

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Tulis ini, yang berjudul **Pembuatan Gim Rocket Jumper Dengan Implementasi Sensor Akselerometer Menggunakan Unity Engine 4.3 Dengan Bahasa Script C#.**

Adapun maksud dan tujuan karya tulis ini adalah untuk memenuhi syarat yang telah ditentukan oleh STMIK AKAKOM Yogyakarta guna menyelesaikan program studi Strata Satu. Dalam pembuatan skripsi ini, tidak terlepas dari berbagai pihak yang telah membantu baik dalam segi material maupun spiritual. Atas segala bimbingan, dorongan, dan bantuan secara langsung maupun tidak langsung yang telah diberikan, penulis menyampaikan rasa terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Cuk Subiyantoro., S.Kom., M.Kom, selaku Ketua STMIK AKAKOM Yogyakarta.
2. Bapak Ir. Sudarmanto, M.T., selaku Pembantu Ketua I yang membidangi Pendidikan dan Pengajaran di STMIK AKAKOM Yogyakarta.
3. Bapak Pius Dian Widi Anggoro S.Si, M.Cs., selaku pembimbing skripsi.

4. Bapak Ir. Muhamad Guntara, M.T., selaku ketua jurusan Teknik Informatika jenjang Strata Satu (S1).
5. Bapak dan Ibu dosen secara keseluruhan tanpa terkecuali atas segala ilmu yang sudah diberikan selama penulis menempuh jenjang perkuliahan di STMIK AKAKOM Yogyakarta.
6. Seluruh staff dan karyawan STMIK AKAKOM Yogyakarta yang banyak membantu lancarnya segala aktivitas penulisan skripsi.
7. Kedua orang tua dan seluruh keluarga yang tidak henti-hentinya memberikan dukungan doa.
8. Teman-teman dan semua pihak yang selalu setia memberikan dukungan moril.

Penulis menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan pada karya tulis ini, baik dalam hal analisis maupun penyajian materi. Oleh karena itu, penulis selalu menerima kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat kepada pembaca.

Yogyakarta,            Agustus 2015

Penulis