

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya serta shalawat dan Salam kepada Nabi Muhammad SAW. sehingga kami dapat menyelesaikan proyek akhir dengan judul "Aplikasi permainan bergenre *Action Puzzle Platformer* berlatar belakang kisah Mundinglaya Di Kusumah" yaitu sebuah aplikasi pembelajaran budaya dengan latar belakang cerita rakyat Sunda menggunakan teknologi *game*.

Adapun tujuan penyusunan proyek akhir yaitu sebagai salah satu syarat kelulusan Program Studi D3 Teknik Informatika Fakultas Ilmu Terapan Universitas Telkom dengan gelar Amd.Kom. Pembuatan buku ini diharapkan dapat membantu dalam menjelaskan alur sistem dan fungsionalitas yang terdapat pada aplikasi ini. Penulis menyadari tidak ada yang sempurna di dunia ini, maka dari itu sangat diharapkan kritik dan saran yang membantu untuk pengembangan aplikasi ini sehingga menjadi lebih baik lagi.