

## **Aplikasi Ensiklopedia Hewan Animalpedia Berbasis Android**

**Muhammad Farhan Rusmana<sup>1</sup>, Giatika Chrisnawati<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Program Studi Teknologi Komputer, Universitas Bina Sarana Informatika  
e-mail: [farhantk71@gmail.com](mailto:farhantk71@gmail.com)<sup>1</sup>, [giatika.gcw@bsi.ac.id](mailto:giatika.gcw@bsi.ac.id)<sup>2</sup>

### **Abstrak**

Perkembangan teknologi di era sekarang ini adalah salah satu yang paling luar biasa dalam sejarah bahkan sekarang saja handphone pun sudah berganti nama menjadi Smartphone atau telepon pintar, dalam aplikasi yang buat ini terdapat jenis hewan dan klasifikasinya terdapat 2 jenis hewan yaitu vertebrata dan avertebrata, dalam vertebrata terbagi lagi menjadi 5 klasifikasi hewan yaitu ada Mamalia, Amfibi, Aves, Reptil, serta Pisces dan dalam avertebrata terbagi menjadi 3 yaitu Protozoa, Mollusca, serta Arthropoda. Semua dapat dilihat dalam aplikasi ini lengkap beserta penjelasan dan contoh hewannya. Lewat aplikasi dalam smartphone ini pengguna dapat melihat macam jenis klasifikasi hewan tanpa perlu keluar rumah atau pun pergi ke tempat wisata kebun binatang. Aplikasi ini berbasis android dengan menggunakan bahasa pemrograman java dan software android studio.

**Kata Kunci:** Ensiklopedia Hewan, Aplikasi Pembelajaran, Aplikasi Android

### **Abstract**

The development of technology in the current era is one of the most extraordinary in history, even now mobile phones have changed their names to smartphones or smart phones, in this application there are types of animals and the classification there are 2 types of animals, namely vertebrates and invertebrates, in vertebrates subdivided into 5 classifications of animals, namely there are Mammals, Amphibians, Aves, Reptiles, and Pisces and in invertebrates are divided into 3 namely Protozoa, Mollusca, and Arthropods. All can be seen in this application complete with explanations and examples of animals. Through this smartphone application, users can see various types of animal classifications without the need to leave the house or go to zoo attractions. This application is based on Android using the Java programming language and Android Studio software.

**Keywords :** Animal Encyclopedia, Learning App, Android App

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi di era sekarang ini adalah salah satu yang paling luar biasa dalam sejarah bahkan sekarang saja handphone pun sudah berganti nama menjadi Smartphone atau telepon pintar, sekarang hampir semua kegiatan bisa kita lakukan di Smartphone seperti antara lain berbelanja, bermain game online, bertatap muka online, bahkan bisa pesan layanan antar makanan melalui Smartphone kita hanya tinggal menunggu dan makanan pun bisa sampai langsung di depan rumah.

Adapun latar belakang dibuatnya aplikasi ini adalah karena anak-anak usia 6-9 tahun sekarang 80% sudah bisa menggunakan smartphone baik itu punya sendiri ataupun milik orang tua mereka berdasarkan riset yang saya dapat dari lingkungan saya sendiri, oleh sebab itu alasan dibuatnya aplikasi ensiklopedi tentang hewan ini untuk anak-anak usia 6-9 tahun, karena pada usia ini biasanya anak-anak usia 6-9 tahun sering bertanya kepada orang tua mereka tentang dunia fauna maka dari itu dengan dibuatnya aplikasi ini pengguna bisa lebih mudah untuk mempelajari hewan lewat smartphone tanpa perlu pergi ke museum ataupun kebun binatang.

