**Permasalahan**

1. Bagaimana mengoptimalkan pengembangan pengalaman pembelajaran yang mampu mempertahankan minat pengguna dan merangsang partisipasi aktif mereka dalam proses belajar?
2. Bagaimana memanfaatkan pembelajaran bahasa Jepang secara efektif untuk pengguna yang tidak mampu mengikuti kursus karena keterbatasan biaya?
3. Bagaimana mengatasi tantangan dalam memastikan ketersediaan sumber daya digital yang relevan, berkualitas, dan beragam untuk mendukung pembelajaran bahasa Jepang?

**Membangun Sistem**

1. C#
2. Figma
3. Mixamo
4. Photoshop
5. Unity Engine
6. Visual Studio
7. Menggunakan bahasa pemrograman C#.
8. Menggunakan Figma untuk merancang UI/UX.
9. Menggunakan Mixamo untuk Rigging dan Animation pada Karakter 3D.
10. Menggunakan Photoshop untuk memanipulasi gambar.
11. Menggunakan Unity Engine untuk mengembangkan game.
12. Menggunakan Visual Studio untuk IDE.

IMPLEMENTASI GAME ANDROID 3D SIMULASI DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG DENGAN UNITY ENGINE MENGGUNAKAN METODE MDLC DAN PUBLIKASI DI PLAY STORE