

# Perancangan Aplikasi Pengenalan Hewan Berdarah Dingin Berbasis Android

**Ida Ratu Salamah<sup>1</sup>, Fiqih Ismawan<sup>2</sup>**

*Program Studi Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Indraprasta PGRI*

*Jalan Raya Tengah No 80, Kelurahan Gedong, Pasar Rebo, Jakarta Timur*

E-mail : [idaratusalamah@gmail.com](mailto:idaratusalamah@gmail.com)<sup>1</sup>, [vq.unindra@gmail.com](mailto:vq.unindra@gmail.com)<sup>2</sup>

*Abstract— Many printed media almost never publish books or newspapers about learning the introduction of cold blooded animals. Even when the authors made observations about the existence of cold blooded animals, the public did not know what cold blooded animals were, the aim of the study was to introduce the existence of cold blooded animals to the public. The author hopes that people will know what animal I am cold-blooded. The research method used to make this thesis is a qualitative method and existing data, obtained using data collection techniques such as interviews and literature study. The author uses the prototype method as a system development method. This research produces an android-based cold-blooded animal recognition application which contains: about cold-blooded animals, types of cold-blooded animals and guessing pictures.*

*Abstrak—Banyaknya media cetak hampir tidak pernah menerbitkan buku atau koran tentang pembelajaran pengenalan hewan berdarah dingin. Bahkan ketika penulis melakukan observasi tentang keberadaan hewan berdarah dingin masyarakat tidak mengetahui apa itu hewan berdarah dingin, Tujuan Penelitian adalah untuk memperkenalkan adanya hewan berdarah dingin kepada masyarakat. Penulis berharap masyarakat mengenal hewan apa saya yang termasuk hewan berdarah dingin. Metode penelitian yang digunakan untuk membuat skripsi ini adalah metode prototyping dan Data-data yang ada, diperoleh menggunakan teknik pengumpulan data seperti wawancara dan studi kepustakaan. Penulis menggunakan metode prototype sebagai metode pengembangan sistemnya. Didalam penelitian ini menghasilkan aplikasi pengenalan hewan berdarah dingin berbasis android yang berisi: tentang hewan berdarah dingin, jenis-jenis hewan berdarah dingin dan tebak gambar.*

*Kata Kunci—Aplikasi, Hewan berdarah dingin, Android.*

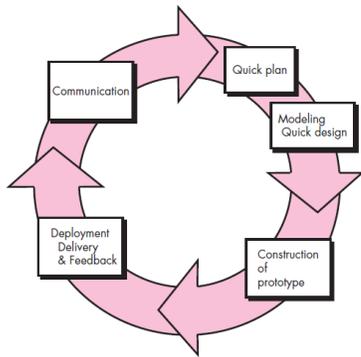
## I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di dunia semakin pesat, khususnya kemajuan di bidang teknologi mobile dan internet. Penggunaan aplikasi mobile di katakan lebih efektif dan efisien karena adanya kemudahan dalam pengaksesan dan pengambilan informasi. Dengan perkembangan teknologi yang pesat sekarang ini berpengaruh terhadap proses pengetahuan dalam segala hal. “Selama lima tahun terakhir perangkat mobile, seperti smartphone, dan tablet telah jauh lebih populer dari pada perangkat desk-based tradisional seperti komputer pribadi dan laptop. Sejak iOS telah dirilis pada iPhone pada 2007, dan Android telah dirilis pada berbagai smartphone dan tablet pada tahun 2008, Sistem Operasi paling populer yang berjalan pada perangkat komputasi telah menjadi sistem operasi mobile. Dengan demikian, semakin banyak aplikasi yang berjalan pada Sistem Operasi mobile dari pada Sistem Operasi desktop” (Ayuninghemi & Deharja, 2017). Dan dengan adanya perkembangan teknologi yang sangat pesat ini telah mengubah pola dan media pembelajaran. Pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi multimedia seperti penggunaan media audio, audio-visual, maupun teknologi mobile.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk mengangkat judul “Perancangan Aplikasi Pengenalan Hewan Berdarah Dingin Berbasis Android”. Aplikasi ini akan berisi informasi tentang penjelasan hewan berdarah dingin, jenis-jenis hewan berdarah dingin. Selain itu di dalam aplikasi ini juga terdapat game tebak gambar yang dapat digunakan pengguna untuk menguji wawasan pengguna dalam mengetahui seberapa dia memahami tentang hewan berdarah dingin setelah dia mempelajari tentang hewan berdarah dingin dari aplikasi pengenalan hewan berdarah dingin. Dengan adanya kuis di dalam aplikasi ini dan juga tampilan aplikasi yang menarik dapat meningkatkan minat baca pengguna aplikasi ini. Aplikasi ini juga dapat digunakan kapan saja dan dimana saja, sehingga aplikasi ini mudah digunakan oleh pengguna. Diharapkan hasil penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai hewan berdarah dingin.

