

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillah Rabbil `Alamin Kehadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala, yang telah melimpahkan rahmat, barokah, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Tulis ini, yang berjudul **"Game Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris"**.

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 skripsi ini tidak lepas dari berbagai pihak yang telah membantu baik dari segi material atau spriritual. Atas segala bimbingan, dorongan, dan bantuan yang secara langsung maupun tidak langsung yang telah diberikan, penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Cuk Subiyantoro, S.Kom., M.Kom selaku Ketua STMIK AKAKOM Yogyakarta.
2. Bapak Ir. Sudarmanto M.M., M.T. selaku Pembantu Ketua I yang membidangi Pendidikan dan Pengajaran di STMIK AKAKOM Yogyakarta.
3. Ibu Febri Nova Lenti, S.Si., M.T., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika jenjang Strata Satu (S1).

4. Ibu Dra. Hj. Syamsu Windarti, M.T., Apt. selaku Pembimbing Skripsi yang telah membantu dalam memberikan petunjuk, pengarahan serta bimbingan.
5. Bapak dan Ibu Dosen secara keseluruhan tanpa terkecuali atas segala ilmu yang sudah diberikan selama penulis kuliah di STMIK AKAKOM Yogyakarta.
6. Kedua orang tua maupun seluruh keluarga yang tidak henti-hentinya memberikan dukungan dan doa.
7. Teman-teman dan semua pihak yang selalu setia memberikan dukungan moril.

Penulis menyadari bahwa banyak terdapat kekurangan pada karya tulis ini baik dalam segi penyusunan dan penguasaan materi. Oleh karena itu, penulis selalu mengharapkan kritik dan saran demi sempurnanya skripsi ini. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat kepada pembaca.

Yogyakarta, Juli 2014

Penulis

Kurniawan Adi Widodo

