

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat, hidayah, ridho, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan *capstone design* ini dengan judul “Slice Math: Aplikasi *Game* Pembelajaran Matematika Berbasis *Artificial Intelligence* Menggunakan Teknologi *Virtual Reality*”. *Capstone design* ini di susun sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi penulis di Program Studi S1 Teknik Telekomunikasi Universitas Telkom. Dengan selesainya *capstone design* ini, penulis berharap dapat memberikan kontribusi positif, khususnya dalam meningkatkan minat belajar matematika.

Melalui *capstone design* ini, penulis mengintegrasikan teknologi *Virtual Reality* ke dalam suatu pembelajaran matematika melalui *game*. Hal ini bertujuan untuk membuat minat siswa terhadap pelajaran matematika meningkat dan membuat mereka tidak merasa matematika adalah pelajaran yang membosankan. Karya ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya dalam pendidikan matematika.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan secara fisik maupun moril, bimbingan, dorongan, dan semangat selama proses pembuatan *capstone design* ini. Tanpa dukungan dari pihak terkait, *capstone design* ini tidak akan terwujud dengan baik. Semoga kebaikan dan dukungan yang diberikan mendapatkan balasan yang setimpal.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari kata sempurna. Masih banyak kekurangan dan kelemahan di dalam karya ini. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran membangun dari pembaca untuk perbaikan dan penyempurnaan *capstone design* ini di masa mendatang.

Bandung, 18 Juni 2024

Penulis