## II. METODE PENELITIAN

Metodelogi yang digunakan penulis adalah kualitatif yaitu metode prototype yang digunakan dalam pengembangan sistem dan memiliki lima tahapan.



**Gambar 3.1 Tahapan Prototyping Model**  
 Sumber : (Ani et al., 2020)

**A. Communication**

Dalam tahapan ini penulis menganalisis dengan mewawancarai rekan-rekannya melalui media komunikasi WhatsApp untuk mencari tahu apakah rekan-rekannya dan lingkungan sekitarnya mengetahui tentang Hewan Berdarah Dingin.

**B. Quick Plan**

Pada tahapan ini penulis melakukan identifikasi masalah dan bekerja sama dengan masyarakat yang berada di lingkungan rumahnya untuk mengembang aplikasi dengan metode prototype. Penulis melibatkan masyarakat disini untuk mengetahui keingintahuan masyarakat terhadap hewan berdarah dingin, sehingga aplikasi ini dibuat penulis sesuai dengan seberapa besar kaingintahuan masyarakat terhadap hewan berdarah dingin. Keingin tahun masyarakat terhadap hewan berdarah dingin ini meliputi penjelasan tentang hewan berdarah dingin dan hewan apa saja yang termasuk hewan berdarah dingin.

Penulis juga menambahkan tebak hewan untuk mengetahui seberapa masyarakat memahami tentang hewan berdarah dingin setelah dia melakukan uji coba aplikasi pengenalan hewan berdarah dingin.

**C. Modeling Quick Plan**

Dalam tahapan ini penulis membuat perancangan sistem untuk mengambangkan prototype dengan menggunakan flowchart, sebagai dasar dari perancangan aplikasi. Dalam hal ini penulis membuat aplikasi menggunakan Android Studio dan menggunakan Java sebagai Bahasa Pemogramannya.

**D. Construction Of Prototype**

Dalam tahapan ini penulis mulai membuat aplikasi dengan menggunakan Android Studio dan

membuat tampilan yang terdiri dari Menu Utama, Tentang Hewan, Mengenal Hewan dan Tebak Hewan. Dan didalam tampilan tersebut terdapat audio, video, teks dan gambar. Programmer membuat tebak hewan yang didalamnya terdapat gambar, waktu dan button pilihan untuk menjawab sesuai dengan kebutuhan dan ke ingin tahun masyarakat terhadap hewan berdarah dingin.

**E. Deployment Delivery & Feedback**

Pada tahap ini penulis melakukan uji coba terhadap aplikasi apakah aplikasi ini dapat diterima dilingkungan masyarakat. Dan pada tahap ini programmer menunjukan kepada rekan-rekannya dan masyarakat didekat lingkungan rumahnya untuk dicoba.

