

**MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN HEWAN
KARNIVORA UNTUK ANAK-ANAK BERBASIS
ANDROID**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

FRANSISKO SAVERIO Taneo

22.22.2508

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM

YOGYAKARTA YOGYAKARTA

2025

**MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN HEWAN
KARNIVORA UNTUK ANAK-ANAK BERBASIS
ANDROID**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Sistem Informasi



Disusun Oleh

FRANSISKO SAVERIO Taneo

22.22.2508

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM

YOGYAKARTA YOGYAKARTA

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN HEWAN KARNIVORA UNTUK
ANAK-ANAK BERBASIS ANDROID**

yang disusun dan diajukan oleh

Fransisko Saverio Taneo

22.22.2508

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Februari 2025

Dosen Pembimbing,



Anggit Dwi Hartanto, M. Kom

NIK. 190302163

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN HEWAN KARNIVORA UNTUK
ANAK-ANAK BERBASIS ANDROID**

yang disusun dan diajukan oleh

Fransisko Saverio Taneo

22.22.2508

Telah dipertahankan di depan Dewan

Penguji pada tanggal 26 Februari 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hendra Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302244

Bety Wulan Sari, S.Kom.,

M.Kom **NIK. 190302254**

Anggit Dwi Hartanto, S.Kom.,

M.Kom

NIK. 190302163

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Sarjana Komputer

Tanggal 26 Februari 2025



Prof. Dr. Kusrini, M.Kom

NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Fransisko Saverio Taneo

NIM : 22.22.2508

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN HEWAN KARNIVORA UNTUK ANAK-ANAK BERBASIS ANDROID

Dosen Pembimbing : Anggit Dwi Hartanto, M. Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 26 Februari 2025

Yang Menyatakan,



Fransisko Saverio Taneo

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur Penulis ucapkan kepada Tuhan yang Maha Kuasa karena atas rahmat dan karunianya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan lancar. Penulis juga berterima kasih kepada pihak-pihak yang secara langsung ataupun tidak langsung memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Tesis ini penulis persembahkan untuk :

1. Tuhan Allah Bapak yang Maha Kuasa yang memberikan kemudahan dan jalan pada setiap usaha yang penulis lakukan.
2. Kedua orang tua tersayang serta adik dan kakak. Terima kasih atas semua perhatian, doa, bimbingan dan dukungan yang selama ini penulis dapatkan dengan penuh kasih sayang dan kesabaran.
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto M. Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing saya dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Ibu Dosen yang senantiasa membimbing dengan penuh kesabaran dan keikhlasan, sehingga dapat mentransfer ilmu yang menjadi bekal saya

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah yang Maha Kuasa atas berkat, rahmat, dan perlindungannya, penyusunan skripsi yang berjudul “Media Interaktif Pengenalan Hewan Karnivora Untuk Anak-Anak Berbasis Android” dapat diselesaikan dengan baik. Selanjutnya ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada :

1. Tuhan Allah Bapak yang Maha Kuasa yang memberikan kemudahan dan jalan pada setiap usaha yang saya lakukan.
2. Bapak Anggit Dwi Hartanto M. Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing saya dalam penyusunan skripsi ini
3. Kedua orang tua tersayang serta adik dan kakak. Terima kasih atas semua perhatian, doa, bimbingan dan dukungannya.
4. Bapak Ibu Dosen yang senantiasa mentrasfer ilmu yang menjadi bekal dalam mengarungi proeses hidup selanjutnya.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, 26 Februari 2025 Fransisko

Saferio Taneo

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTISARI.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Manfaat Teoritis	4
1.5.2 Manfaat Praktis.....	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Studi Literatur.....	6
2.2 Dasar Teori.....	11
2.2.1 Teori Multimedia Interaktif.....	11
2.2.2 Teori Multimedia Development Life Cycle (MDLC).....	14

2.2.3 Teori Game Edukasi.....	17
2.2.4 Aplikasi Android.....	21
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
3.1 Objek Penelitian.....	26
3.2 Alur Penelitian.....	27
3.3 Alat dan Bahan.....	29
3.3.1 Data Penelitian.....	29
3.3.2 Alat/Instrumen.....	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	32
4.1 Pengumpulan Data.....	32
4.2 Analisis Project.....	34
4.2.1 Fitur Utama.....	34
4.2.2 Audiens.....	36
4.2.3 Konten.....	36
4.2.4 Arsitektur Sistem.....	37
4.3 Perancangan Aplikasi.....	37
4.3.1 Konsep (Concept).....	38
4.3.2 Perancangan (Design).....	39
4.3.3 Pengumpulan Bahan (Material collecting).....	44
4.3.4 Assembly.....	48
4.3.5 Testing.....	49
BAB V PENUTUP.....	56
5.1 Kesimpulan.....	56
5.2 Saran.....	57
REFERENSI.....	58

