

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas limpahan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir, dengan judul “MAINAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KONSENTRASI ANAK USIA 4 – 5 TAHUN” sebagai syarat untuk memperoleh gelar Strata 1 (S1) dengan Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Semoga laporan penulisan ini dapat bermanfaat bagi pembaca, khususnya mahasiswa Desain Produk dalam membuat Tugas Akhir, sehingga dapat menjadi referensi dalam penulisan yang akan datang. Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. terselesaikannya Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak, sehingga pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya bagi semua pihak yang telah memberikan bantuan moril maupun materil baik langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan Tugas Akhir ini hingga selesai. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kepada kedua orang tua, dan adik tercinta, yang selalu membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Dr. Ariani Kusumo Wardhani, S.Ds, M.Ds.C.S. selaku Kepala Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana.
3. Hady Soedarwanto, S.T, M.Ds selaku Kepala Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana.
4. Ali Ramadhan, S.Sn, M.Ds selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang memberikan pengetahuan dan wawasan dalam menyelesaikan Tugas Akhir penulis.

5. Teman seperjuangan Desain Produk 2013 yang selalu membagi pengetahuan dan pendapatnya dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir.
6. Untuk teman hidup penulis, terima kasih telah membantu dan menemani dalam membuat Laporan Tugas Akhir.
7. Dan sahabat penulis dalam memberikan saran serta ide dalam proses Tugas Akhir ini.