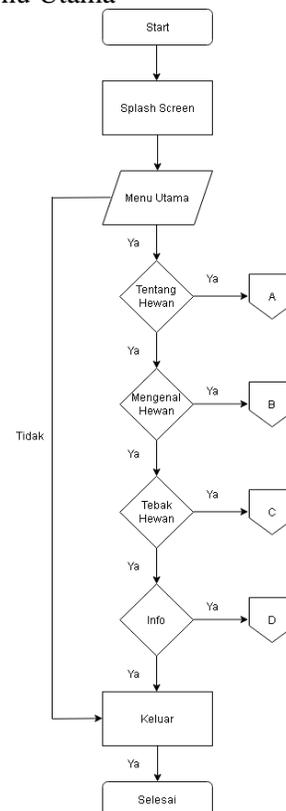
**III. HASIL DAN PEMBAHASAN**

**A. Flowchart**

Menurut (Iswandy et al., 2015) “Flowchart merupakan urutan-urutan langkah kerja suatu proses yang digambarkan dengan menggunakan simbol-simbol yang disusun secara sistematis”.

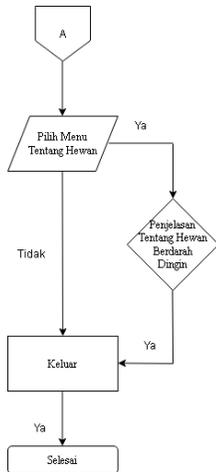
Berikut ini adalah perancangan *Flowchrat* dari Perancangan Aplikasi Pengenalan Hewan Berdarah Dingin Berbasi Android:

*Flowchart* Menu Utama



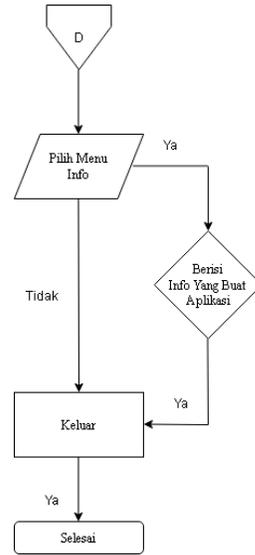
Gambar 2. *Flowchrat* Menu Utama

*Flowchart Menu Tentang Hewan*



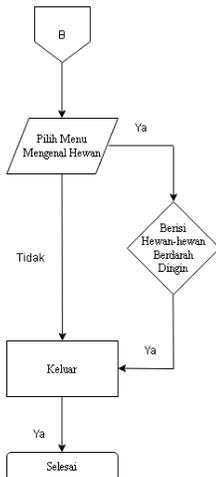
Gambar 3. *Flowchart Menu Tentang Hewan*

*Flowchart Menu Info*



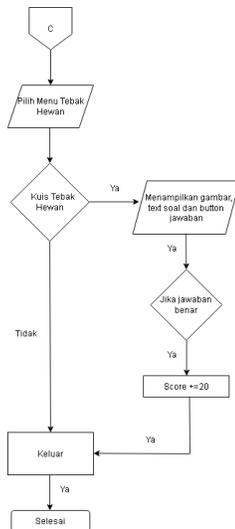
Gambar 6. *Flowchart Menu Info*

*Flowchart Menu Pengenalan Hewan*



Gambar 4. *Flowchart Menu Pengenalan Hewan*

*Flowchart Menu Tebak Hewan*



Gambar 5. *Flowchart Menu Tebak Hewan*

*B. Tampilan Layar Aplikasi*

Untuk membuat Perancangan Aplikasi Pengenalan Hewan Berdarah Dingin berbasis Android ini penulis menggunakan software Androis Studio. Berikut tampilan uji coba aplikasi:



Gambar 7. Tampilan Layar *Splash Screen*

Tampilan layar *Splash Screen* akan tampil pertama kali pada saat aplikasi baru dijalankan.



Gambar 8 Tampilan Layar Menu Utama

Tampilan layar ini akan tampil secara otomatis setelah tampilan layar *splash screen*. Dan di dalam menu utama terdapat lima button.



Gambar 10. Tampilan Layar Menu Pengenalan Hewan

Pada tampilan ini pengguna dapat mengetahui informasi hewan apa saja yang termasuk hewan berdarah dingin dan ditampilkan ini terdapat nama hewan, gambar, penjelasan hewan, audio dan video.



