
RESAJANA ZOO – Aplikasi Pengenalan Hewan**RESAJANA ZOO – Animal Recognition Apps**

Salman Fathul Alfarisyi¹, Muhammad Refi Darmawan², Jeri Suranta³, Ilham Muhammad Haikal⁴, Refriyan Adrianto⁵

¹⁻⁵ Jurusan Teknik Informatika Teknik Industri Institut Teknologi Nasional, Bandung

Email; salmanalfarisyi160@gmail.com¹, mrefi99@gmail.com², jerisurantag@gmail.com³,
m.ilhamhaikal13@gmail.com⁴, refriyan@gmail.com⁵

Korespondensi penulis: salmanalfarisyi160@gmail.com

Article History:

Received: Mei 30, 2023

Revised: Juni 28, 2023

Accepted: Juli 31, 2023

Keywords: Animal identifier application, animal characteristics, application

Abstract: Many people do not know the name of the animal if they do not see directly the characteristics of the animal, this is caused by a lack of knowledge about the characteristics of the animal and the lack of references regarding these characteristics even though knowing the characteristics of animals is very important for knowledge if someone is in the forest, at sea and in the air. With these problems, an animal identification system is made by knowing the characteristics of the animal

Abstrak

Banyaknya orang yang tidak mengetahui nama hewan jika tidak melihat langsung saerta karakteristik yang dimiliki hewan tersebut, hal tersebut disebabkan oleh kurangnya pengetahuan mengenai karakteristik hewan serta kurangnya referensi mengenai karakteristik tersebut padahal mengenal karakteristik hewan sangat penting untuk pengetahuan jika seseorang sedang dihutan, dilaut dan di udara dengan permasalahan tersebut maka dibuatlah system pengenalan hewan dengan mengetahui karakteristik hewan tersebut.

Kata Kunci: Aplikasi Pengenal Hewan, Ciri ciri hewan, aplikasi.

PENDAHULUAN

Pada era seperti ini masih banyak anak-anak yang kurang mengetahui nama-nama hewan yang berada disekitarnya. Mungkin karena lokasi tempat tinggalnya tidak dekat dengan laut atau jarang ada hewan yang lain maka masih banyak anak-anak yang kurang mendapatkan wawasan untuk hewan yang berada dikebun binatang dan dilaut. Komputer adalah suatu perangkat elektronik yang dapat digunakan untuk mengolah data sesuai dengan prosedur yang telah dirumuskan sebelumnya sehingga menghasilkan informasi bermanfaat bagi penggunanya (Prawiro, 2019). Komputer adalah alat yang dipakai untuk mengolah data menurut prosedur yang telah dirumuskan. Kata computer semula dipergunakan untuk menggambarkan orang yang pekerjaannya melakukan perhitungan aritmatika, dengan atau tanpa alat bantu, tetapi arti kata ini kemudian dipindahkan kepada mesin itu sendiri. Asal mulanya, pengolahan informasi hampir eksklusif berhubungan dengan masalah aritmatika, tetapi komputer modern dipakai untuk banyak tugas yang tidak berhubungan dengan matematika. Menurut (Robert H. Blissmer) komputer adalah suatu alat elektronik yang mampu melakukan beberapa tugas, yaitu menerima input, memproses input sesuai dengan instruksi yang diberikan, menyimpan perintah-perintah dan hasil pengolahannya, serta menyediakan output dalam bentuk informasi

* Salman Fathul Alfarisyi, salmanalfarisyi160@gmail.com

Banyaknya orang yang tidak mengetahui nama hewan jika tidak melihat langsung serta karakteristik yang dimiliki hewan tersebut. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya pengetahuan mengenai karakteristik hewan serta kurangnya referensi mengenai karakteristik hewan. Padahal mengenal karakteristik hewan sangat penting untuk pengetahuan jika seseorang sedang di hutan dan dilaut atau sedang berlayar dilaut atau yang sedang berkeliling di hutan sehingga seseorang tersebut tahu ciri-ciri dan konsekuensinya jika bertemu salah satu hewan tersebut. Oleh karena itu, dengan permasalahan tersebut maka dibuatlah sistem mengenal hewan dengan mengetahui karakteristik hewan tersebut. Selain itu sistem mengenal hewan ini akan cukup membantu masyarakat dalam segi pengetahuan mengenai hewan. sistem mengenal hewan diharapkan pengetahuan kepada anak-anak. Salah satunya yaitu mengidentifikasi hewan dengan mengetahui ada beberapa ciri-cirinya hingga mengetahuinya.

