

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat-Nya kepada penulis untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Besar Rasulullah Muhammad SAW.

Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Board Game Monopoly *E-commerce*” ini disusun untuk memenuhi dan melengkapi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Jurusan Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana Jakarta.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas semua bantuan yang telah diberikan, baik secara langsung maupun tidak langsung selama penyusunan tugas akhir ini hingga selesai. Secara khusus terima kasih tersebut saya sampaikan kepada:

1. Ibu Dr. Ariani Wardhani, S.Sn, M.Ds, CS, selaku dosen pembimbing sekaligus Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana Jakarta yang telah memberikan bimbingan dan dorongan serta motivasi dalam penyusunan tugas akhir ini.
2. Bapak Hady Soedarwanto, ST, M.Ds, selaku Kepala Program Studi Desain Produk sekaligus Koordinator Tugas Akhir Fakultas Desain dan Seni Kreatif yang telah memberikan semangat kepada kami untuk dapat menyelesaikan Tugas Akhir.
3. Seluruh dosen dan karyawan Program Studi Desain Produk, Universitas Mercu Buana Jakarta, atas ilmu, bimbingan, dan bantuannya selama perkuliahan hingga penulis selesai menyusun Tugas Akhir ini.
4. Bapak Karjo dan Ibu Siti Barokah, orang tua penulis, yang telah membesarkan dan mendidik, serta memberikan dukungan dan doa yang tidak pernah putus kepada penulis.
5. Rekan-rekan di Program Studi Desain Produk, Universitas Mercu Buana Jakarta serta rekan lainnya yang tidak dapat ditulis namanya satu per satu yang juga telah banyak membantu penulis.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih belum sempurna, baik dari segi materi maupun penyajiannya. Untuk itu saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan dalam penyempurnaan tugas akhir ini. Penulis berharap tugas akhir ini dapat menjadi suatu hal yang bermanfaat dan dapat menambah wawasan bagi pembaca dan khususnya bagi penulis.

Jakarta, 08 Agustus 2019

Penulis,

Muhammad Ongki Saputra

