

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **"RANCANG BANGUN GAME EDUKASI TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE *GDLC* (STUDI KASUS: SD NEGERI LEDUG)"** ini dengan baik dan tepat waktu. Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana dari Program Studi S1 Teknik Informatika Direktorat Kampus Purwokerto, Universitas Telkom. Tugas Akhir ini membahas tentang perancangan dan pembangunan sebuah game edukasi berbasis Android yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa SD Negeri Ledug terhadap materi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Pengembangan game ini menggunakan metode *Game Development Life Cycle (GDLC)* sebagai pendekatan sistematis dalam proses perancangannya, sehingga diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan efektif.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari dukungan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahnya sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan.
2. Kedua orang tua penulis, Terimakasih kepada Ayah Taselim dan Bunda Wahyuningsih yang tidak berhenti memberikan dukungan secara moril, materil, doa, menjadi pengingat penulis untuk mengerjakan tugas akhir ini dan memberikan segenap rasa sayangnya kepada penulis dan menjadi salah satu alasan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Terima Kasih kepada kakak penulis, Bayu Suroso dan Andri Wicaksono yang sudah memberikan dukungan kepada penulis, menjadi pendengar, memberikan dukungan secara moril dan materil, dan menjadi garda terdepan penulis selama mengerjakan penulisan Tugas Akhir ini.

4. Terimakasih kepada dosen pembimbing Bapak Nicolaus Euclides Wahyu Nugroho, S.Kom., M.Cs dan Bapak Hari Widi Utomo, S.Pd., M.Ed. yang telah membimbing penulis, memberi saran dan membantu penulis selama mengerjakan tugas akhir.
5. Bapak Iqsyahiro Kresna A, S.T., M.T., selaku dosen wali kelas IF-09-A.
6. Teman-teman geng Para Manusia Rungkad, Lintang, Toni, Akmal, Fafa, Tian, Ucup, Bang Ojan, Wayan dan Lingling yang selalu memberikan dukungan, informasi dan juga menjadi garda terdepan untuk produktif mengerjakan tugas akhir.
7. Terima Kasih kepada teman awal masuk kuliah semester satu, Yumna Rifalena Setiaji yang benar-benar sigap membantu penulis dalam hal apapun.
8. Amanda Dzunuri Elvira Yaniar, terimakasih sudah menjadi teman yang baik, membantu memberikan saran terbaiknya untuk penulis.
9. Akmal Fikri Muhammad Pasaribu, terimakasih sudah menjadi teman yang baik, dan menjadi pengingat dan memberikan dukungan yang sangat berarti bagi penulis.
10. Terima Kasih kepada playlist lagu di Spotify, terutama Xdinary Heroes, BOYNEXTDOOR, Keshi, Starfall, dan para jajaran penyanyi yang mengisi playlist khusus tugas akhir penulis.
11. Terima Kasih kepada hewan peliharaan penulis yaitu Anya, Cheese, Kuma dan Yakult.
12. Terima Kasih kepada Universitas Telkom Kampus Purwokerto dan semua pihak yang terlibat didalamnya yang telah memberikan bantuan dan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
13. Terimakasih kepada Kepala sekolah, guru, dan siswa SD Negeri Ledug yang telah bersedia menjadi objek penelitian serta memberikan banyak bantuan selama proses pengumpulan data.
14. Terimakasih kepada pacar saya, Wira Ksatria Dika yang telah memberikan dukungan yang luar biasa kepada penulis, menemani penulis melewati masa masa sulit saat mengerjakan tugas akhir ini dan memberikan segenap rasa

sayangnya kepada penulis dan menjadi salah satu alasan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

15. Terakhir, terima kasih kepada diri saya sendiri sudah mau mengerjakan dan memaksakan diri untuk bertahan selama penulisan tugas akhir ini berlangsung.

Penulis berharap, karya tulis ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan media pembelajaran, khususnya dalam bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi di tingkat sekolah dasar. Semoga skripsi ini juga dapat menjadi referensi dan inspirasi bagi penelitian-penelitian selanjutnya. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, penulis memohon maaf atas segala kekurangan yang ada dan sangat mengharapkan kritik serta saran yang membangun demi perbaikan di masa mendatang.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.