

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul "Pengembangan *Game* Edukasi Bertema Ramah Lingkungan Menggunakan Metode *Game Development Life Cycle (GDLC)*". Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana komputer pada program studi informatika.

Penulisan tugas akhir ini tidak lepas dari dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Kusworo Adi, S.Si, M.T selaku Dekan FSM UNDIP
2. Dr. Aris Sugiharto, S.Si., M.Kom selaku Ketua Departemen Informatika
3. Nurdin Bahtiar S.Si., M.T. selaku koordinator Tugas Akhir sekaligus Dosen Pembimbing Tugas Akhir 2
4. Dinar Mutiara K. N., S.T., M.InfoTech.(Comp)., Ph.D selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir 1
5. Keluarga Penulis yang selalu memberikan do'a dan dukungan penuh untuk penulis.
6. Sahabat, serta seluruh pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis terbuka untuk menerima kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa mendatang. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Semarang, 18 Februari 2025



Penulis