

## KATA PENGANTAR

Kemuliaan bagi Allah di tempat yang maha tinggi, karena berkat kasih setia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul Perancangan Permainan Untuk Pengguna *Co-Working Space* Dengan Pendekatan Aspek Pengguna Dan Segmentasi Pasar. Disamping itu, penulis juga ingin berterimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan Tugas Akhir ini, yaitu:

1. Kepala Program Studi Desain Produk, Bapak Asep Sufyan M.A, S.Ds., M.Sn.,
2. Bapak Terbit Setya Pambudi, S.T., M.Ds dan Ibu Diena Yudiarti, S.Ds., M.S.M. selaku dosen pembimbing yang selalu memberi semangat sehingga akhirnya Tugas Akhir ini dapat terselesaikan,
3. Bapak Muchlis ACA, S.Sn., M,Ds. selaku dosen wali,
4. Orang tua dan keluarga yang tidak hentinya memberi dukungan baik moril maupun materil,
5. Teman-teman Mahasiswa Desain Produk terkhusus kelompok bimbingan Pak Terbit Setya Pambudi, S.T., M.Ds. dan buk Diena Yudiarti, S.Ds., M.S.M,
6. Pihak Co&Co Space yang telah bersedia tempatnya dijadikan studi kasus untuk Tugas Akhir,
7. Sali, Bang Frans, Bang Nuel, Bang Rio, Bang Niko, Kak Nana, Bang Rizky, Bang Felix, Yudho, Panji dan teman-teman lain Penghuni Yellow Kost yang tidak bisa disebutkan satu per satu namanya, yang telah membantu dalam memberikan dukungan semangat,

8. Dan kepada seluruh pihak yang telah membantu dan mendoakan penulis dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini

Kiranya laporan Tugas Akhir ini dapat menjadi manfaat dan digunakan sebagai mana mestinya untuk kemajuan Telkom University.

Bandung, 12 Juli 2018

Prana Yahya Genio Kaban