

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat dan berkah kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini mulai dari pengajuan proposal sampai penulisan laporan tanpa sedikitpun ada halangan.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih 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 Program Studi Teknik Informatika (S1) STMIK AKAKOM Yogyakarta.
3. Bapak Cuk subiyantoro, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing mulai dari awal sampai akhir dan memberikan saran, semangat, bimbingan dan motivasi.
4. Bapak Ir. Sudarmanto, M.T.selaku dosen narasumber yang telah memberikan saran serta bimbingan.
5. Y.Yohakim Marwanta, S.Kom., M.Cs.selaku dosen narasumber yang telah memberikan saran serta bimbingan.
6. Keluarga, teman-teman dan sahabat yang telah membantu dan mendukung terciptanya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, Penulis berharap adanya kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan penulisan skripsi ini. Penulis berharap

semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan orang lain yang ingin menggunakan sebagai referensi aplikasi game edukasi yang penulis buat.

Yogyakarta, 23 January 2013

Penulis