

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PENGENALAN HEWAN LANGKA DI INDONESIA
UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana pada Program
Studi Sistem Informasi



disusun oleh :

Muhammad Dhuha Chrisantio

18.12.0577

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PENGENALAN HEWAN LANGKA DI INDONESIA
UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana pada Program
Studi Sistem Informasi



disusun oleh :

Muhammad Dhuha Chrisantio

18.12.0577

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PENGENALAN HEWAN LANGKA DI INDONESIA
UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Dhuha Chrisantio

18.12.0577

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Agustus 2023

Dosen Pembimbing,



Agit Amrullah, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302356

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PENGENALAN HEWAN LANGKA DI INDONESIA
UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Dhuha Chrisantio

18.12.0577

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Mei 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hendra Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302244



Ike Verawati, M.Kom
NIK. 190302237



Yoga Pristyanto, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302412



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIK. 190302096

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 21 Mei 2024



Muhammad Dhuha Chrisantio

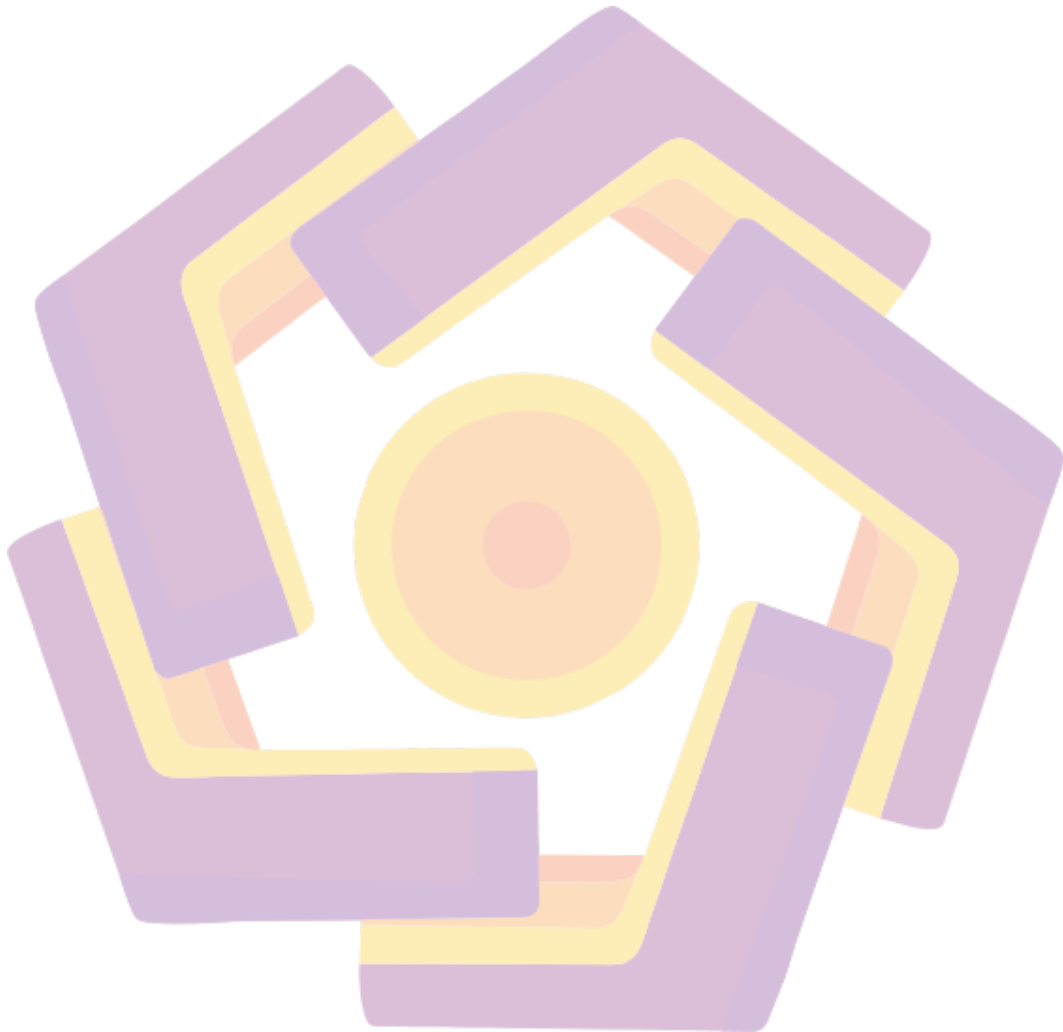
NIM. 18.12.0577

MOTTO

”Jangan mengaku pintar apabila belum bisa mencari kesalahan diri sendiri”

