

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul **“Studi Empiris mengenai Jenis Pemeliharaan Video Gim Berdasarkan Data Changelog Steam”** dengan baik dan tepat waktu. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Rekayasa Perangkat Lunak pada Program Studi S1 Rekayasa Perangkat Lunak, Fakultas Informatika, Universitas Telkom.

Penelitian dalam tugas akhir ini berfokus pada analisis empiris terhadap jenis-jenis pemeliharaan yang dilakukan pada video gim dengan memanfaatkan data *changelog* dari platform Steam. Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan laporan ini, banyak tantangan dan hambatan yang dihadapi. Namun, berkat bimbingan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak, semua kesulitan tersebut dapat teratasi.

Penulis berharap laporan ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang rekayasa perangkat lunak, khususnya dalam konteks industri video gim. Penulis juga menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang.

Akhir kata, semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan pihak-pihak yang berkepentingan.

Bandung, Juli 2025



Adam Rafif Faqih