Smartphone sendiri saat ini terbagi menjadi beberapa Operating System (OS) yaitu ada yang berbasis IOS Apple, Android, Windows Phone, Blackberry OS dan masih banyak

lagi lainnya, tapi yang paling populer dan paling banyak penggunaanya dari OS yang saya sudah sebutkan tadi adalah OS android maka dari itu dikesempatan kali ini saya akan membuat aplikasi pembelajaran anak untuk mengenal hewan berbasis Android

### **METODE PENELITIAN**

Adapun model perancangan pada aplikasi AnimalPedia adalah sebagai berikut:

#### **1. SplashScreen**

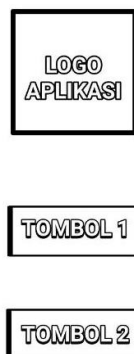
Pada halaman splashscreen terdapat logo aplikasi dan judul aplikasi yang berada ditengah



**Gambar 1. Perancangan SplashScreen**

#### **2. Menu Utama**

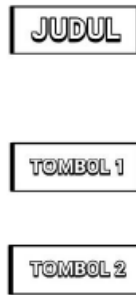
Pada menu utama terdapat judul aplikasi yang berada di tengah, dan terdapat 2 tombol dimana tombol 1 untuk memulai memilih jenis hewan dan tombol 2 adalah tombol untuk melihat tentang aplikasi



**Gambar 2. Perancangan Menu Utama**

#### **3. Jenis Hewan**

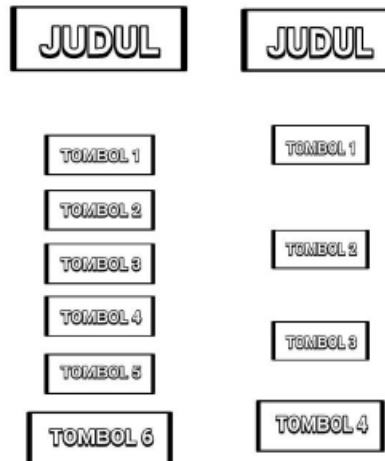
Pada menu jenis hewan terdapat judul "Jenis Hewan" yang berada diatas tengah layar, dan terdapat 2 tombol yaitu tombol 1 untuk memilih jenis vertebrata dan tombol 2 untuk memilih jenis avvertebrata



**Gambar 3. Perancangan Menu Jenis Hewan**

4. Menu Jenis Vertebrata dan Avertebrata

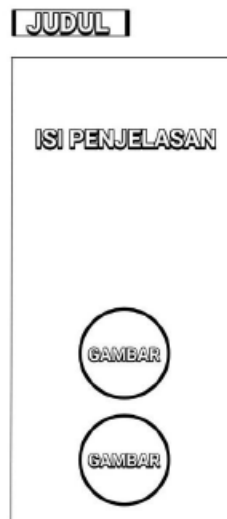
Pada menu Jenis Vertebrata terdapat judul “Jenis Vertebrata” yang berada diatas tengah layar, juga terdapat 6 tombol yaitu tombol 1-5 untuk memilih klasifikasi hewan dan tombol 6 untuk pengertian vertebrata. Sedangkan pada menu jenis avertebrata terdapat judul “Avertebrata” yang berada diatas tengah layar, juga terdapat 4 tombol yaitu tombol 1-3 untuk memilih klasifikasi hewan dan tombol 4 tombol untuk pengertian avertebrata



**Gambar 4 Perancangan Menu Jenis Vertebrata dan Avertebrata**

5. Klasifikasi Hewan

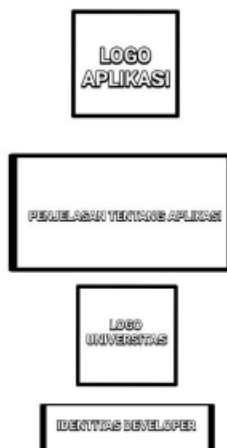
Pada tiap klasifikasi hewan terdapat judul di pojok kiri atas setiap masing masing klasifikasi lalu terdapat penjelasan hewan yang berada di tengah dan di bawahnya terdapat gambar masing masing hewan



**Gambar 5. Perancangan Menu Hewan**

6. Tentang Aplikasi

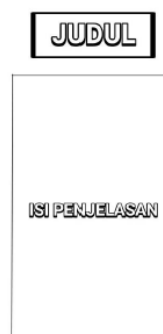
Pada bagian tentang aplikasi terdapat penjelasan dari aplikasi AnimalPedia



