

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
INTISARI	ix
ABSTRACT	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Manfaat	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB 2 LANDASAN TEORI	4
2.1 Tinjauan Pustaka	4
2.2 Dasar Teori	11
2.2.1 Metode Belajar Mengaji Al-Qur'an	11
2.2.2 Huruf Hijaiyah	16
2.2.3 Game	17
2.2.4 Gamifikasi	17
2.2.5 <i>Game Development Life Cycle</i>	20
2.2.6 Game Testing Manual	21
2.2.7 <i>Black Box Testing</i>	22
2.2.8 <i>Functional Testing</i>	22
2.2.9 Unity Engine	22
2.2.10 C#	24
2.2.11 Flowchart	24
2.2.12 User Acceptance Testing	25
2.2.13 Profiling	26

BAB 3	METODOLOGI PENELITIAN	29
3.1	Alat dan Bahan	29
3.1.1	Alat	29
3.1.2	Bahan	31
3.2	Tahapan Proyek Akhir	31
3.2.1	Initiation	31
3.2.2	Pre-Production	31
3.2.3	Production	33
3.3	Rancangan Purwarupa	34
3.3.1	Alur Permainan	34
3.3.2	Game Design Elements	37
3.3.3	Peraturan dalam Permainan	39
3.3.4	Purwarupa	40
3.3.5	Penyimpanan Data Pemain	42
3.4	Pengujian	42
3.4.1	Black Box Testing	42
3.4.2	Profiling	43
3.4.3	User Acceptance Testing	44
BAB 4	HASIL DAN PEMBAHASAN	46
4.1	Hasil Pembuatan Game	46
4.1.1	Fitur Masuk	46
4.1.2	Menu Utama	47
4.1.3	Menu Pilih Level	49
4.1.4	<i>Gameplay</i>	51
4.1.5	Fitur Lihat <i>Achievements</i>	53
4.2	Hasil Pengujian	54
4.2.1	Black Box Testing	54
4.2.2	Profiling	55
4.2.3	User Acceptance Testing	64
BAB 5	PENUTUP	67
5.1	Kesimpulan	67
5.2	Saran	67
	DAFTAR PUSTAKA	69
	LAMPIRAN A	L - 1
A	Soal Kuis (QnAs)	L - 1



B	Data Achievement	L - 17
C	Aset Audio	L - 17
D	Test Cases	L - 18
E	Hasil Black Box Testing 1	L - 29
F	Hasil Black Box Testing 2	L - 40
G	Hasil Black Box Testing 3	L - 41
H	Formulir Partisipan	L - 42