KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelasaikan Karya Tulis ini, yang berjudul "**Game Puzzle Obyek Candi Berbasis J2ME**".

Adapun Maksud dan tujuan Karya Tulis ini adalah untuk melengkapi dan memenuhi syarat yang telah ditentukan oleh STMIK AKAKOM Yogyakarta untuk menyelesaikan program Strata Satu.

Dalam pembuatan karya tulis ini tidak lepas dari berbagai pihak yang telah membantu baik dari segi material atau spiritual. Atas segala bimbingan, dorongan dan bantuan yang secara langsung maupun tidak langsung yang telah diberikan, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1 Bapak Sigit Anggoro, S.T., M.T, Selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM Yogyakarta.
2 Bapak Drs. Berta Bednar, M.T., Selaku Pembantu Ketua I yang membidangi Pendidikan dan Pengajaran.
3 Ibu Febri Nova Lenti, S.Si., M.T., Selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika jenjang Strata Satu (S1).
4 Bapak Wagito, S.T., M,T., Selaku sekretaris program studi Teknik Informatika jenjang Strata Satu (S1).

5 Ibu Enny Itje Sela, S.Si.,M.Kom. Sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak bersabar dalam memberikan bimbingan dan masukkan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

6 Seluruh dosen dan staf karyawan sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa di dalam penyusunan Karya Tulis ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangatlah diharapkan guna menambah wawasan dan pengembangan ilmu yang telah penulis peroleh selama ini. Semoga hasil dari karya tulis ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta Januari 2013

Penulis