

Kata Pengantar

Salah satu keindahan di dunia ini yang akan selalu dikenang adalah ketika kita bisa melihat atau merasakan sebuah impian menjadi kenyataan. Dan, bagi penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Game Puzzle dengan J2ME" dengan baik ini adalah salah satu keindahan itu. Skripsi ini ditulis untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penulis menyadari bahwa terselesainya skripsi ini berkat dukungan, bantuan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Sigit Anggoro, S.T., M.T, selaku ketua sekolah tinggi manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM Yogyakarta.
2. Bapak Y. Yohakim Marwanta, S.Kom., M.Cs. Selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dalam penyelesaian penyelesaian tugas akhir ini.
3. Seluruh Dosen dan Karyawan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer AKAKOM Yogyakarta
4. Bapak dan Ibu sebagai orang tua tersayang yang selalu mendukung dan memberikan doa, Dorongan materil dan moril kepada penulis.
5. Adik saya yang selalu *tengil* kepada saya.
6. Teman – teman seperjuangan yang telah banyak memberikan motivasi dalam penyelesaian karya tulis ini. **KALIAN JUGA BISA!!**
7. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu – persatu yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian karya tulis ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Namun, harapan penulis semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, ... Januari 2012

Penulis