”Jangan mengaku unggul jika masih senang merendahkan orang lain”

(Semar)



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Orang tua saya Ayahanda Ir. Mohammad Wahban dan Ibunda Widiati Mularsih serta keluarga yang sudah mensupport dana dan doa.
2. Bapak Agit Amrullah, M.Kom selaku dosen pembimbing saya yang selalu sabar menjawab pertanyaan dengan sabar, menyelesaikan penelitian dan skripsi saya.
3. Teman-teman yang sudah membantu serta membagi ilmu untuk menyelesaikan skripsi saya.
4. Dosen-dosen Universitas Amikom yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan dan pengalaman-pengalamannya.
5. Teman-teman SI angkatan 18 yang telah berbagi pengalaman selama perkuliahan.
6. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto M.M. selaku Ketua Universitas Amikom Yogyakarta.

Dengan tersusunnya skripsi ini diharapkan menjadi mafaat bagi pembaca, peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini jauh dari kata sempurna karna banyaknya keterbatasan pengalaman.

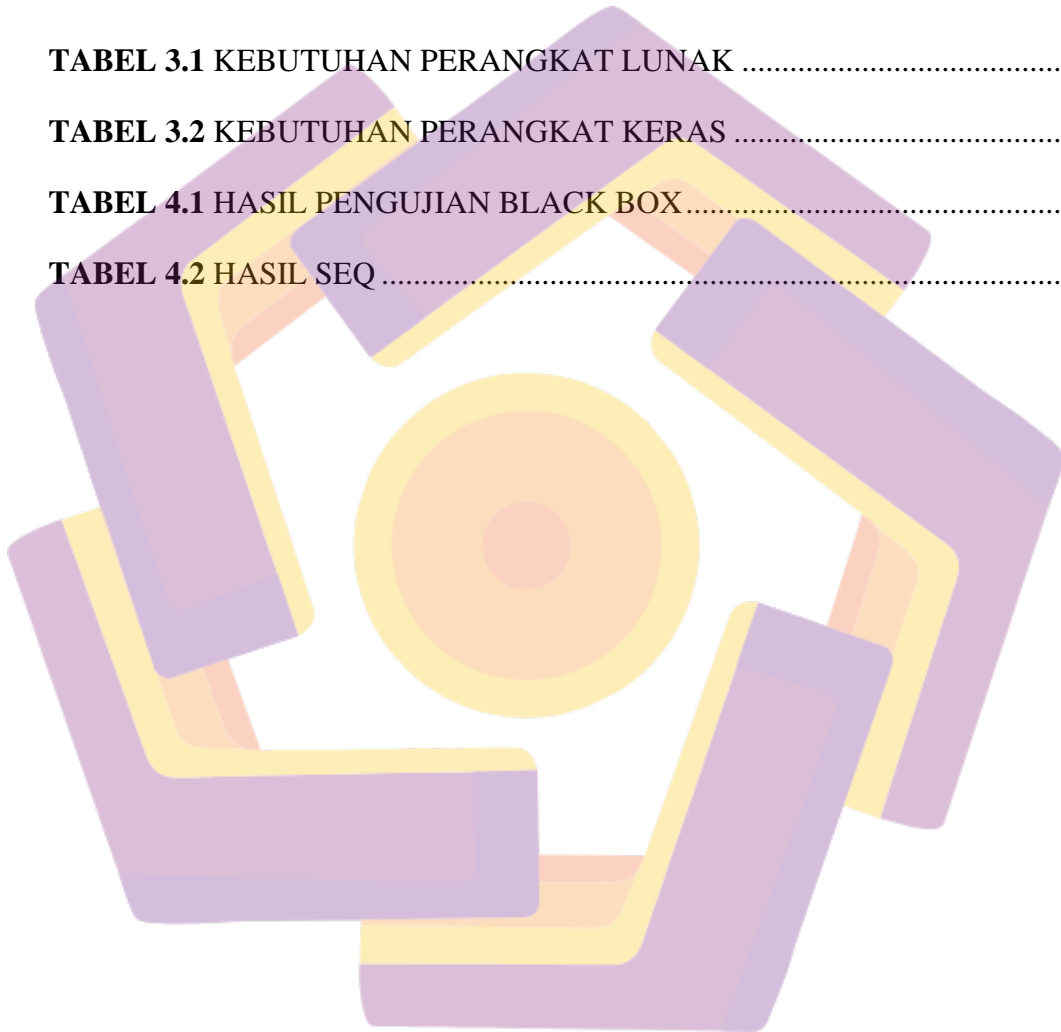
DAFTAR ISI

PERNYATAAN	V
MOTTO.....	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR TABEL.....	X
DAFTAR GAMBAR	XI
INTISARI.....	XIII
ABSTRACT.....	XIV
BAB I PENDAHULUAN	2
1.1 LATAR BELAKANG	2
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	3
1.3 BATASAN MASALAH	4
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN.....	4
1.5 MANFAAT PENELITIAN	4
1.6 METODE PENELITIAN	5
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN.....	6
2.1 KAJIAN PUSTAKA	7
2.2 DASAR TEORI	10
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	25
3.1 GAMBARAN UMUM	25
3.2 ANALISIS KEBUTUHAN	25
3.3 PERANCANGAN.....	26
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	31
4.1 IMPLEMENTASI	31
4.1.1 Halaman menu utama	31
4.1.2 Halaman daftar hewan langka	31

4.1.3	Halaman hewan dugong	32
4.1.4	Halaman hewan burung	32
4.1.5	Halaman hewan komodo	33
4.1.6	Halaman hewan daerah Jawa.....	33
4.1.7	Halaman hewan daerah Kalimantan	34
4.1.8	Halaman hewan daerah Sumatera	34
4.1.9	Halaman hewan kura – kura leher ular	35
4.1.10	Halaman Tebak hewan soal 1	35
