KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir yang berjudul "Perancangan Game Edukasi Pemilahan Sampah dengan Metode *Game Development Life Cycle*."

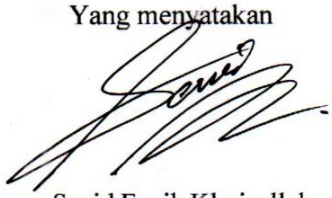
Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Informatika, Universitas Telkom Purwokerto. Dalam laporan ini, penulis menguraikan proses perancangan dan pengembangan game edukatif berbasis mobile yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dalam pemilahan sampah. Pengembangan dilakukan dengan menerapkan metode *Game Development Life Cycle*, serta melalui serangkaian pengujian menggunakan metode *Black Box Testing, System Usability Scale,* dan *analisis Repeated Measures Anova* guna mengevaluasi efektivitas game edukasi dalam meningkatkan pemahaman pengguna terhadap materi pemilahan sampah.

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan ini tidak lepas dari dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada bagian selanjutnya penulis menyampaikan ucapan terima kasih secara khusus sebagai bentuk penghargaan atas kontribusi yang telah diberikan. Besar harapan penulis, Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi yang berguna bagi pembaca maupun pihak-pihak yang berkepentingan.

Akhir kata, penulis menyampaikan permohonan maaf apabila terdapat kekurangan dalam penulisan laporan ini. Segala bentuk kritik dan saran yang membangun akan sangat penulis apresiasi untuk penyempurnaan karya di masa mendatang.

Banyumas, 18 Juni 2025

Yang menyatakan



Saeid Faqih Khoirullah

NIM 21102071