

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb.

Alhamdulillahirobbil 'alamin, segala puji dan syukur saya curahkan kepada Allah SWT, karena atas berkat, rahmat, hidayah dan inayah-NYA, saya dapat menyelesaikan SKRIPSI ini dengan lancar dan sesuai target meski dengan berbagi hambatan.

Dalam penulisan SKRIPSI ini, saya menyadari banyak sekali pihak yang berperan penting di dalamnya, sehingga tanpa bantuan, motivasi, bimbingan, kritik, dan saran dari mereka semua SKRIPSI ini tidak akan selesai. Oleh karena itu saya menyampaikan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak Cuk Subiantoro, S.Kom. M.Kom. Selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM Yogyakarta yang telah memberikan motivasi lebih pada penulis.
2. Bapak Ir.M.Guntara, M.T. , Selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM Yogyakarta.
3. Bapak Ir. Sudarmanto, M.T., Selaku Puket 1 serta Dosen Pembimbing Skripsi saya di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM Yogyakarta.

4. Bapak Pius Dian Widi Anggoro, S.Si., M.Cs., Dosen yang telah memberikan banyak ilmunya dalam Pemrograman Game.
5. Bapak Adiyuda Prayitna, S.T., M.T., dan Bapak Wagito, S.T., M.T., selaku dosen penguji dalam Skripsi ini.
6. Kedua orang tua, dua adik tercinta dan banyak sahabat yang selalu mendoakan dengan tulus ikhlas serta tak pernah surut memberikan motivasi.
7. Teman – teman jurusan Teknik Informatika khususnya kelas malam yang selalu kompak dalam memberikan semangat untuk menyelesaikan Skripsi.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Yogyakarta, Agustus 2015

Khoirun Nisa Fitri