KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberi hikmat dan rahmat-Nya, sehingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **APLIKASI GAME MENEBAK GAMBAR BERBASIS JAVA** yang digunakan untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana komputer.

Dengan segala kerendahan dan ketulusan hati, penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang membantu memberikan arahan, bimbingan dan motivasi, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan, yaitu kepada :

1. Bapak Cuk Subiyantoro, S.kom.,M.kom selaku ketua STMIK AKAKOM YOGYAKARTA.
2. Bapak Ir,Hadiyono selaku dosen pembimbing pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan.
3. Bapak Ir.M Guntara, M.T selaku dosen pembimbing II , yang telah memberikan arahan serta semangat.
4. Keluarga yang terus memberikan semangat dan dorongan.
5. Seluruh staf dan karyawan STMIK AKAKOM YOGYAKARTA.
6. Semua Teman-teman seperjuangan di STMIK AKAKOM baik yang kenal dekat maupun hanya sekedar kenal.

Penulis menyadari bahawa dalam penulisan karya tulis ini masih terdapat kekurangan, baik dalam analisi maupun cara penyajian materi. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat penulis harapkan demi sempurnanya skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada pembaca.

Yogyakarta, 12 januari 2016

Penulis