

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 Zetcil: <i>Game Mechanic Framework</i> | 8 |
| 2.6 <i>Game Kuis</i> | 8 |
| 2.7 CoreDRAW..... | 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 |