

## KATA PENGANTAR

---

Alhamdulillah, segala puji serta limpahan rahmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir dengan tepat pada waktunya.

Penyusunan penulisan tugas akhir ini dibuat sebagai penunjang penyelesaian pendidikan program studi D4 Teknologi Rekayasa Multimedia dengan judul “Perancangan Game Flow Aplikasi Virtual Learning Pengenalan Ekologi Hewan Untuk Siswa Sekolah Dasar Negeri Pelita Karya 02 Subang”. Adapun metode yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini adalah metode *design thinking*, ini adalah metode proses berulang untuk memahami kebutuhan user dan mendefinisikan masalah dalam usaha untuk mengidentifikasi strategi alternatif dan solusi yang sebelumnya tidak ada dalam pemahaman awal. Adapun dalam tahap perancangan aplikasi ini menggunakan aplikasi penunjang yaitu figma.

Penulis masih menyadari bahwa dalam penyusunan penulisan tugas akhir ini masih banyak mendapat bantuan bimbingan, sehingga penulisan tugas akhir ini dapat terselesaikan. Dengan rasa bangga dan ucapan terima kasih yang mendalam, penulis ingin menyampaikan kepada :

1. Ady Purna Kurniawan, S.T., M.T. Selaku Ketua Program Studi sekaligus Dosen Pembimbing Program Studi D4 Teknologi Rekayasa Multimedia
2. Rikman Aherliwan Rudawan, S.T., M.T. Selaku Dosen Pengampu sekaligus Dosen Pembimbing Program Studi D4 Teknologi Rekayasa Multimedia
3. Yahdi Siradj, S.T., M.T. Selaku Dosen Pengampu Program Studi D4 Teknologi Rekayasa Multimedia
4. Entik Insanudin, S.T., M.T. Selaku Dosen Pengampu sekaligus dosen wali kelas Program Studi D4 Teknologi Rekayasa Multimedia

Dalam penulisan tugas akhir ini, Penulis masih menyadari banyaknya kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu Penulis mengharapkan segala kritik dan saran yang membangun untuk menyempurnakan penulisan tugas akhir ini, serta bermanfaat bagi khalayak luas.

Bandung, 31 Desember 2022 (tanggal sidang atau pengumpulan revisi)

Penulis