4.1.11	Halaman Tebak hewan soal 2.....	36
4.1.12	Halaman Tebak hewan soal 3.....	36
4.1.13	Halaman Tebak hewan soal 4.....	37
4.1.14	Halaman Tebak hewan soal 5.....	37
4.1.15	Halaman Tebak hewan soal 6.....	38
4.1.16	Halaman Tebak hewan soal 7.....	38
4.1.17	Halaman Tebak hewan soal 8.....	39
4.1.18	Halaman Tebak hewan soal 9.....	39
4.1.19	Halaman Tebak hewan soal 10.....	40
4.1.20	Halaman Tebak hewan soal 11.....	40
4.1.21	Halaman Tebak hewan soal 12.....	41
4.1.22	Halaman Tebak hewan soal 13.....	41
4.1.23	Halaman Tebak hewan soal 14.....	42
4.1.24	Halaman permainan selesai	42
4.2	KODE PROGRAM.....	43
4.3	PENGUJIAN APLIKASI	44
4.4	PENGUJIAN USABILTY	47
BAB V	PENUTUP	49
5.1	KESIMPULAN	49
5.2	SARAN.....	49
LAMPIRAN	1

DAFTAR TABEL

TABEL 2.1 KAJIAN PUSTAKA	9
TABEL 2.2 SIMBOL-SIMBOL PENGHUBUNG	11
TABEL 2.3 SIMBOL-SIMBOL PROSES	12
TABEL 2.4 SIMBOL INPUT-OUTPUT.....	13
TABEL 3.1 KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK	26
TABEL 3.2 KEBUTUHAN PERANGKAT KERAS	26
TABEL 4.1 HASIL PENGUJIAN BLACK BOX.....	44
TABEL 4.2 HASIL SEQ	47



DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1 ALUR WATERFALL.....	14
GAMBAR 3.2 FLOWCHART.....	27
GAMBAR 3.3 USE CASE DIAGRAM.....	27
GAMBAR 3.4 USER FLOW BELAJAR.....	28
GAMBAR 3.5 USER FLOW TEBAK HEWAN.....	28
GAMBAR 3.6 LOW-FI WIREFRAME HALAMAN UTAMA.....	28
GAMBAR 3.7 LOW-FI WIREFRAME DAFTAR HEWAN LANGKA HALAMAN.....	29
GAMBAR 3.8 LOW-FI WIREFRAME HEWAN.....	29
GAMBAR 3.9 LOW-FI WIREFRAME PERMAINAN.....	30
GAMBAR 4.2 IMPLEMENTASI ANTARMUKA DAFTAR HEWAN LANGKA.....	32
GAMBAR 4.3 IMPLEMENTASI MATERI HEWAN DUGONG.....	32
GAMBAR 4.4 IMPLEMENTASI MATERI HEWAN BURUNG JALAK BALI	33
GAMBAR 4.5 IMPLEMENTASI MATERI HEWAN KOMODO.....	33
GAMBAR 4.6 IMPLEMENTASI MATERI HEWAN ASAL DAERAH JAWA	34
GAMBAR 4.7 IMPLEMENTASI MATERI HEWAN ASAL DAERAH KALIMANTAN.....	34
GAMBAR 4.8 IMPLEMENTASI MATERI ASAL DAERAH SUMATERA...	35
GAMBAR 4.9 IMPLEMENTASI MATERI HEWAN KURA – KURA LEHER ULAR.....	35
GAMBAR 4.10 IMPLEMENTASI PERMAINAN TEBAK HEWAN SOAL 1	36
GAMBAR 4.11 IMPLEMENTASI PERMAINAN TEBAK HEWAN SOAL 2	36

