

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan segala rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul APLIKASI PERMAINAN GESER KOTAK MENGGUNAKAN J2ME 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 telah membantu memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan, yaitu kepada :

1. Bapak Sigit Anggoro, S.T.,M.T selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM Yogyakarta.
2. Ibu Febri Nova Lenti, S.Si, M.T selaku Ketua Jurusan teknik Informatika Jenjang Strata Satu Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM Yogyakarta.
3. Bapak Ir. M. Guntara, M.T. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan serta pengarahan dalam penulisan skripsi ini.
4. Seluruh staf dan karyawan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM Yogyakarta.

5. Kedua Orang Tua dan seluruh keluarga tercinta yang telah memberikan do'a restu dan dukungan selama ini
6. Teman-teman seperjuangan jurusan Teknik Informatika STMIK AKAKOM Yogyakarta.

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

Yogyakarta, Agustus 2011

Penulis