

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis sampaikan atas kehadiran Tuhan yang Maha Esa, karena atas kehendak-Nya laporan kerja praktek ini dapat terselesaikan dengan baik.

Proyek akhir ini mengangkat tema “Pengembangan Permainan “Jejak Para Raja” Berbasis Unity Untuk Museum Keraton Kasepuhan Cirebon”. Proyek ini bertujuan untuk mengimplementasikan pengembangan permainan dalam platform Unity, dengan fokus pada pembuatan skrip permainan, integrasi aset 3D, serta desain antarmuka pengguna (UI). Selama pelaksanaan kerja praktek, penulis bertanggung jawab untuk mengembangkan elemen-elemen teknis permainan serta bekerja sama dengan tim terkait untuk mencapai hasil yang optimal.

Selanjutnya ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam menyusun Proyek Akhir ini :

1. Bapak Rikman Aherliwan Rudawan, S.T., M.Kom. sebagai pembimbing I
2. Bapak Bambang Pudjoatmodjo, S.Si., M.T., Ph.D. sebagai pembimbing II
3. Bapak Dr. Ismail, S.Si., M.T. beserta team PA lainnya
4. LAK FIT beserta team
5. Bapak Ady Purna Kurniawan, S.T., M.T. sebagai ketua program studi S1TRM
6. Ayah, Ibu dan keluarga sebagai penyemangat batin.

Semoga dengan proyek akhir ini dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan dalam memahami pengembangan permainan berbasis Unity.

Paragraf keempat berisi harapan penulis terhadap Proyek Akhir yang disusunnya.

Bandung, 14 Januari 2025



Penulis