METODE



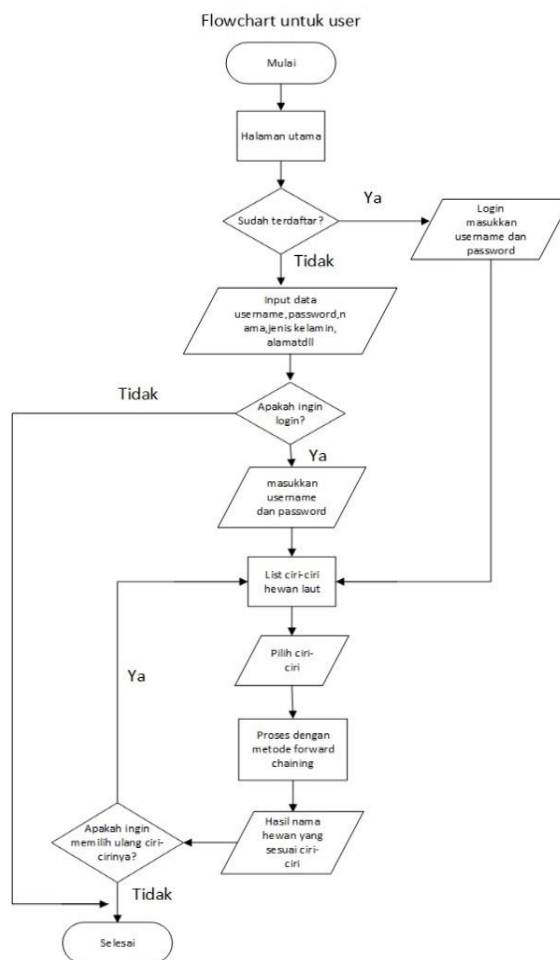
Gambar 1. Metode Penelitian

Pengguna dapat mengidentifikasi masalah dan kebutuhan untuk memutuskan dengan pasti tentang masalah yang akan dikomputerasi dan apakah system pakar dapat membantu menjawab permasalahan tersebut. Menentukan problem yang cocok ,mengkaji lebih dalam untuk mengetahui apakah masalah tersebut tepat untuk system pakar selanjutnya memilih alat pengembangan pengguna memasukan pengetahuan pakar kedalam komputer ,merekayasa memperoleh pengetahuan dapat diperoleh dengan berbagai cara seperti melalui buku, artikelartikl ilmiah atau acuan lainya yang dapat diperoleh dari individu atau seseorang yang memang ahlinya pada bidangnya. Format atau bentuk akan menuntun dan mengarahkan dalam pemilihan skema penampilan pengetahuan yang diperoleh ,selanjutnya merancang system Proses perancangan system dan pembuatan aplikasi system pakar ,memelihara system, Memelihara system memperbaharui pengetahuan, mengganti pengetahuan yang sudah ketinggalan dan meluweskan sistem agar dapat lebih baik lagi dalam menyelesaikan masalahnya.

Flowchart atau sering disebut dengan diagram alir merupakan suatu jenis diagram yang merepresentasikan algoritma atau langkah-langkah instruksi yang berurutan dalam sistem. seorang analis sistem menggunakan flowchart sebagai bukti dokumentasi untuk menjelaskan gambaran logis sebuah sistem yang akan dibangun kepada programmer. Dengan begitu, flowchart dapat membantu untuk memberikan solusi terhadap masalah yang bisa saja terjadi dalam membangun sistem. Pada dasarnya, flowchart digambarkan dengan menggunakan simbol-simbol. Setiap simbol mewakili suatu proses tertentu. (Rosaly, R., & Prasetyo, A. 2019)

