KATA PENGANTAR



Puji dan syukur bagi Allah SWT, Tuhan Maha Esa yang menguasai segala kekuasaan dan pemiliki segala ilmu. Dengan sifat Maha Pengasih dan Penyayang-Nya memberi kekuasaan, ilmu kepada siapa yang dikehendakin-Nya. Atas Kehendak-Nya jugalah *Alhamdulillahirabbil'alamin* peneliti dapat menyelesaikan penulisan Skripsi ini.

Skripsi dengan Judul "Analisis Persaingan Bisnis *Game Shanghai Moonton Technology* dalam Lingkungan Industri *Game Mobile* Kategori MOBA" disusun guna memenuhi syarat kelulusan dalam memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Komputer Indonesia (Unikom) Bandung.

Peneliti menyadari dalam penyusunan Skripsi ini masih jauh dari sempurna, karena didalamnya tidak terlepas dari kekurangan. Hal ini dikarenakan keterbatasan peneliti baik dalam hal pengetahuan dan pengalaman meneliti. Untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran agar dalam penyusunan skripsi selanjutnya dapat lebih baik lagi.

Selama penyusunan skripsi ini peneliti banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak, baik itu berupa dorongan moril maupun materil. Terutama kepada bapak Dr. Rizki Zulfikar, SE., M.Si., selaku Dosen Pembimbing Usulan Penelitian dan Skripsi penulis yang penuh keikhlasan berkenan memberikan waktunya untuk

memberikan bimbingan, membina dan mengarahkan peneliti sehingga penelitian Skripsi ini dapat selesai.

Pada kesempatan ini, dengan tulus dan dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, yang telah memberikan pertolongan dan kemudahan sehingga penulis bisa menyelesaikan Skripsi ini.
2. Dr. H. Ir. Eddy Soeryanto Soegoto, M.T., selaku Rektor Universitas Komputer Indonesia.
3. Prof. Dr. Hj. Dwi Kartini, SE., Spec. Lic, selaku Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Komputer Indonesia.
4. Ibu Dr. Dewi Kurniasih, S.IP., M.Si selaku Dekan FISIP dan pembimbing yang telah membantu penulis dalam menyusun dan menulis Skripsi ini dengan baik dan benar.
5. Dr. Raeny Dwi Santy, SE., M.Si selaku Ketua Program Studi Manajemen Universitas Komputer Indonesia.
6. Windy Novianti, SE., MM., selaku Sekretaris Program Studi Manajemen Universitas Komputer Indonesia dan Pembimbing Kerja Praktek kami.
7. Bapak Dr. Rizki Zulfikar, SE., M.Si., yang memberikan masukan yang banyak juga membantu penulis untuk mendalami Metode Kualitatif ini.
8. Ibu Trustorini Handayani, SE., M.Si selaku Dosen Wali yang telah semangat mengajar dan menemani penulis dimasa-masa suka dan duka.
9. Kedua orang tua tercinta, papah, Rahmat Sidik serta mamah, Lilih Solihah dimana doa dan kasih sayangnya selalu menjadi kekuatan dan motivasi bagi penulis dalam menyusun skripsi ini, semoga anakmu ini dapat menjadi kebanggaan keluarga setelah abang Ahmad Fauzi Ma'Luf S.E.
10. Bang Riza yang sudah membantu penulis dalam berdiskusi fenomena dan menemukan masalah untuk penulisan Skripsi ini, Terima Kasih atas bantuan dan kopinya.

11. Penyemangatku tercinta sekaligus calon istri saya yang disemogakan, Dewi Lestari, S.E., yang selalu mambantu menemani penulis sampai sempat dimarah tanpa alasan jelas, Terima Kasih ya.
12. Kepada seluruh pihak LINE SQUARE *Gamer's Indonesia* yang atas bantuan kepercayaan yang diberikan kepada penulis dalam melakukan penelitian.
13. Teman-teman Manajemen Angkatan 2014 khususnya kelas Manajemen 4-Heaven, terima kasih atas kebersamaannya.
14. Rekan – rekan seperjuangan HIMMA Angkatan 2015-2016 dan Angkatan 2016-2017 yang telah berbagi ilmu di dalam organisasi.
15. Semua pihak yang ikut membantu dan terlibat dalam penyusunan Skripsi ini.

Harapan peneliti semoga apa yang disajikan dalam penelitian ini memberikan manfaat khususnya bagi peneliti dan umumnya bagi para pembaca. Akhir kata penulis panjatkan do'a kepada Allah SWT, semoga amal berupa bantuan, dorongan dan do'a yang telah diberikan kepada penulis akan mendapatkan balasan yang berlipat ganda.

Alhamdulillah…

Amin Ya Rabbal 'Alamin.

Bandung, 10 Agustus 2018

Peneliti,

Ahmad Hakim Nazali

NIM 21214142