

ABSTRACT

ANDROID- BASED FIELD GUIDE TO THE TYPES OF BIRDS OF LAMPUNG UNIVERSITY AREA

By

RIFKI WARDANA

Bird is one of animals that can be found di various habitats, its existence spread from the forest, the plantation until the urban. Bird is also one group of animals that close to human life. The aim of this system is to be an alternative media to facilitate people who want to get information about the types of birds in Lampung University. In this research, android- based field guide to the types of birds of Lampung university areas using java programming language. The method which is used in this application is *Waterfall*, and *Unified Modeling Language (UML)* design. This application contains 61 types of birds that can be found in Lampung University. The data of this application are pictures of birds, name of birds, Latin name, English name, family name, description and status that can help the user to recognize the types of birds which they find in Lampung University. The data result used *Equivalence Partitioning* testing, showed that the rules of the system can work suitable with the function and the system can give information well. This application is a category of variable *user friendly* with average 4,30 (very well) and a category of interactive variable with average 4,28 (very well).

Keywords: Android, Bird, Field guide, pemrograman *Java*, *Unified Modeling Language (UML)*

ABSTRAK

PANDUAN LAPANGAN JENIS – JENIS BURUNG DI LINGKUNGAN UNIVERSITAS LAMPUNG BERBASIS ANDROID

Oleh

RIFKI WARDANA

Burung merupakan salah satu kelompok satwa yang dapat dijumpai di berbagai habitat, keberadaannya menyebar dari mulai hutan, perkebunan hingga perkotaan. Burung juga merupakan satu kelompok satwa yang dekat dengan kehidupan manusia. Sistem ini bertujuan sebagai media alternatif untuk mempermudah mahasiswa maupun masyarakat yang ingin mendapatkan informasi mengenai jenis-jenis burung di lingkungan Universitas Lampung (Unila). Dalam penelitian ini, Panduan lapangan jenis-jenis burung di lingkungan Universitas Lampung yang dibangun berbasis *android* menggunakan bahasa pemrograman *Java*. Metode yang digunakan dalam aplikasi ini adalah *Waterfall*, dan desain menggunakan *Unified Modeling Language (UML)*. Aplikasi ini memuat enam puluh satu jenis burung yang dapat dijumpai di Universitas Lampung. Aplikasi ini data berupa gambar burung, nama burung, nama latin, nama inggris, nama family, deskripsi dan statusnya yang dapat membantu pengguna untuk mengenali jenis-jenis burung yang ditemui di Unila. Hasil data pengujian menggunakan pengujian *Equivalence Partitioning*, menunjukkan bahwa pengelolaan aturan (*rule*) sistem dapat berjalan sesuai fungsinya dan sistem dapat memberikan informasi dengan baik. Selain itu berdasarkan data pengujian, aplikasi ini adalah aplikasi kategori variabel *user friendly* dengan nilai rata-rata 4,30 (Sangat Baik) dan kategori variabel interaktif dengan nilai rata-rata 4,28 (Sangat Baik).

Kata kunci : Android, Burung, Panduan lapangan, pemrograman *Java*, *Unified Modeling Language (UML)*