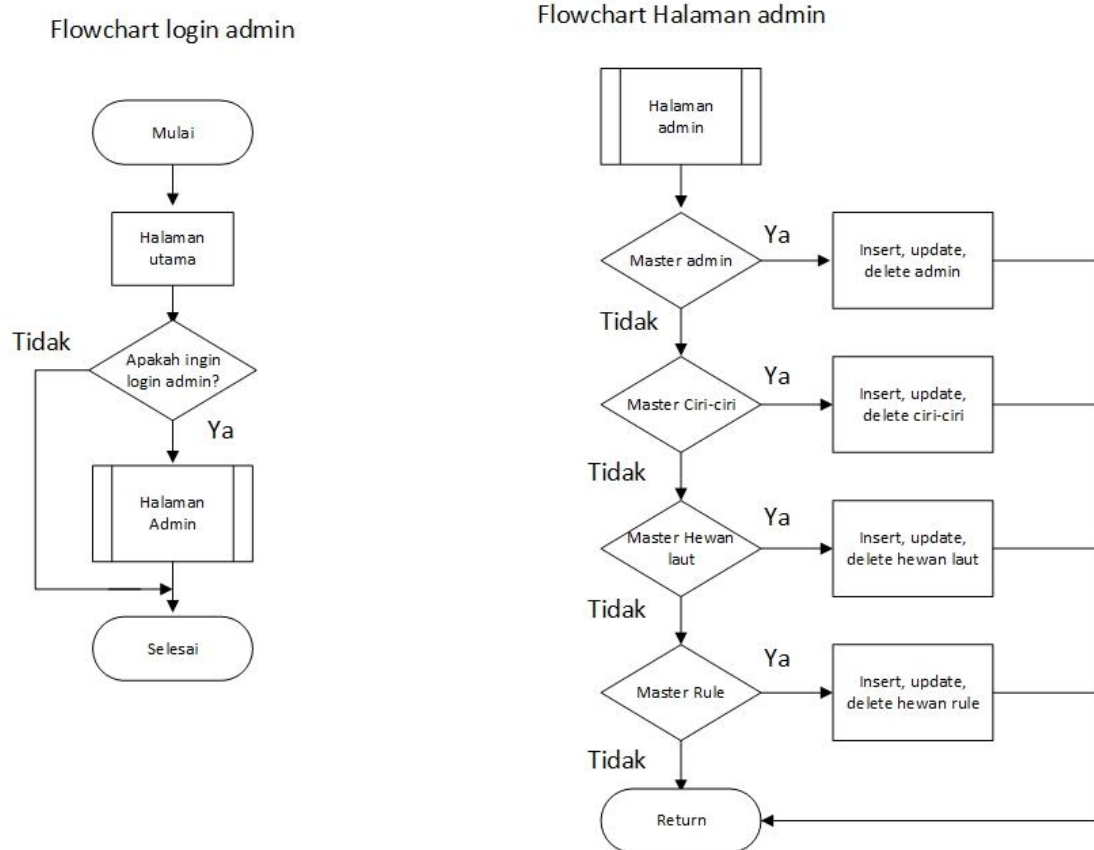
1. Flowchart User

Berikut merupakan gambaran diagram alir system secara besar ,diagram alir sub proses konsumen dan diagram alir sub proses admin Pengguna pertama kali mengakses system diarahkan ke halaman utama selanjutnya pengguna masuk pada halaman login jika pengguna belum memiliki akun maka akan diarahkan kehalaman registrasi namun jika sudah memiliki akun dapat langsung melakukan login . Pengguna sudah melalui login akan diarahkan ke halaman ciri-ciri hewan laut selanjutnya masuk ke menu pilih ciri-ciri setelah itu akan diproses dengan metode forward chaining hasil nama hewan dan ciri-ciri yang sudah dipilih jika sudah menemukan jawabannya pengguna diarahkan ingin memilih ulang ciri-ciri hewan atau selesai.



