

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BELAJAR KATA *VOCABULARY* BAHASA INGGRIS: STUDI KASUS SMPN 30 BANDUNG.” Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik Informatika di Universitas Widyatama Bandung.

Penyusunan skripsi ini penuh tantangan sekaligus pengalaman berharga. Keberhasilannya tak lepas dari dukungan berbagai pihak. Dengan hormat dan terima kasih, penulis menyampaikan apresiasi sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Ari Purno Wahyu W., S.Kom., M.Kom., selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika, yang telah memberikan petunjuk dan arahan.
2. Bapak Yosi Malata Madsu, S.T., M.T., selaku Kepala Laboratorium, yang telah menerima dan mendukung pelaksanaan penelitian ini.
3. Bapak Benny Yustim, S.Si., selaku dosen pembimbing, atas ketegasan dan kesabaran dalam membimbing serta mengarahkan penulis hingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.
4. Fauzi Nurfajriah, istri tercinta, yang dengan penuh kasih sayang selalu memberikan
5. Keiyona Qaifa Saraa, putri pertama saya, yang menjadi sumber ide dan inspirasi utama dalam menciptakan game edukasi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan untuk penyempurnaan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan kontribusi bagi kemajuan teknologi informasi dan pendidikan. Terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung perjalanan ini.

Penulis

(Abdul Ghofar)