

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

**GAME EDUKASI BAHASA ARAB BERBASIS DESKTOP  
UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

**TUGAS AKHIR**



( Galang Prihadi Mahardhika, S.Kom., M.Kom. )

**HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI****GAME EDUKASI BAHASA ARAB BERBASIS DESKTOP  
UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI****TUGAS AKHIR**

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Teknik Informatika di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 31 Juli 2019

Tim Penguji

Galang P Mahardhika, S.Kom., M.Kom. \_\_\_\_\_

**Anggota 1**

Almed Hamzah, S.T., M.Eng. \_\_\_\_\_

**Anggota 2**

Sheila Nurul Huda, S.Kom., M.Cs. \_\_\_\_\_

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika – Program Sarjana  
Fakultas Teknologi Industri  
Universitas Islam Indonesia

( Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc. )

**HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rafsanjani

NIM : 12523178

Tugas akhir dengan judul:

**GAME EDUKASI BAHASA ARAB BERBASIS DESKTOP  
UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung resiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 29 Juli 2019

( Rafsanjani )



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orangtua saya, serta keluarga besar saya. Terimakasih untuk teman-teman saya yang selalu mendukung dan membantu saya. Tidak lupa juga saya ucapkan terimakasih untuk dosen pembimbing saya bapak Galang Prihadi Mahardhika, S.Kom., M.Kom. yang selalu membimbing saya selama proses pengerjaan skripsi ini.



## HALAMAN MOTO

“Selesaikan apa yang telah kamu mulai.”

“Pekerjaan bukan hanya jadi PNS. Tukang parkir pun adalah pekerjaan.”

“kalau bisa bikin lapangan pekerjaan, kenapa harus mencari lapangan pekerjaan”



## KATA PENGANTAR

Rasa syukur Alhamdulillah saya ucapkan terimakasih sebesar-besarnya atas karunia dan berkah yang selalu diberikan oleh Allah SWT, karena dengan itu penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul Game Edukasi Bahasa Arab untuk Pendidikan Anak Usia Dini.

Dalam proses penyusunan Laporan Tugas Akhir saya berusaha semampunya, namun tanpa bantuan dari teman-teman, keluarga, dosen dan semua yang ikut andil dalam penyelesaian tugas akhir ini saya ucapkan terimakasih.

Untuk itu saya ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya:

1. Allah SWT yang telah senantiasa memberikan rahmat serta hidayah-Nya.
2. Kepada kedua orang tua tercinta, segenap keluarga yang selalu memberikan dukungan serta motivasi yang tak ternilai harganya.
3. Bapak Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D., selaku rektor Universitas Islam Indonesia.
4. Bapak Prof. Dr. Ir. Hari Purnomo, selaku dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
5. Bapak Hendrik, S.T, M.Eng, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.
6. Kepada dosen pembimbing pelaksana, Galang Prihardi M., S.Kom, M.Kom. yang selalu membimbing dalam penyelesaian tugas akhir.

Semoga dengan segala bantuan dan dukungan yang diberikan akan dibalas dengan segala kebaikan oleh Allah SWT.

Saya sadari penulisan laporan tugas akhir ini jauh dari kata sempurna, maka dari itu mohon dimaafkan jika ada kesalahan dalam penulisan atau penyampaian informasi. Semoga tugas akhir ini bermanfaat untuk kita semua. Aamiin.

Yogyakarta, 17 Juli 2019

( Rafsanjani )

## GLOSARIUM

<i>Menu</i>	pilihan-pilihan yang ada pada aplikasi, ketika dipilih akan menjalankan suatu proses.
<i>screenshot</i>	tangkapan layar
<i>ADDIE</i>	metode pengembangan gim.
<i>software</i>	perangkat lunak
<i>backsound</i>	musik latar
<i>background</i>	latar belakang
<i>input</i>	memasukkan data
<i>overview diagram</i>	diagram ringkas
<i>detail diagram</i>	diagram rinci
<i>storyboard</i>	sketsa cerita

