

ABSTRAK

SMAIT UMMUL QURO BOGOR adalah salah satu sekolah menengah atas dibawah naungan Yayasan UMMUL QURO, 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. Aplikasi ini berupa permainan edukasi atau *game* edukasi yang dapat digunakan pada *smarthphone* dengan sistem operasi Andorid dengan minimal versi Android Nouget dengan mekanik FPS (*First Person Shooter*) menggunakan arena labirin yang terdapat kuis dan pertanyaan di dalamnya. Pembuatan aplikasi ini menggunakan metodologi *Design Thinking*, metodologi *Design thinking* memiliki lima tahap, yaitu *Empathise*, *Define (The problem)*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* untuk proses analisis, perancangan, implementasi, dan pengujian. Aplikasi ini kemudian diujicobakan kepada peserta didik dari SMAIT UMMUL QURO BOGOR dengan hasil kepuasan yang dengan hasil yang memuaskan serta memenuhi kriteria melalui pengujian SUS yang diinginkan oleh SMAIT UMMUL QURO BOGOR. Didapatkan hasil survei dengan nilai 72,22 dengan menggunakan SUS survei.

Kata Kunci: Visual, *Game* Edukasi , *User Interface*, *User Experience*, dan FPS