**Gambar 6. Perancangan Menu Tentang Aplikasi**

7. Pengertian Jenis Hewan

Pada pengertian jenis hewan terdapat judul diatas tengah dan penjelasan jenis hewan tersebut dibawah judul



**Gambar 7. Perancangan Pengertian Jenis Hewan**

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi dari aplikasi Animalpedia memiliki tampilan beberapa halaman. Masing-masing halaman memiliki fungsi yang berbeda. Halaman dapat diakses Ketika pengguna memberikan perintah atau meng-klik tombol tertentu. Berikut adalah tampilan dari aplikasi Animalpedia yang sudah diimplementasikan pada smartphone



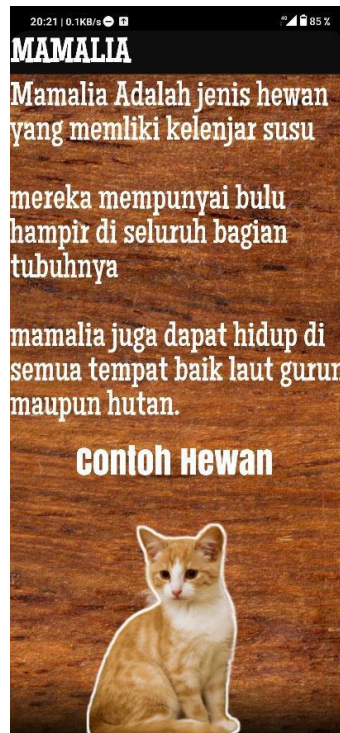
Gambar 8. Tampilan splashsreen dan halaman utama



Gambar 9. Tampilan halaman jenis hewan



Gambar 10. Tampilan menu vertebrata dan pengertiannya



Gambar 11. Tampilan menu mamalia

## SIMPULAN

Aplikasi AnimalPedia memberikan informasi seputar hewan sehingga anak-anak atau peserta didik dapat mengenal berbagai jenis hewan dan klasifikasinya. Aplikasi ini berjalan pada smartphone berbasis Android yang pada dasarnya merupakan aplikasi pembelajaran yang mampu menambah pengetahuan tentang berbagai jenis hewan.

Adapun beberapa saran untuk pengembangan aplikasi di masa mendatang, antara lain : perlu dilakukannya penambahan suara suara tiap hewan agar lebih menarik dan informatif, pada aplikasi ini juga nantinya dapat ditambahkan habitat, cara berkembang biak, serta tipe hewan berdasarkan jenis makanannya

## DAFTAR PUSTAKA

- (Musliadi KH, S.Kom., Herlinah, S. K. (2019). Pemrograman Aplikasi Android dengan Android Studio, Photoshop dan Audition. Elex Media Komputindo
- Agustin, D. (2017). Sejarah Perkembangan Android Abstrak Pendahuluan Pembahasan.
- Anam, K., & Choifin, M. (2017). Implementasi Model Four-D (4D) Untuk Pembelajaran Aplikasi Multiplatform Penggolongan Hewan Berdasarkan Makanannya. *Teknika: Engineering and Sains Journal*, 1(2), 111. <https://doi.org/10.51804/tesj.v1i2.132.111-116>
- Google Developer, T. (2016). Android Developer Fundamentals Course.
- Haqi. (2019). Java.
- Indriani, R., Sugiarto, B., & Purwanto, A. (2016). Pembuatan Augmented Reality Tentang Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan Metode Image Tracking Vuforia. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 73–78.
- Kumala, F. N. (2019). *Ensiklopedia Hewan*. Ediide Infografika.
- Maulida, N., Anra, H., & Pratiwi, H. S. (2018). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Hewan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JustIN)*, 6(1), 26. <https://doi.org/10.26418/justin.v6i1.23726>
- Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 184–190. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.13-1.184>
- Setiadi, A. E., & Setiawati, E. (2016). Pengembangan Ensiklopedia Keanekaragaman Hewan Vertebrata Berbasis Spesimen. *Bioscientist : Jurnal Ilmiah Biologi*, 4(1), 14–21. <http://jurnal.ikipmataram.ac.id/index.php/bioscientist/article/view/213>