengan bimbingan bapak Adam yang saling menyemangati satu sama lain.

9. Kang Handika dan Bang Budi yang telah bersedia menjadi informan dan memberikan banyak ilmu *game development* pada VR.
10. Fitri Febriana, Rizal Yogi Pratama, Daniyal Rizaldi Putra, Rakhmat Sabarudin, Tribuana Andhika Perkasa, dan Tubagus Fikri Fatoni yang telah bersedia meluangkan waktu dan tenaganya sebagai partisipan *usability* testing *prariset* dan partisipan dalam aktivitas *participatory design* dengan sebaik-baiknya.
11. Andri Rakhmat Herdiansyah, Biekaeksa Nur Avunta Agung Prasetya, M. Reza Arif Rakhman, Taufiq Nugraha, dan Evan Gilang Ramadhan yang telah bersedia menjadi partisipan dalam proses *participatory design* juga memberikan saran terhadap *prototype game* Tour To Sea.
12. Ibu Dian Dharmayanti, S.T., M.Kom. sebagai dosen yang selalu mengingatkan mengenai informasi dan menyemangati teman-teman di Divisi Codelabs dalam perjalanan pembuatan skripsi.
13. Teman-teman divisi Codelabs yang berpartisipasi dalam menjadi informan dan memberi masukan dalam pembuatan *prototype Game* Tour To Sea.
14. Teman-teman seperjuangan kelas IF-6 angkatan 2013 yang telah bersama-sama berjuang dan bertukar informasi dalam menempuh pendidikan di UNIKOM.
15. Seluruh dosen dan staf jurusan Teknik Informatika Universitas Komputer Indonesia.
16. Semua pihak terlibat secara langsung maupun tidak dalam pembuatan skripsi.

Penulis sebagai penyusun skripsi sangat menyadari bahwa penyusunan laporan skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan baik dari segi pemahaman ataupun pelaksanaannya. Oleh karna itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan oleh penulis untuk pengembangan ke arah yang lebih baik lagi.

Bandung, 23 Agustus 2017



Yoga Tri Nugroho