

## KATA PENGANTAR

---

Puji syukur kita senantiasa panjatkan kepada ALLAH SWT karena atas limpahan rahmat dan karunianya laporan Project Akhir ini dapat di selesaikan tepat waktu. Shalawat serta salam tak lupa haturkan kepada baginda besar Nabi Muhammad SAW yang selalu menjadi teladan bagi umatnya.

Laporan Project Akhir ini merupakan pertanggung jawaban tertulis atas terlaksanakannya kegiatan membuat PA (Proyek Akhir). Penyusunan penulisan proyek akhir ini dibuat sebagai penunjang penyelesaian pendidikan program studi D4 Teknologi Rekayasa Multimedia dengan judul "Sistem Perancangan Asset 3D Aplikasi Media Interaktif Tentang Pengenalan Sistem Ekologi Hewan Bagi Siswa Sekolah Dasar 02 Pelita Karya Subang"

Aplikasi E-LEA adalah sebuah rancangan aplikasi berbasis *media interaktif* dan aplikasi ini dibuat bertujuan untuk memberikan edukasi terkait jenis hewan. Dengan aplikasi E-LEA, siswa diharapkan mampu untuk memahami tentang jenis - jenis hewan berdasarkan ilmu *Ekologi*. Metodologi yang digunakan adalah Desain Thingking yang merupakan proses berulangnya dimana harus memahami pengguna dan mendefinisikan kembali masalah dalam mengidentifikasi strategi dan solusi alternatif. Tools yang digunakan yaitu Adobe Audition, Adobe Photoshop dan Corel draw

Kelancaran pembuatan laporan Project Akhir tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak, teruntuk Bapak Rickman Aherliwan Rudawan, S.T., M kom dan Bapak Ady Purna Kurniawan, S.T., M.T selaku Dosen Pembimbing penulis, serta rekan - rekan prodi Teknologi Rekayasa Multimedia yang telah meng-support penulis, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada segenap pihak yang telah membantu. Penulis menyadari akan ketidaksempurnaan saat menyusun laporan Project Akhir ini, oleh karena itu penulis berharap agar laporan ini tetap memberikan manfaat bagi para pembaca. Demi kemajuan penulis berharap juga adanya masukan berupa kritik dan saran yang berguna.

06 September 2022

Muhammad Fadhil Novaldri