

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Kuasa, atas rahmat dan karunia-Nya yang melimpah. Sehingga pada kesempatan yang baik ini, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "**APLIKASI VIRTUAL GAMELAN UNTUK MEDIA BELAJAR GAMELAN**".

Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan komputer di jurusan Teknik Informatika STMIK AKAKOM Yogyakarta. Pada kesempatan ini penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada :

- a. Bapak Cuk Subiyantoro, S.Kom., M.Kom selaku Ketua STMIK AKAKOM Yogyakarta
- b. Ibu Febri Nova Lenti, S.Si., M.T selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AKAKOM Yogyakarta.
- c. Bapak Adiyuda Prayitna, S.T, M.T selaku dosen pembimbing yang telah membimbing mulai dari awal sampai akhir dan memberikan saran, semangat, bimbingan dan motivasi.
- d. Ibu Dra. Hj. Syamsu Windarti, M.T., Apt selaku dosen penguji.
- e. Ibu Indra Yatini B, S.Kom., M.Kom Selaku dosen penguji.
- f. Bapak, Ibu dan Keluargaku untuk kasih sayang dan d'oa yang tiada hentinya mereka berikan. Dan teman – temanku yang selama ini telah membantuku dalam berbagai banyak hal dan selalu ada untuk mendukungku. Dan semua

pihak yang telah membantu dalam penyusunan Program yang tidak mungkin disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, baik dalam hal penulisan maupun cara penyajian materi. Untuk itu segala kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan guna perbaikan di masa datang.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi pengembangan pengetahuan.

Yogyakarta, 10 juli 2014

Penulis