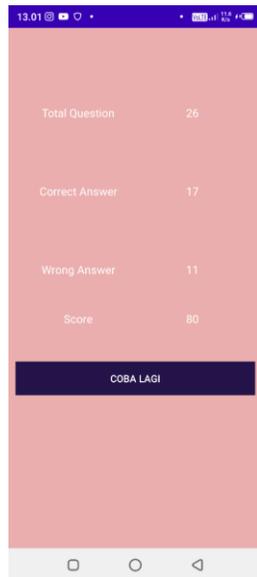
Gambar 9. Tampilan Menu Tentang Hewan

Pada tampilan layar tentang hewan ini terdapat penjelasan tentang hewan berdarah dingin dan audio yang berisi dari penjelasan tersebut.



Gambar 11. Tampilan Layar Menu Tebak Hewan

Ditampilkan ini pengguna dapat mengetahui seberapa dia memahami tentang hewan berdarah dingin setelah dia mempelajari tentang hewan berdarah dingin di aplikasi ini.



Gambar 12 Tampilan Layar Score

Pengguna dapat melihat skor akhir dan skor tertinggi pada tampilan layar skor.



Gambar 13. Tampilan Layar Menu Info

Di dalam tampilan menu info terdapat biografi pembuat aplikasi dan tujuan dia membuat aplikasi.

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, penulis mendapatkan kesimpulan bahwa Aplikasi Pengenalan Hewan Berdarah Dingin ini dapat menjadi salah satu media pembelajaran alternative yang dapat digunakan untuk mencari informasi dan menguji wawasan pengguna mengenai Hewan Berdarah Dingin. Aplikasi ini tentunya belum sempurna, aplikasi ini memiliki kelemahan salah satunya yaitu desain aplikasi ini masih sederhana dan

aplikasi ini hanya dapat digunakan *handpone* berbasis android.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ani, N., Novaldi, M. R., Ega, M., & Mafaza, T. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Mobile Berbasis Ios Dalam Menunjang Usaha Wedding Organizer. *JITK (Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer)*, 5(2), 251–258. <https://doi.org/10.33480/jitk.v5i2.1154>
- [2] Ayuninghemi, R., & Deharja, A. (2017). Pengembangan Layanan Aplikasi E- Konsul. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian Politeknik Negeri Jember*, 266–272. <https://publikasi.polije.ac.id/index.php/prosiding/article/view/797/559>
- [3] Ani, N., Novaldi, M. R., Ega, M., & Mafaza, T. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Mobile Berbasis Ios Dalam Menunjang Usaha Wedding Organizer. *JITK (Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer)*, 5(2), 251–258. <https://doi.org/10.33480/jitk.v5i2.1154>
- [4] Ayuninghemi, R., & Deharja, A. (2017). Pengembangan Layanan Aplikasi E- Konsul. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian Politeknik Negeri Jember*, 266–272. <https://publikasi.polije.ac.id/index.php/prosiding/article/view/797/559>
- [5] Iswandy, E., Komputer, D. S. T. M. I., & Padang, S. J. (2015). Sistem Penunjang Keputusan Untuk Menentukan Dan Santunan Sosial Anak Nagari Dan Penyaluran Bagi Mahasiswa Dan Pelajar Kurang Mampu. *Jurnal TEKNOIF*, 3(2). <https://doi.org/2338-2724>
- [6] Al Fikri, I. (2016). Aplikasi Navigasi Berbasis Perangkat Bergerak dengan Menggunakan Platform Wiktitude untuk Studi Kasus Lingkungan ITS. *Jurnal Teknik ITS*, 5(1), 48–51. <https://doi.org/10.12962/j23373539.v5i1.14511>
- [7] Cruz, A. P. S. (2013). Rancangan Bnagunan Aplikasi Penerjemah Bahasa Berbasis WEB. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- [8] Swara, G. Y., Kom, M., & Pebriadi, Y. (2016). Rekayasa Perangkat Lunak Pemesanan Tiket Bioskop. *Urnal TEKNOIF*, 4(2), 27–39.