

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan anugerah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul:

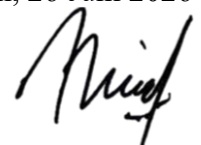
**“PERANCANGAN UI/UX DAN ASET PERMAINAN MENGGUNAKAN  
PENDEKATAN *DESIGN THINKING* (STUDI KASUS: *SLIMY  
DUNGEON*)”**

Laporan tugas akhir ini merupakan salah satu syarat yang harus ditempuh untuk menyelesaikan Program Sarjana di Program Studi Informatika, Jurusan Teknik Elektro, Informatika dan Bisnis, Fakultas Sains dan Teknologi Informasi Institut Teknologi Kalimantan (ITK) Balikpapan. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Kedua orang tua peneliti yang senantiasa memberikan doa dan dukungan selama proses penyusunan tugas akhir.
3. Bapak Nur Fajri Azhar, M.Kom., CIISA selaku Dosen Pembimbing Utama.
4. Ibu Nisa Rizqiya Fadhliana, S.Kom., M.T selaku Dosen Pembimbing Pendamping sekaligus Koordinator Program Studi Informatika.
5. Saudara Ibnu Yudha Raul Pratama Yunaz dan Saudara Muhammad Rafliadi yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian pada proyek yang dikembangkan.
6. Seluruh staf pengajar Fakultas Sains dan Teknologi Informasi
7. Serta teman-teman dan semua pihak yang terlibat dalam penyusunan laporan tugas akhir ini.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, karena itu peneliti mengharapkan segala kritik dan saran yang membangun. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Atas perhatiannya, peneliti ucapkan terima kasih.

Balikpapan, 26 Juni 2026

  
Penyusun