

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan YME karena berkat rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Penelitian Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan *Game Visual Novel* Sebagai Alat Ukur Tingkat Social Anxiety Disorder Remaja”, terhitung mulai tanggal 30 Mei 2022 – 27 Januari 2023. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk merancang sebuah *game Visual Novel* sebagai media alat ukur tingkah Social Anxiety anak remaja.

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah mendukung penulisan dan penelitian hingga penyusunan laporan. Terkhususnya Ibu Helen Sasty Pratiwi, ST, M.Eng dan Bapak H. Hengky Anra, S.T., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing penelitian tugas akhir yang telah berkontribusi memberikan arahan dan masukkan dalam membimbing penulis hingga dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Ibu Anggi Perwitasari, S.T., M.T. dan Ibu Niken Candraningrum, S.T., M.Cs. selaku Dosen Penguji penelitian tugas akhir, yang telah memberikan ide, baik saran maupun masukkan untuk perbaikan skripsi penulis. Terima kasih juga untuk para member tim Ngojecc peserta bootcamp *game development* agate 2021 yang telah bekerja sama dalam pengembangan aplikasi, dukungan moral maupun emosional dan segala bentuk bantuan yang tak bisa penulis sebut satu-persatu. Serta Comdev & Outreaching dan Ditjen Belmawa Kemenristekdikti yang telah memberikan Beasiswa. Tak lupa juga teman dan sahabat yang telah membantu penulisan skripsi, teman seperjuangan.

Penulis yakin dan sadar akan kekurangan dalam penulisan skripsi ini dan berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk kita semua.

Pontianak, 30 Januari 2023

Penulis,

Muslimah