GAMBAR 4.12 IMPLEMENTASI PERMAINAN TEBAK HEWAN SOAL 3	37
GAMBAR 4.13 IMPLEMENTASI PERMAINAN TEBAK HEWAN SOAL 4	37
GAMBAR 4.14 IMPLEMENTASI PERMAINAN TEBAK HEWAN SOAL 5	38
GAMBAR 4.15 IMPLEMENTASI PERMAINAN TEBAK HEWAN SOAL 6	38
GAMBAR 4.16 IMPLEMENTASI PERMAINAN TEBAK HEWAN SOAL 7	39
GAMBAR 4.17 IMPLEMENTASI PERMAINAN TEBAK HEWAN SOAL 8	39
GAMBAR 4.18 IMPLEMENTASI PERMAINAN TEBAK HEWAN SOAL 9	40
GAMBAR 4.19 IMPLEMENTASI PERMAINAN TEBAK HEWAN SOAL 10	40
GAMBAR 4.20 IMPLEMENTASI PERMAINAN TEBAK HEWAN SOAL 11	41
GAMBAR 4.21 IMPLEMENTASI PERMAINAN TEBAK HEWAN SOAL 12	41
GAMBAR 4.22 IMPLEMENTASI PERMAINAN TEBAK HEWAN SOAL 13	42
GAMBAR 4.23 IMPLEMENTASI PERMAINAN TEBAK HEWAN SOAL 14	42
GAMBAR 4.24 IMPLEMENTASI PERMAINAN TEBAK HEWAN SELESAI	43

INTISARI

Hewan liar yang dilindungi masih terancam punah karena harga jual dari hewan liar tersebut sangat tinggi. Banyaknya perburuan liar yang maka populasi hewan langka akan menurun, sudah jelas diatur dalam undang-undang mengenai larangan baik memperjual-belikan satwa yang dilindungi maupun memelihara atau memiliki satwa langka yang dilindungi tersebut. Dalam undang-undang No.5 Tahun 1990 tentang Konservasi Sumber Daya Alam dan Ekosistemnya dalam Bab V Pengawetan Jenis Tumbuhan dan Satwa, pasal 21 ayat (2) menyebutkan bahwa setiap orang dilarang menangkap, melukai, membunuh, menyimpan, memiliki, memelihara, mengangkut, dan memperniagakan satwa yang dilindungi dalam keadaan hidup. Mengenalkan hewan-hewan langka kepada anak agar ikut serta untuk menjaga. Media pembelajaran yang sesuai untuk anak usia dini saat ini adalah media pembelajaran interaktif yaitu belajar sambil bermain. Pada era digital penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan mampu membantu dalam meningkatkan pemahaman, dengan cara belajar yang berbeda maka anak tidak mudah bosan. Tujuan penelitian aplikasi ini memberikan informasi pada hewan tersebut seperti ciri-ciri dan didalam aplikasi terdapat game puzzle untuk membantu meningkatkan konsentrasi anak. Hasil dari penelitian ini, terdapat produk atau aplikasi untuk membantu anak mengenal hewan-hewan langka yang ada di Indonesia.

Kata Kunci: *Hewan Langka, Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi, android*

ABSTRACT

Protected wild animals are still threatened with extinction because the selling price of these wild animals is very high. The number of illegal hunting which causes the population of endangered animals to decrease is clearly regulated in the law regarding the prohibition of either trading protected animals or maintaining or owning these endangered protected animals. In Law No. 5 of 1990 concerning Conservation of Natural Resources and Their Ecosystems in Chapter V Preservation of Plant and Animal Species, article 21 paragraph (2) states that everyone is prohibited from capturing, injuring, killing, storing, possessing, maintaining, transporting, and trade protected animals alive. Introduce rare animals to children so they can participate in protecting them. The appropriate learning media for early childhood is interactive learning media, namely learning while playing. In the digital era, the use of interactive learning media is expected to be able to help improve understanding, with different ways of learning, children are not easily bored. The purpose of this application research is to provide information on these animals such as characteristics and in the application there is a puzzle game to help improve children's concentration. The results of this study, there are products or applications to help children recognize rare animals in Indonesia.

Keyword: *Animals, Interactive Learning Media, Applications, Learning*

