

**Perancangan Game Flow Aplikasi Virtual Larning Pengenalan  
Ekologi Hewan Untuk Siswa Sekolah Dasar Negeri Pelita Karya  
02 Subang**

*Game Flow Application Virtual Learning Iintroduction To Animal  
Ecology For Elementary School Students Pelita Karya 02 Subang*

**PROYEK AKHIR**

Muhammad Noufal

7708184077



**PROGRAM STUDI D4 TEKNOLOGI REKAYASA MULTIMEDIA**

**FAKULTAS ILMU TERAPAN**

**UNIVERSITAS TELKOM**

**BANDUNG, 2022**