

## Daftar Isi

Kata Pengantar .....	v
Abstrak .....	vi
<i>Abstract</i> .....	vii
Bab 1 Pendahuluan .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan.....	3
1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir .....	3
1.5 Metodologi Pengerjaan .....	3
1.6 Rencana Jadwal Pengerjaan .....	5
Bab 2 Tinjauan Pustaka .....	6
2.1 Pembelajaran Bahasa Arab.....	6
2.2 <i>Game Design Document</i> .....	6
2.3 Android.....	7
2.4 Unity 2019.1.14f1 .....	7
2.5 <i>Zetcil: Game Mechanic Framework</i> .....	8
2.6 <i>Game Kuis</i> .....	8
2.7 CoreIDRAW .....	9
2.7 Skala Likert .....	9
2.8 <i>Finite State Machine (FSM)</i> .....	10
Bab 3 Inisiasi dan Praproduksi .....	11
3.1 Inisiasi ( <i>Initiation</i> ).....	11
3.2 Praproduksi ( <i>Pre-Production</i> ).....	12
3.2.1 <i>Gameplay</i> .....	12
3.2.2 <i>Storyboard</i> .....	14

3.2.3	Rancangan Antarmuka Aplikasi .....	15
3.2.4	<i>Assets</i> .....	20
Bab 4	Produksi, Pengujian, dan Rilis .....	21
4.1	Produksi ( <i>Production</i> ).....	21
4.1.1	Pembuatan Project Modul Kuis pada Unity.....	21
4.1.2	Pembuatan Menu Pilih Level.....	22
4.1.3	Pembuatan <i>Gameplay</i> .....	23
4.1.4	Melakukan Export Package Kuis dan Import Package ke Project Aplikasi .....	27
4.2	Pengujian.....	28
4.2.1	Pengujian <i>Alpha</i> .....	28
4.2.2	Pengujian <i>Beta</i> .....	29
4.3	Rilis ( <i>Release</i> ) .....	33
Bab 5	Penutup.....	34
5.1	Kesimpulan.....	34
5.2	Saran.....	34
	Daftar Pustaka.....	35
	LAMPIRAN.....	38