

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Puji Syukur Kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Tulis ini, yang berjudul “Membangun Aplikasi Permainan Belajar Berhitung Cepat untuk Sekolah Dasar dengan Java SE”.

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 Sigit Anggoro, S.T., M.T., selaku Ketua STMIK AKAKOM Yogyakarta.
2. Ibu Febri Nova Lenti, S.Si., M.T., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika jenjang Strata Satu (S1) STMIK AKAKOM Yogyakarta.
3. Ir. Totok Suprawoto, M.M., M.T. selaku Pembimbing Skripsi.

4. Bapak dan Ibu Dosen secara keseluruhan tanpa terkecuali atas segala ilmu yang sudah diberikan selama penulis kuliah di STMIK AKAKOM Yogyakarta.
5. Seluruh Staff dan Karyawan STMIK AKAKOM Yogyakarta yang banyak membantu lancarnya segala aktivitas penulisan karya tulis.

Akhir kata penulis berharap dengan adanya laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya bagi mahasiswa program studi Strata I Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM Yogyakarta. Terimakasih.

Yogyakarta, 2013

Penulis