Gambar 2. Flowchart User

Pengguna pertama kali mengakses system diarahkan ke halaman utama selanjutnya pengguna masuk pada halaman login jika pengguna belum memiliki akun maka akan diarahkan kehalaman registrasi namun jika sudah memiliki akun dapat langsung melakukan login . Pengguna sudah melalui login akan diarahkan ke halaman ciri-ciri hewan laut selanjutnya masuk ke menu pilih ciri-ciri setelah itu akan diproses dengan metode forward chaining hasil nama hewan dan ciri-ciri yang sudah dipilih jika sudah menemukan jawabannya pengguna diarahkan ingin memilih ulang ciri-ciri hewan atau selesai.



Gambar 3. Flowchart Admin

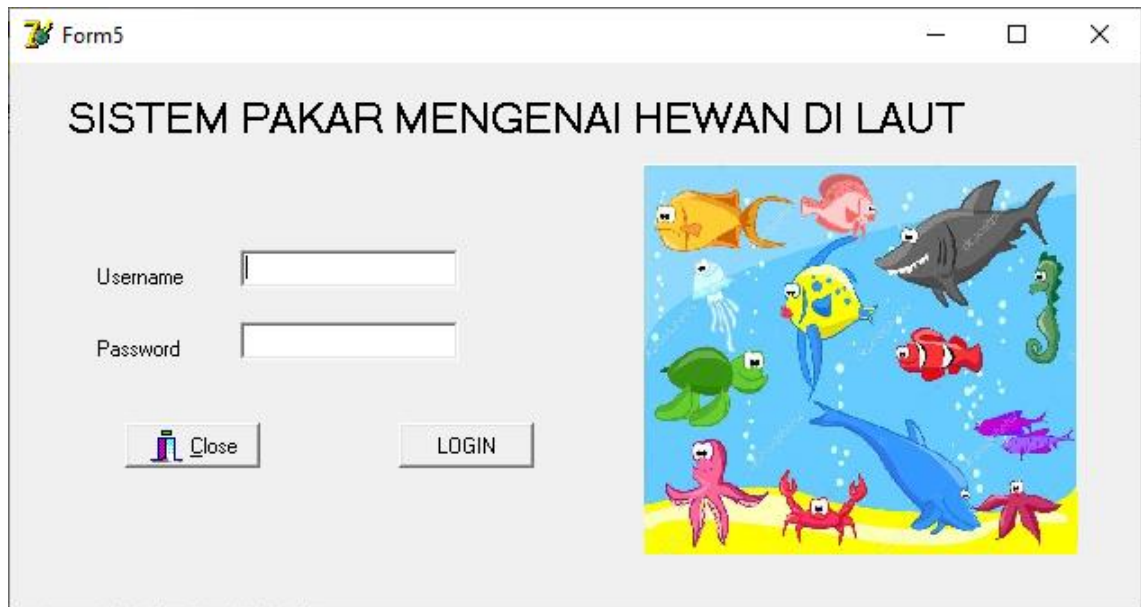
Pada halaman admin pertama masuk kepada halaman utama selanjutnya akan diarahkan pada login admin jika anda admin maka langsung masuk pada halaman admin jika tidak maka selesai. setelah memasuki halaman admin jika master admin maka dapat melakukan insert update,delete admin atau user jika tidak apakah master ciri-ciri jika iya dapat melakukan insert, update, delete pada ciri-ciri hewan jika tidak apakah master hewan? jika iya maka dapat insert, update, delete pada hewan-hewan jika tidak apakah master rule? jika iya dapat insert, update, delete rule hewan jika tidak return(balik lagi kepada flowchart awal)

HASIL

Tampilan aplikasi pengenalan hewan untuk anak TK dibuat *mockup* terlebih dahulu lalu di implementasikan pada aplikasinya, serta dilakukan tahap prototype yang bertujuan untuk menyamakan keinginan dari pihak mitra atau TK Al – ikhlas ujung berung. Tujuan yang dicapai dalam kegiatan ini adalah sebuah aplikasi yang dapat membantu belajar anak TK.

