

## **ABSTRACT**

*Smartphone is one of the most favoured gadget in the world these few years. Not only it is used as a communication tools, but it is also served as an aid for daily life. Smartphone users are varied from kids to adults. Most smartphones are now equipped with many applications that can be downloaded online. With thousands of applications that are available to the public, most of them are dominated by application developed for adults. On the other hand, there are very limited number of applications developed for children eventhough many children are now using smartphones for entertainment. Seeing the opportunity and demand in the market, writer has decided to develop a LEARNING ABOUT ANIMALS APPLICATION which made based on android operating system for children. The methodology used in creating the application is inspired by Luther Method where it starts with concept development, design, material collection, creation and ends with distribution of the application. While writer used software called Eclipse for coding the application. Writer developed two menus in the application. First one is called “A trip to the zoo” where it features animal pictures and types that can be accessed audiovisually to provide knowledge about animals to the children. Second menu is a trivia game about animals to attract children to learn while playing. Lastly, with this educational application could participate in educating young children.*

*Keywords : Smartphone, Android, Educational, Eclipse, Animal  
xii+98 pages, 42 figures, 16 tables  
Bibliography: 8 (2008 – 2015)*



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## ABSTRAK

Ponsel pintar, salah satu perangkat yang sangat digemari di dunia beberapa tahun akhir ini. Selain digunakan menjadi alat telekomunikasi, ponsel pintar juga digunakan sebagai alat bantu kehidupan sehari-hari. Pengguna ponsel pintar beragam dari usia anak-anak hingga usia orang dewasa. Ponsel pintar saat ini dilengkapi dengan aplikasi-aplikasi yang dapat diunduh secara online. Dari semua aplikasi yang beredar, sebagian besar didominasi oleh aplikasi untuk kalangan dewasa. Sedangkan jumlah aplikasi untuk kalangan anak-anak masih sangat terbatas walaupun anak-anak sering menggunakan ponsel pintar sebagai media hiburan/permainan. Melihat peluang yang baik, penulis memutuskan untuk mengembangkan satu aplikasi yang bertema APLIKASI PEMBELAJARAN MENGENAL HEWAN dan berbasis android untuk anak-anak. Proses pembuatan aplikasi ini terinspirasi dari metode *Luther* yang dimulai dari pengkonsepian, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan aplikasi, pengujian aplikasi, dan distribusi. Dimana pembuatan program tersebut memakai software yang bernama Eclipse. Dalam aplikasi tersebut, penulis telah membuat beberapa menu yang terdiri dari berjelajah ke kebun binatang dan permainan tebak gambar. Menu berjelajah ke kebun binatang dilengkapi dengan gambar hewan dan nama-nama hewan yang dapat diakses secara *audiovisual* bertujuan untuk mengedukasi anak-anak. Sedangkan menu permainan tebak gambar dikembangkan oleh penulis untuk menarik minat bermain dan belajar anak. Dengan adanya aplikasi pembelajaran mengenal nama hewan ini, ponsel pintar dapat ikut serta dalam mengedukasi anak-anak usia dini.

Kata kunci : Ponsel pintar, Android, Pembelajaran, *Eclipse*, Hewan  
xii+98 halaman, 42 gambar, 16 tabel  
Daftar acuan: 8 (2008-2015)



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA