

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Umum

Flora dan fauna merupakan makhluk hidup yang sangat berperan penting bagi kelangsungan hidup lingkungan, alam liar maupun sekitar, terlebih flora dan fauna di Indonesia yang memiliki keberagaman jenis.

Karena keberagaman jenis flora dan fauna membuatnya banyak diburu oleh manusia, sehingga tidak sedikit keberadaan flora dan fauna terancam punah. Mengingat kondisi alam yang semakin lama semakin memprihatinkan, saat ini masih banyak masyarakat yang kurang menyadari betapa pentingnya hutan bagi flora maupun fauna sehingga hanya dapat memanfaatkan hasil hutannya tanpa memikirkan dampak dan juga menjaga kelestariannya.

Pelestarian flora dan fauna saat ini masih jarang dilakukan bahkan masih kurang disadari oleh masyarakat, mengingat masih banyak ditemukan kasus tentang perusakan lingkungan alam, perburuan liar dan juga penjualan binatang yang dilindungi.

Penulis menyadari betapa pentingnya memperkenalkan flora dan fauna yang dilindungi sejak anak-anak agar dapat dijaga dan dilestarikan. Dengan adanya pengenalan flora dan fauna yang dilindungi tentunya akan menambah kepedulian masyarakat terhadap lingkungan alam sekitar. Kurangnya pengetahuan serta kesadaran masyarakat akan pemanfaatan dan juga pelestarian flora dan fauna, sehingga masih kurang baik dan tidak tepat sasaran dalam penggunaan dan pemanfaat flora dan fauna.

Oleh karena itu penulis membuat sebuah program animasi interaktif sebagai media bantu pengenalan tentang flora dan fauna yang dilindungi, sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh anak-anak dan juga menyenangkan karena pengenalannya yang menggunakan animasi audio dan visual yang diharapkan bisa memotivasi anak-anak, mengenai betapa pentingnya menjaga dan melestarikan flora dan fauna di alam sekitar maupun alam liar.

Berdasarkan uraian diatas maka judul yang diambil dalam laporan tugas akhir ini dengan judul: **“Animasi Interaktif Pengenalan Flora Dan Fauna Yang Dilindungi”**.

1.2. Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan Tugas Akhir ini adalah:

1. Merancang animasi interaktif pengenalan flora dan fauna yang dilindungi berbasis android.
2. Sebagai media interaktif yang lebih baik dan mudah dipahami serta menjadi sarana pembelajaran bagi anak-anak untuk mengenal flora dan fauna yang dilindungi serta menjadi lebih peduli terhadap sesama makhluk hidup dan lingkungan sekitar.

Sedangkan tujuan dari penulisan ini sebagai salah satu syarat kelulusan Diploma III yang harus dipenuhi oleh mahasiswa di semester VI dalam menyelesaikan program studi Manajemen Informatika di AMIK BSI Pontianak Tahun 2017.

1.3. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penyusunan Tugas Akhir (TA) ini yaitu metode penelitian deskriptif kualitatif sebagai berikut:

A. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang penulis gunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan metode pengembangan multimedia, yang terdiri dari 6 tahap, yaitu :

1. Konsep

Pada tahap ini tujuan dan dasar aturan untuk perancangan seperti ukuran aplikasi, target dalam pengembangan multimedia ditentukan. Pada tahap ini pun dilakukan identifikasi pengguna, macam aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain-lain), tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pendidikan dan lain-lain) dan spesifikasi umum.

2. Desain

Tahap desain untuk spesifikasi secara rinci mengenai rancangan dan kebutuhan untuk pengembangan multimedia. *Authoring Software* mulai digunakan dalam pembuatan desain dari *stage* dan mengatur isi sebaik-baiknya. Desain multimedia menggunakan perangkat (*tools*) *storyboard* yang digunakan untuk linear multimedia.

3. Pengumpulan material

Pengumpulan material dapat dilakukan parallel dengan tahap pembuatan. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan seperti *clipart*, foto berikut pembuatan gambar grafik, foto, suara dan lain-lain yang diperlukan untuk tahap berikutnya.

4. Pembuatan

Pada tahap ini aplikasi seluruh multimedia dikembangkan bersama-sama. Pembuatan aplikasi berdasarkan *storyboard* atau *flowchart view* dari tahap desain. Pembuatan aplikasi dilakukan *modular*, yaitu setiap *scene* diselesaikan, selanjutnya digabungkan seluruhnya menjadi satu kesatuan.

5. *Testing* (Pengujian)

Tahap ini dilakukan setelah tahap pembuatan dan seluruh data dimasukkan. Pengguna merasakan kemudahan serta manfaat dari aplikasi tersebut dan dapat menggunakan sendiri, terutama untuk aplikasi interaktif.

6. Distribusi

Penggandaan aplikasi menggunakan *floopy disk*, CD-ROM, *tape* atau distribusi dengan jaringan sangat diperlukan. Suatu aplikasi biasanya memerlukan banyak arsip yang berbeda, kadang-kadang ukuran arsip sangat besar. Arsip akan lebih baik bila diletakkan dalam media penyimpanan yang memadai. Tahap distribusi juga merupakan tahap evaluasi terhadap suatu produk multimedia agar dapat dikembangkan system yang lebih baik.

B. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Yaitu dengan mengumpulkan data dengan cara melihat dan mengamati anak-anak tentang pengetahuannya terhadap flora dan fauna terutama yang dilindungi.

2. Studi Pustaka

Mengumpulkan dan mencarikan referensi-referensi, mempelajari buku atau literatur yang berkaitan dengan program yang akan dibuat agar dapat

menghasilkan aplikasi yang sesuai. Serta file yang relevan dengan hasil di pengujian.

3. Kuesioner

Penulis mengumpulkan data hasil akhir animasi interaktif pengenalan flora dan fauna yang dilindungi dengan cara menyebarkan kuesioner pada siswa Sekolah Dasar.

1.4. Ruang Lingkup

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini ruang lingkup pembahasan hanya dibatasi pada Animasi Interaktif Pengenalan Flora dan Fauna yang dilindungi untuk anak-anak. Agar tidak keluar jalur dari pokok permasalahan, mengingat banyaknya jenis flora dan fauna yang dilindungi terutama di Indonesia maka animasi ini dibuat dengan menggunakan *construct 2* yang meliputi pengenalan nama dan jenis flora/fauna serta pengenalan habitat flora dan fauna yang dilindungi.

1.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan bertujuan untuk mempermudah pembaca menelusuri dan memahami isi laporan kuliah kerja praktek sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis menguraikan latar belakang secara umum, maksud dan tujuan metode penelitian, ruang lingkup yang membatasi permasalahan dan sistematika penulisan yang merupakan gambaran dari keseluruhan .

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang landasan teori yang akan mendasari penyusunan serta teori yang berhubungan dengan masalah yang dikemukakan pada tugas akhir ini. Adapun yang dibahas dalam bab ini adalah teori yang berkaitan dengan animasi pembelajaran.

BAB III PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi analisis kebutuhan, perancangan perangkat lunak, rancangan antarmuka, tampilan judul, tampilan menu, pengujian unit serta rekapitulasi hasil kuisioner.

BAB IV PENUTUP

Pada bab ini berisi penjelasan pada kesimpulan dari keseluruhan hasil penelitian serta saran yang akan diberikan pada pembuatan aplikasi ini, sehingga dapat membantu kearah kemajuan yang lebih baik.