

# Daftar Isi

Kata Pengantar .....	v
Abstrak.....	vii
Bab 1 Pendahuluan .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
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 Bahasa Arab .....	6
2.2 <i>Flashcard Memory Game</i> .....	6
2.3 Android.....	7
2.4 Unity 2019.1.14f1 .....	7
2.5 Photoshop CS6.....	8
2.6 Skala Likert .....	9
2.7 <i>Framework Zetcil</i> .....	10
Bab 3 Rencana Pengerjaan PA .....	11
3.1 Inisiasi ( <i>Initiation</i> ).....	11
A. Jenis <i>Game</i> yang dibangun .....	11
B. Skenario <i>Game</i> .....	12
3.2 Praproduksi ( <i>Pre-Production</i> ).....	12
3.2.1 <i>Gameplay</i> .....	13

3.2.2	<i>Flowchart</i> .....	15
3.2.3	<i>Storyboard</i> .....	16
3.2.4	Desain <i>User Interface</i> .....	18
3.2.5	<i>Assets</i> .....	22
3.3	Produksi ( <i>Production</i> ).....	22
3.3.1	Pembuatan <i>Project Modul Memory Game</i> pada Unity.....	22
3.3.2	Pembuatan Menu Pemilihan Level .....	24
3.3.3	Pembuatan <i>Gameplay</i> .....	25
3.3.4	<i>Export Package Memory Game</i> dan <i>Import Package</i> ke <i>Project Aplikasi</i> .....	29
3.4	Pengujian <i>Alpha (Alpha)</i> .....	30
3.5	Pengujian <i>Beta (Beta)</i> .....	30
3.6	Rilis ( <i>Release</i> ).....	30
Bab 4	Implementasi dan Pengujian .....	32
4.1	Implementasi .....	32
4.1.1	<i>Splash screen</i> .....	32
4.1.2	Halaman Utama .....	33
4.1.3	Halaman Pilih Permainan .....	34
4.1.4	Halaman Pilih Level .....	34
4.1.5	Halaman Permainan Memori .....	36
4.1.6	Hasil Akhir <i>Memory Game</i> .....	37
4.2	Pengujian.....	39
4.2.1	Pengujian <i>Alpha</i> .....	40
4.2.2	Pengujian <i>Beta</i> .....	41
Bab 5	Penutup.....	44

5.1	Kesimpulan.....	44
5.2	Saran.....	44
	Daftar Pustaka.....	45
	Lampiran.....	47