

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga kami dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "Simulasi Permainan Gasing Tradisional Menggunakan Teknologi Virtual Reality untuk Pelestarian Kebudayaan Tak Benda" ini dengan baik dan tepat waktu. Laporan ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan Program Studi D3 Rekayasa Perangkat Lunak Aplikasi, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom.

Penyusunan proyek akhir ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, dan doa dari berbagai pihak. Kami mengucapkan terima kasih kepada Bapak Amir Hasanudin Fauzi, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing 1 atas bimbingan dan diskusi yang intensif, serta Bapak Fat'hah Noor Prawita, S.T., M., CAPM selaku Dosen Pembimbing 2 atas evaluasi dan masukan yang sangat berarti selama sesi monitoring evaluasi (*monev*). Terima kasih juga kepada semua pihak yang memberikan dukungan moral dan material, khususnya keluarga yang selalu memberikan semangat dan motivasi.

Proyek akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam melestarikan permainan gasing tradisional dan memperkenalkan teknologi *Virtual Reality* sebagai media pembelajaran yang inovatif. Semoga aplikasi ini bermanfaat bagi masyarakat, khususnya generasi muda, dalam memahami kekayaan budaya Indonesia. Kami menyadari masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran konstruktif sangat kami harapkan untuk penyempurnaan di masa mendatang.

Bandung, 6 Agustus 2025

Penulis