

## **ABSTRAKSI**

**Penulisan Ilmiah, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri,  
Universitas Gunadarma, 2016**

**Dwiyuliani Nurmala Putri, 52413733.**

**APLIKASI EDUKASI PERMAINAN KUIS TEBAK HEWAN BERBASIS  
ANDROID MENGGUNAKAN ECLIPSE MARS.**

**Kata Kunci : Aplikasi, Kuis Tebak Hewan, Android**

**(xiii + 80 Halaman + Lampiran)**

Game kuis tebak hewan berbasis android sangatlah jarang untuk kategori anak-anak sekolah dasar, sedangkan game bertema hewan sangat dibutuhkan untuk kategori anak-anak sekolah dasar kelas 4-6 sebagai pengenalan terhadap dunia hewan dan anak-anak sekolah dasar bisa dapat belajar dengan metode belajar sambil bermain, tetapi hampir setiap game kuis berbasis android tersebut tidak mengandung nilai edukasi. Game tersebut cenderung hanya menyediakan permainan dengan hiburan saja dan tidak dapat menjadi ilmu pengetahuan. Tujuan dari penulis ilmiah ini adalah membuat aplikasi *game* hewan berbasis android agar dapat memberikan informasi dan ilmu pengetahuan bagi anak-anak Sekolah Dasar Kelas 4-6. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan pengguna ataupun pemain tidak hanya terhibur saja, tetapi bisa mendapatkan ilmu dari informasi yang ada pada aplikasi ini. Pembuatan aplikasi ini menggunakan Eclipse dengan bahasa pemrograman XML dan Java, serta dapat diterapkan pada perangkat Android. Tahap pembuatan aplikasi ini meliputi: perencanaan aplikasi, perancangan aplikasi, pembuatan kode program, serta uji coba aplikasi dan implementasi. Dalam aplikasi ini terdapat 3 kategori kuis tebak hewan, yaitu: hewan Reptil, Mamalia dan Serangga, masing-masing terdapat 20 soal gambar dengan sistem penilaian benar atau salah, juga terdapat Informasi dari Hewan Reptil, Mamalia dan Serangga. Berdasarkan penjelasan tersebut, aplikasi ini dapat dijalankan pada perangkat Android mulai versi 4.2 (Jelly Bean).

**Daftar Pustaka (2011 - 2016)**