

LAPORAN TUGAS AKHIR REKAYASA PERANGKAT LUNAK PEMBELAJARAN SATWA DILINDUNGI UNTUK TINGKAT DASAR BERBASIS ANDROID

ODHIE HENDRATA

(Pembimbing : MY. Teguh Sulistyono, M.Kom)

Sistem Informasi - S1, FIK, Universitas Dian Nuswantoro

www.dinus.ac.id

Email : 112200702656@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi semakin pesat dan cepat, khususnya teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini membuat manusia bagaikan tak terpisah oleh jarak, ruang, dan waktu. Seiring dengan perkembangan teknologi ini, maka manusia semakin dituntut untuk cepat tanggap seperti pembuatan suatu media yang dapat membantu dalam memberikan informasi yang ada dalam dunia edukasi. Banyak media yang dibuat dengan sangat menarik dan interaktif, sehingga user merasa nyaman dan tidak bosan atau jenuh. Oleh karena itu penulis berusaha untuk membangun sebuah sistem informasi satwa yang di lindungi di Indonesia berbasis android. Sistem informasi satwa yang di lindungi untuk android adalah system informasi yang dikembangkan dengan sistem operasi android, sistem informasi ini berupa pengenalan satwa yang dilindungi di Indonesia, habitat asal spesies tersebut dan jumlah spesies satwa yang masih hidup sampai sekarang. Untuk mengembangkan aplikasi ini menggunakan metode waterfall dan Perangkat lunak yang digunakan adalah Android Studio. Tugas Akhir ini bertujuan menghasilkan sistem informasi berbasis android yang dapat memberikan kemudahan dalam hal edukasi, khususnya pada anak.

Kata Kunci : Kata kunci : Pembelajaran, Android, Android Studio

FINAL PROJECT REPORT ENGINEERING SOFTWARE PROTECTED ANIMAL LEARNING FOR BASIC LEVEL BASED ANDROID

ODHIE HENDRATA

(Lecturer : MY. Teguh Sulistyono, M.Kom)

*Bachelor of Information System - S1, Faculty of Computer
Science, DINUS University*

www.dinus.ac.id

Email : 112200702656@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

Technological development is going faster and more rapidly. This makes people just like not be separated by distance, space and time. Along with this technological development, people are increasingly demanded for having a quick response, such as creating a media that can support in providing information existing in education area. Many media are built to be very interesting and interactive so that make user feels comfortable and enjoy. Therefore the writer is trying to build an information system of Indonesia protected wildlife based on android. This information system is developed by android operating system, this system is introduction or identification of protected wildlife in Indonesia, the original habitat of species and the number of species that are still alive until now. wherewith developing this system using waterfall method and Android Studio. The thesis'aim is to produce Android-based information systems that can provide convenience in term of education, especially for children.

Keyword : Key word = education, Android, Android Studio