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	9
Tabel 3. 1 Spesifikasi perangkat lunak.	30
Tabel 3. 2 Spesifikasi perangkat lunak.	31
Tabel 4. 1 Observasi.	32
Tabel 4. 2 Fungsi tiap fitur utama	34
Tabel 4. 3 Pengujian Semua halaman Go Animals.....	49
Tabel 4. 4 Tabulasi keseluruhan kuesioner	51
Tabel 4. 5 Karakteristik responden berdasarkan usia.....	53
Tabel 4. 6 Tabulasi jumlah responden tiap skor skala likert	53
Tabel 4. 7 Indeks Kelayakan Aplikasi	54
Tabel 4. 8 Batas Kelayakan Pengujian	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Alur penelitian.....	29
Gambar 4. 1 Storyboard Go Animals.....	40
Gambar 4. 2 Tampilan halaman utama	40
Gambar 4. 3 Tampilan informasi dan nama.....	41
Gambar 4. 4 Tampilan Game	41
Gambar 4. 5 Tampilan kuis	41
Gambar 4. 6 Tampilan akhir kuis.....	42
Gambar 4. 7 Use case diagram.....	42
Gambar 4. 8 Activity diagram.....	43
Gambar 4. 9 Ilustrasi buaya.....	44
Gambar 4. 10 Ilustrasi semua hewan	44
Gambar 4. 11 Desai halaman utama.....	45
Gambar 4. 12 Desain asset tombol.....	45
Gambar 4. 13 Desain menu utama.....	46
Gambar 4. 14 Desain halaman kuis.....	47
Gambar 4. 15 Desain akhir kuis.....	48
Gambar 4. 16 Perancangan aplikasi	49
Gambar 4. 17 Kuesioner pada google form.....	52

INTISARI

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya ketertarikan anak-anak terhadap metode pembelajaran konvensional, seperti buku cetak atau penyampaian materi di kelas, dalam mengenal hewan karnivora. Teknologi digital, khususnya media interaktif berbasis Android, dipandang memiliki potensi besar untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui animasi, suara, dan gambar yang sesuai dengan perkembangan kognitif anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan aplikasi pembelajaran interaktif berbasis Android yang berfokus pada pengenalan hewan karnivora kepada anak usia 4–6 tahun.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi perancangan, pengembangan, dan pengujian aplikasi edukasi berbasis Android dengan pendekatan multimedia interaktif. Aplikasi ini dirancang agar ramah anak, mudah digunakan, dan mampu meningkatkan pemahaman mengenai jenis-jenis hewan karnivora beserta karakteristiknya. Penelitian juga membandingkan efektivitas aplikasi dengan metode pembelajaran konvensional serta mengukur tingkat penerimaan pengguna, baik anak-anak maupun orang tua.

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis berupa pengayaan literatur terkait pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan anak usia dini, serta kontribusi praktis berupa media pembelajaran yang menyenangkan, efektif, dan relevan. Aplikasi ini tidak hanya bermanfaat bagi anak-anak, tetapi juga menjadi alat bantu bagi orang tua, pendidik, dan lembaga pendidikan dalam mengenalkan materi pembelajaran dengan cara yang lebih interaktif. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi acuan bagi pengembang teknologi dalam menciptakan aplikasi edukatif berbasis game yang sesuai dengan kebutuhan anak di era digital.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Android, Anak Usia Dini, Hewan Karnivora

ABSTRACT

This research was motivated by children's lack of interest in conventional learning methods, such as printed textbooks or classroom presentations, to introduce them to carnivorous animals. Digital technology, particularly Android-based interactive media, is seen as having great potential to provide a more engaging learning experience through animation, sound, and images that are appropriate for early childhood cognitive development. Therefore, this research aims to develop an Android-based interactive learning application that focuses on introducing carnivorous animals to children aged 4–6 years.

The methods used in this research include designing, developing, and testing an Android-based educational application using an interactive multimedia approach. The application is designed to be child-friendly, easy to use, and able to enhance understanding of the types of carnivorous animals and their characteristics. The study also compared the application's effectiveness with conventional learning methods and measured the level of user acceptance, both by children and parents.

The research findings are expected to provide theoretical contributions by enriching the literature on the use of digital technology in early childhood education, as well as practical contributions by providing fun, effective, and relevant learning media. This application is not only beneficial for children but also serves as a tool for parents, educators, and educational institutions in introducing learning materials in a more interactive manner. Furthermore, this research is also expected to serve as a reference for technology developers in creating game-based educational applications that meet the needs of children in the digital age.

Keywords: Learning Media, Android, Early Childhood, Carnivorous Animals