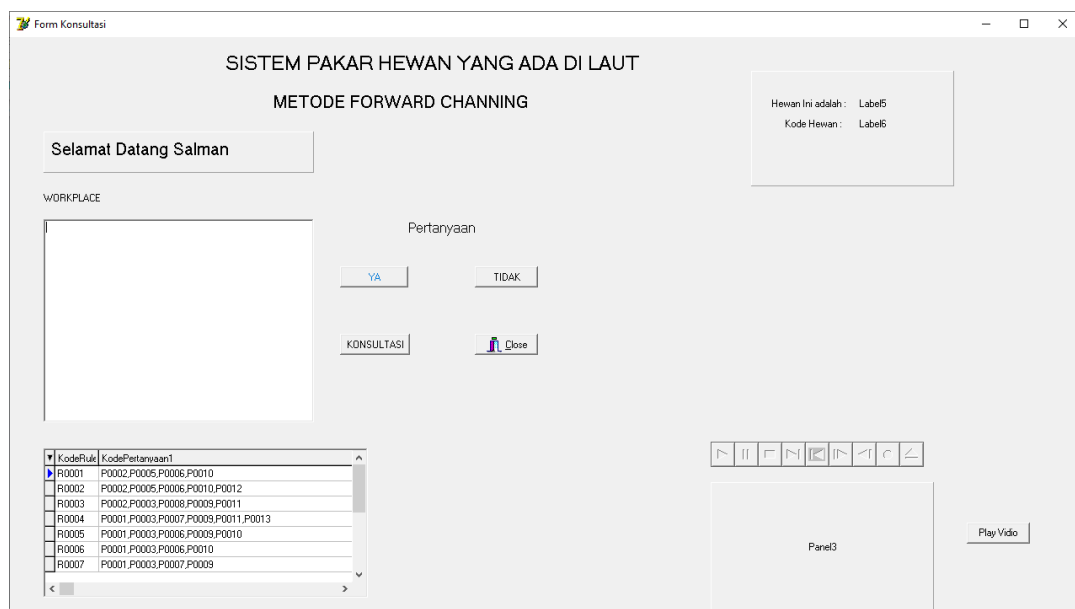
1. Login Admin dan user

Aplikasi ini mempunyai sistem login admin yang bertujuan untuk mengelola aplikasi dan user-nya.



2. Halaman Utama

Aplikasi ini mempunyai halaman utama untuk digunakan oleh user.



3. Halaman Admin

Aplikasi ini mempunyai halaman admin untuk mengelola aplikasi dan user.

The screenshot shows the 'Form Tabel' application interface. It features three main tables: 'TABEL CIRI', 'TABEL HEWAN', and 'TABEL PERTANYAAN'. Each table has a list of items with checkboxes and a 'TABEL RULE' button. Below the tables are input fields for 'KODE CIRI', 'KODE HEWAN', and 'KODE PERTANYAAN', along with their respective names.

KodeCiri	NamaCiri
C0001	Berbahaya
C0002	Bertelur
C0003	Ikan
C0004	Tumbuhan
C0005	Plangton
C0006	Insang
C0007	Paru-paru
C0008	Beracun
C0009	Berbahaya
C0010	Dapat di konsumsi

KodeHewan	NamaHewan	Gambar
H0001	Udang	(Blob)
H0002	Kepiting	(Blob)
H0003	Bintang Laut	(Blob)
H0004	Paus	(Blob)
H0005	Hiu	(Blob)
H0006	Gunila	(Blob)
H0007	Lumba-lumba	(Blob)
H0008	Lobster	(Blob)
H0009	Buku Babi	(Blob)

KodePertanyaan	Pertanyaan
P0001	Apakah Hewan ini melahikan?
P0002	Apakah hewan ini bertelur?
P0003	Apakah hewan ini pemakan ikan?
P0004	Apakah hewan ini pemakan tumbuhan?
P0005	Apakah hewan ini pemakan plangton?
P0006	Apakah hewan ini bernafas dengan insang?
P0007	Apakah hewan ini bernafas dengan paru-paru?
P0008	Apakah hewan ini bernafas dengan papula?
P0009	Apakah hewan ini beracun?
P0010	Apakah hewan ini berbahaya?

