

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT., yang telah melimpahkan nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini yang berjudul **“PENERAPAN *FINITE STATE MACHINE* UNTUK MENINGKATKAN LOGIKA INTERAKSI PADA GAME RPG MENGGUNAKAN RPG MAKER PADA PLATFORM PC”**.

Laporan tugas akhir ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana pada jurusan Informatika Fakultas Teknik Universitas Siliwangi. Selama proses penyusunan laporan tugas akhir ini, peneliti mendapatkan banyak sekali bantuan berupa bimbingan, arahan, doa, dan dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, dengan hati yang tulus dan penuh syukur penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Eng. Ir. Aripin, IPU., ASEAN Eng. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Siliwangi Tasikmalaya.
2. Bapak Ir. Rianto, S.T., M.T. selaku Ketua Program Studi Informatika Fakultas Teknik Universitas Siliwangi Tasikmalaya.
3. Bapak Ir. Cecep Muhamad Sidik R, M.T. selaku dosen wali yang telah membantu penulis saat masa perkuliahan.
4. Bapak Dr. Ir. Eka Wahyu Hidayat, S.T., M.T., MCE selaku dosen pembimbing I yang telah dengan sabar membimbing dan mendukung peneliti agar tugas akhir ini diselesaikan dengan sebaik-baiknya.

5. Ibu Euis Nur Fitriani Dewi, ST., M.Kom. selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan, nasehat, saran dan bimbingan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik
6. Bapak dan ibu dosen Fakultas Teknik Universitas Siliwangi Jurusan Informatika yang telah memberikan bimbingan semasa perkuliahan, serta seluruh staf Fakultas Teknik Universitas Siliwangi yang telah membantu birokrasi administrasi.
7. Ayah Karyana dan Ibu Aryani, yang telah dengan tulus mendoakan dan memberikan dukungan penuh sejak peneliti kuliah hingga saat menyusun skripsi yang selalu saya jadikan motivasi untuk terus berjuang dan tidak menyerah dalam proses perkuliahan.
8. Valda Audria Veryand selaku adik tercinta peneliti yang selalu mengisi hari - hari peneliti dengan canda gurau.
9. Keluarga tercinta penulis yang selalu tulus menasihati, memotivasi dan mendukung peneliti dalam semua proses perkuliahan.
10. Teman-teman Euthymia selama perkuliahan yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang turut memberikan doa dan semangat selama proses pengerjaan tugas akhir.
11. Teman-teman informatika 2021 dan teman-teman lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Terimakasih telah menjadi bagian dalam perjalanan penulis selama proses perkuliahan.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan pihak-pihak yang membantu, memberi arahan, motivasi, dan juga doa kepada penulis. Akhir kata,

penulis berharap agar tugas akhir ini dapat berguna bagi peneliti dan pihak lainnya. Peneliti sadar bahwa penyajian laporan penelitian ini masih memiliki kekurangan, karena peneliti memiliki keterbatasan dan kemampuan. Dengan rendah hati peneliti mengharapkan adanya kritik membangun agar penelitian ini bisa lebih baik lagi.

Tasikmalaya, 10 Desember 2025

Penulis