

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunianya untuk menyelesaikan Proyek Akhir ini tepat waktu.

Penyusunan laporan proyek akhir ini adalah bertujuan untuk memenuhi mata kuliah proyek akhir dengan membangun sebuah aplikasi permainan untuk mitra dengan metode *Design Thinking* yang menghasilkan sebuah aplikasi permainan labirin berbasis android dengan jenis permainan FPS (*First Person Shooter*) sebagai alat edukasi bahasa inggris.

Dengan keterbatasan ilmu dan pengetahuan yang dimiliki oleh penulis, maka penulis membutuhkan peran serta dari pihak lain dalam proses penyelesaian proyek akhir ini. Oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar – besarnya kepada:

- Allah SWT yang telah memberikan kesehatan serta rahmatnya dalam menyelesaikan proyek akhir ini
- Ibu Asmini dan Bapak Sumarno, selaku orang tua. Terima kasih atas dukungan dalam menyelesaikan proyek akhir ini.
- Aprianti Putri Sujana, S.Kom, M.T., Selaku dosen pembimbing. Terima kasih atas semua waktu, bimbingan, saran dan nasehatnya dalam menyelesaikan proyek akhir ini.
- Rikman Aherliwan Rudawan, S.T., M.Kom., Selaku dosen pembimbing. Terima kasih atas semua waktu, bimbingan, saran dan nasehatnya dalam menyelesaikan proyek akhir ini.
- Yahdi Siradj, S.T., M.T., Selaku dosen wali. Terimakasih telah
- Teman – teman DPM Group, terima kasih atas saran dan kritik dalam menyelesaikan proyek akhir ini.

Dalam menyelesaikan proyek akhir ini penulis mengharapkan semoga hasil dari proyek akhir ini berguna untuk mitra kedepannya dan semoga hasil proyek akhir ini juga dapat memberikan manfaat bagi semua orang.

Bandung, 7 September 2022



Penulis