

KATA PENGANTAR

Maha Suci Allah dan segala puji bagi Allah, itulah kata-kata yang pantas bagi Allah yang senantiasa melimpahkan karunia-Nya bagi penulis, sehingga atas kehendak-Nya Proyek Akhir ini dapat terselesaikan tepat waktu.

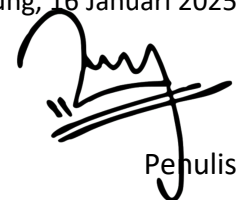
Proyek akhir penulis berfokus pada perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk sebuah game edukasi yang bertujuan membantu anak-anak dalam memahami jenis-jenis transportasi dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Dalam proses perancangan ini, penulis menerapkan metode User Centered Design untuk memastikan desain yang intuitif dan menarik, dengan fokus pada pemahaman dan pemenuhan kebutuhan serta preferensi dari target pengguna. Untuk merancang desain antarmuka pengguna (UI) menggunakan Figma, pembuatan 2D desain untuk aset game menggunakan Adobe Illustrator sementara dalam pengimplementasikan hasil rancangan menggunakan Unity.

Atas segala petunjuk, bimbingan serta dorongan yang telah diberikan dengan segala kerendahan hati penulis haturkan terimakasih kepada:

1. Dr. Ismail, S.Si., selaku Dosen Pembimbing 1.
2. Aprianti Putri Sujana, S.KOM, M.T. selaku Dosen Pembimbing 2 sekaligus Dosen Wali.
3. Ady Purna Kurniawan, S.T., M.T. selaku Ketua Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia.
4. Staf pengajar dan karyawan Fakultas Ilmu Terapan yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan studi.
5. Dewi Muljani Rachmat, ST., S.Pd. AUD, selaku Kepala TK IT Little Moslem.
6. Ummi, Abi, akang Fawwaz dan ade Faaris dengan segenap kasih sayang, curahan do'a dan keikhlasan telah mendukung selama studi.

Akhir kata penulis berharap bahwa proyek akhir ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan game edukasi lainnya, serta menjadi referensi bagi desainer dan pengembang dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Bandung, 16 Januari 2025



Penulis