

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur atas kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menuntaskan Tugas Akhir ini dengan judul **“RANCANG BANGUN GAME EDUKATIF KERAJINAN TANGAN BERBASIS UNITY MENGGUNAKAN PENDEKATAN GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE (GDLC) (Studi Kasus: Perpustakaan Bergerak Limbah Pustaka)”**, sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Komputer Jurusan Teknik Informatika Universitas Telkom Purwokerto. Penulisan tugas akhir ini bertujuan untuk memperluas solusi inovatif dalam bidang teknologi dan pendidikan. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini tentu saja ada berbagai kekurangan dan keterbatasan. Maka dari itu, penulis sangat menghargai komentar-komentar yang membangun sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan di masa yang akan datang. Penulis berharap tugas akhir ini dapat memberikan sumbangsih bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi serta bermanfaat bagi para pembacanya. Penulis memohon kepada Allah SWT agar senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya dalam setiap langkah kita.