

## ABSTRAK

---

SMAIT UMMUL QURO BOGOR adalah salah satu sekolah menengah atas dibawah naungan Yayasan UMMUL QURO pada tahun 2011, memiliki kendala dalam pembelajaran bahasa inggris pada bidang grammar dan reading . Salah satu solusi yang ditawarkan kepada SMAIT UMMUL QURO BOGOR adalah membangun sebuah aplikasi permainan yang belum dimiliki oleh SMAIT UMMUL QURO BOGOR, dengan dibuatnya aplikasi permainan belajar Bahasa inggris dengan nama INDOMAZ. Pembuatan aplikasi permainan ini dilandaskan dengan metodologi Multimedia Development Life Cycle memiliki lima tahap yaitu Initialization, Blueprint Design, Assets Preparation, Product Development, Testing & Validation. Aplikasi ini kemudian diujicoba kepada peserta didik dari SMAIT UMMUL QURO BOGOR dengan hasil kepuasan yang hasil memuaskan serta memenuhi kriteria melalui pengujian UEQ( *User Experience Questionnaire* ) hasil survey yang didapatkan menunjukkan data tertinggi 1,56 untuk data efisien.

Kata Kunci: Unity, aplikasi permainan, blender, animasi, adobe premiere