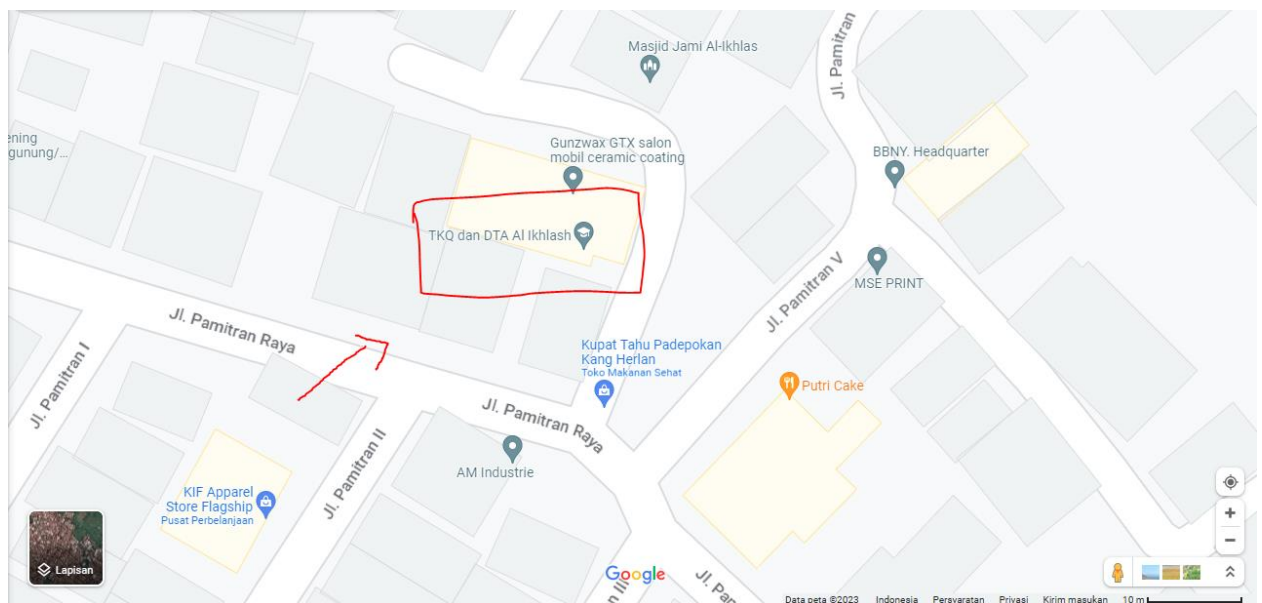
KODE CIRI: C00010
NAMA CIRI: Berbahaya

KODE HEWAN: H0001
NAMA HEWAN: Udang

KODE PERTANYAAN: P0001
PERTANYAAN: Apakah Hewan ini melahikan?

4. Peta Lokasi Kegiatan

Pengabdian kepada masyarakat berlangsung disebuah TK didaerah Ujung Berung, kota Bandung.



5. Foto Kegiatan

Foto kegiatan berlangsung pada saat kelompok kami datang kelokasi untuk mengobrol tentang pengabdian kepada masyarakat dan melakukan uji coba.



KESIMPULAN

Berikut kesimpulan yang sudah di dapat dari penelitian Pengabdian Masyarakat yang sudah kami laksanakan dengan pembuatan aplikasi resajana-Zoo dapat berjalan dengan lancar dan dapat diselesaikan dengan baik sehingga aplikasi resajana ini dapat diterima baik di masyarakat/TK untuk membantu dalam melakukan belajar mengajar pada TK Al ikhlas di Ujung Berung ini.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Ucapan terima kasih sampaikan kepada Institut Teknologi Nasional Bandung (ITENAS) sebagai institusi yang menaungi dan mendukung dalam melaksanakan kegiatan PKM ini. Ucapan terima kasih kepada pemilik atau pengurus TK Al-Ikhlas yang sudah memperbolehkan dan membantu kami dalam menyelesaikan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sebagai pihak mitra yang bersedia bekerja sama dalam melaksanakan kegiatan ini.

DAFTAR REFERENSI

- Roasly, R, and A Prasetyo. "Pengertian Flowchart Beserta Fungsi dan simbol - simbol Flowchart yang umum Digunakan." 2019.
- Suryadi, A. "Rancang Bangun Sistem Pengelolaan Arsip Surat Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall ." Jurnal Khatulistiwa Informatika, 2019: 12 -21.