Project Plan

A – Dictionary for Child

1. **Nama Anggota**
2. Ruth Ema Febrita 100533405394 : Leader dan Dokumentasi
3. Ridhotul Ulfa 100533402639 : Planning
4. Pramesthi Handaru 100533404331 : Analysis
5. Wahyu Madya Pratama 100533402638 : Design
6. Rizky Basatha 100533402627 : Implement
7. **Produk**

Di dunia ini telah tercipta makhluk hidup dengan beragam jenis, sehingga jumlahnya menjadi sangat banyak. Hewan termasuk salah satu makhluk hidup yang beragam jenis yang dapat dikenal oleh manusia. Manusia dapat belajar mengenal nama, bentuk, dan perilaku hewan sejak usia dini, karena usia dini sangat penting bagi manusia dalam masa petumbuhannya. Dalam kenyataannya untuk dapat mengenal hewan dapat dimulai dari hewan yang hidup di lingkungan tempat tinggal sekitar. Tetapi tidak semua hewan terdapat di lingkungan tempat tinggal sekitar karena ada beberapa faktor yang dapat membahayakan kehidupan manusia, sehingga dipelihara secara khusus misalnya di kebun binatang. Oleh karena itu menjadi sulit menggambarkan nama, bentuk, dan perilaku hewan yang tidak dapat di lingkungan tempat tinggal sekitar. Untuk dapat memudahkan belajar mengenal hewan dapat melalui berbagai cara, misalnya: dibuku, dimajalah, ditelevisi, dll. Termasuk satu cara yaitu dengan kamus hewan. Di zaman modern ini kamus hewan dapat dibuat aplikasi dalam bentuk *mobile* sehingga dapat memudahkan untuk belajar karena dapat dibawa kemanapun. Kamus hewan sebagai aplikasi *mobile* dapat menjadi sumber belajar yang efisien dan efektif.

Berdasarkan paparan diatas, maka penulis tertarik untuk membuat aplikasi dengan judul “*A – Dictionary for Child*”. Dengan tujuan untuk membantu anak balita dalam mengenal hewan-hewan yang ada di dunia ini. Fokus pembuatan aplikasi adalah hanya menampilkan gambar hewan, text nama dan suara nama hewan dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris serta animasi sederhana dari perilaku hewan tersebut.

1. **Jadwal Kegiatan**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Uraian Kegiatan** | **September** | | | **Oktober** | | | | **November** | | | **Ket.** |
| **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** |
| 1. | Pemilihan Judul |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2. | Perencanaan program |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3. | Analisis kebutuhan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4. | Design Tampilan dan Database Awal |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5. | Proses Pembuatan Program : |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1. Database |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1. Design Tampilan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1. Animasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1. Code |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6. | Penyelesaian Program |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7. | Delivery & feedback |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 8 | Pembuatan Laporan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

1. **Software Development Method**

Proses pengembangan yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah model Evolutionary Model (Prototyping). Dengan gambaran sebagai berikut:

