

ABSTRAK

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN HEWAN LANGKA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2

OLEH

MUHAMMAD FADIL AKBAR
13312015

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki cakupan luas yang bervariasi, dari yang sempit hingga yang luas, dari yang datar, berbukit serta bergunung, dimana didalamnya hidup flora, fauna dan mikrobia yang sangat beranekaragam. Habitat hewan di Indonesia mulai mengalami kepunahan, ini terjadi karena rusaknya habitat tempat tinggal hewan tersebut.

Tujuan dalam penelitian ini yaitu membangun sebuah *game* edukasi pengenalan hewan langka berbasis android, yang memberikan edukasi sambil bermain dan dapat diakses melalui *smartphone*. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem *agile* dan model UML (*Unified Modelling Language*).

Hasil penelitian ini adalah *construct2* dapat digunakan dalam pembuatan *game* menjadi lebih mudah karena memiliki *tools* yang khusus dirancang untuk pembuatan *game*. Berdasarkan pengujian aplikasi *game* edukasi pengenalan hewan langka ini dapat membantu memperkenalkan hewan langka khususnya pada anak-anak, dengan perolehan presentasi penilaian pengujian sebesar 93,21%.

Kata Kunci : *hewan, agile, construct2*