

Abstrak

Memperkenalkan hewan pada anak usia 4-7 tahun sangat dianjurkan untuk menambah wawasan. Mungkin sebagian besar anak tersebut hanya melihat dan mengenal hewan yang berada di lingkungannya saja. Sebenarnya anak harus lebih banyak melihat, mengenal dan mendengar untuk menambah pengetahuannya. Pada anak usia dini otak anak bisa menyerap kata, suara ataupun gambar dengan cepat. Karena hewan dapat ditemukan dengan warna, ukuran dan bentuk tubuh yang berbeda-beda. Hewan juga menampilkan peran dan aktivitas yang sangat bervariasi. Hewan bisa beradaptasi diberbagai lingkungan. Banyak sekali hewan yang belum diketahui pada anak usia tersebut, dengan memanfaatkan teknologi android yang sudah terkenal di masyarakat. Pada aplikasi game pengenalan hewan dibuat dengan menggunakan metode pengembangan Rational Unified Process (RUP) dan menggunakan algoritma Linear Congruent Method (LCM). Aplikasi ini diimplementasikan pada teknologi android. Tujuan dari penelitian yaitu menghasilkan aplikasi game pengenalan nama hewan yang memberikan kemudahan bagi anak usia dini untuk mendapatkan informasi dan menambah pengetahuan.

Kata Kunci: Android, Aplikasi Mobile, Game, Nama Hewan, Linear congruent Method, LCM.

