

ABSTRACT

PANDUAN LAPANGAN JENIS KUPU-KUPU DI LINGKUNGAN UNIVERSITAS LAMPUNG BERBASIS ANDROID

By

GALIH IMAM WIDANGGA

This study aims to design and build a Field-Guide Application of Butterflies' Species at University of Lampung based on Android. This application is expected to be used as a means of information to determine the classification, family, local name, morphology, butterflies' food and the benefits of butterflies at University of Lampung. This study uses Waterfall Method and design of Unified Modeling Language (UML), as well as using Black Box Testing to test functional and application. Data in this study consisted of primary data including name of butterfly families, local names, butterfly images (caterpillar, butterfly), descriptions of butterfly species; and secondary data including information about the application, families, local names, butterfly images and descriptions of butterflies (sub-family, genus, species, wingspan, flying speed and food) at University of Lampung. This study uses 5 categories of families and 37 species of butterflies at University of Lampung. The result of the research shows: Equivalence Partitioning Testing result shows that the Application Butterfly of Unila is compatible with all Android OS versions with minimum requirements are 4.0 inch, 4.5 inch, 5.0 inch, 5.5 to 6 inch resolution and based on the classes tested, it indicates that Application Butterfly of Unila works properly. The average of user friendly user ratings obtained is 4.11 included in either category. The average assessment of the interactive variables obtained is 4.08 included in either category. The result of testing data based on user friendly and interactive variable indicates that the application is included in category of Good and tend to Very Good.

Keywords: *Waterfall-method, Butterfly, Likert Scale, Android, Unified Modeling Language.*

ABSTRAK

PANDUAN LAPANGAN JENIS KUPU-KUPU DI LINGKUNGAN UNIVERSITAS LAMPUNG BERBASIS ANDROID

Oleh

GALIH IMAM WIDANGGA

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun aplikasi panduan lapangan jenis kupu-kupu di lingkungan Universitas Lampung berbasis android. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai sarana informasi untuk mengetahui klasifikasi, famili, nama lokal, morfologi tubuh, makanan kupu-kupu, dan manfaat kupu-kupu yang berada di Universitas Lampung. Penelitian ini menggunakan metode waterfall dan desain Unified Modeling Language (UML), serta menggunakan pengujian black box untuk menguji fungsional dan aplikasi. Data penelitian ini terdiri dari data primer yang meliputi data nama keluarga kupu-kupu, nama lokal, gambar kupu-kupu (ulat, kupu-kupu), deskripsi dari jenis kupu-kupu, serta data sekunder yang terdiri dari informasi seputar aplikasi, famili, nama lokal, gambar kupu-kupu, deskripsi (subfamili, genus, spesies, lebar sayap, kecepatan terbang, pakan) di Universitas Lampung. Pada penelitian ini digunakan 5 kategori famili dan 37 spesies kupu-kupu di lingkungan Universitas Lampung. Hasil penelitian menunjukkan: Hasil pengujian Equivalence Partitioning, aplikasi Butterfly of Unila kompatibel terhadap semua versi OS Android dengan minimum requirement yang telah ditetapkan dengan resolusi 4.0 inch, 4.5 inch, 5.0 inch, 5.5 sampai 6 inch, dan dari semua kelas yang diuji aplikasi Butterfly of Unila dapat berfungsi secara baik. Total rata-rata penilaian variable *user friendly* yang diperoleh adalah 4,11 termasuk dalam kategori baik. Total rata-rata penilaian variable interaktif yang diperoleh adalah 4,08 termasuk dalam kategori baik. Hasil data pengujian penilaian variabel *user friendly* dan variabel interaktif termasuk dalam kategori (Baik cenderung Sangat Baik).

Kata kunci : *Waterfall-method, Kupu-Kupu, Likert Scale, Android, Unified Modeling Language.*