

Kata Pengantar

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Implementasi dan Analisis Pemanfaatan Sistem Leaderboard pada Aplikasi Permainan Whack-a-Mole Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)” ini dengan baik.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi jenjang Sarjana (S1) pada Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Informatika, Universitas Telkom.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

- Dr. Hilal Hudan Nuha, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing I
- Ikke Dian Oktaviani, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing II
- Seluruh dosen dan staf pengajar di Fakultas Informatika Universitas Telkom
- Bapak Tagor Manulak Pardede dan Ibu Magdalena Agustina Sitompul selaku Kedua orang tua tercinta yang telah memberikan kasih sayang, doa, semangat, dan dukungan yang tiada henti, baik secara moril maupun materil.
- Seluruh teman-teman coko dan responden yang telah meluangkan waktu untuk mengikuti pengujian dan mengisi kuesioner System Usability Scale (SUS) yang menjadi bagian penting dalam penelitian ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat penulis harapkan untuk penyempurnaan di masa depan.