

APLIKASI MOBILE HEWAN PELIHARAAN KUCING DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS5 PRO

Stanty Aufia Rachmat¹, Kosdiana²

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Gunadarma
Jl. Margonda Raya Depok Jawa Barat

Program Studi Manajemen Informatika STMIK Jakarta STI&K
Jl. BRI No.17, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan 12140
stantyaufia10@gmail.com, kosdiana.put@gmail.com

Abstrak

Aplikasi Mobile Hewan Peliharaan Kucing merupakan sebuah aplikasi sederhana yang dirancang untuk memberikan informasi sekaligus hiburan kepada pengguna yang menyukai atau memelihara kucing. Aplikasi ini dijalankan di komputer dan dikembangkan menggunakan Adobe Flash CS5 Professional. Dalam aplikasinya, pengguna akan disajikan berbagai fitur menarik yang berkaitan dengan dunia kucing. Halaman-halaman utama pada aplikasi ini mencakup menu Profil, The Cat, 10 Cutest Cat Moments, dan Home. Kucing merupakan salah satu hewan peliharaan yang paling populer di kalangan masyarakat modern. Selain karena tampilannya yang lucu dan menggemaskan, kucing juga dikenal sebagai hewan yang lembut, bersih, dan mudah beradaptasi dengan lingkungan manusia. Tak heran jika banyak orang memilih kucing sebagai hewan peliharaan utama di rumah. Melihat tingginya minat terhadap hewan ini, penulis berinisiatif membuat sebuah aplikasi yang tidak hanya menyajikan informasi seputar kucing, tetapi juga menghadirkan konten visual berupa video-video menarik tentang kucing. Video “10 Cutest Cat Moments” misalnya, bertujuan untuk menghibur pengguna melalui kompilasi momen-momen lucu dan menggemaskan dari berbagai jenis kucing. Dengan pendekatan interaktif melalui media visual dan tampilan antarmuka yang sederhana, aplikasi ini diharapkan mampu memberikan pengalaman baru bagi para pecinta kucing, khususnya dalam bentuk digital. Selain sebagai media informasi, aplikasi ini juga dapat menjadi sarana hiburan dan edukasi ringan mengenai kucing dan karakteristiknya. Secara keseluruhan, aplikasi ini merupakan bentuk inovasi sederhana dalam dunia digital yang memanfaatkan teknologi untuk mendekatkan pengguna dengan hewan peliharaan favorit mereka, yaitu kucing..

Kata kunci: *Komputer, Aplikasi, Mobile Hewan Peliharaan Kucing, Adobe Flash CS5 Pro.*

Pendahuluan

Hewan peliharaan telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan banyak orang di berbagai belahan dunia. Kehadiran hewan peliharaan mampu memberikan kebahagiaan, ketenangan, dan bahkan menjadi teman sejati bagi pemiliknya. Berbagai jenis hewan telah dijadikan peliharaan, mulai dari anjing, burung, ikan, hamster, hingga yang paling populer—kucing. Masyarakat dari berbagai kalangan, baik anak-anak, remaja, hingga orang dewasa, tampak memiliki ketertarikan khusus terhadap hewan berbulu ini. Kucing dikenal sebagai hewan yang memiliki pesona unik karena kelucuan dan kelincahannya. Tingkah lakunya yang menggemaskan seringkali mampu mencairkan suasana rumah dan menghibur pemiliknya yang lelah setelah beraktivitas seharian. Kucing menjadi salah satu hewan yang paling banyak dipelihara di dunia. Bahkan di beberapa budaya, kucing dianggap sebagai hewan pembawa keberuntungan dan simbol kelembutan. Latar belakang munculnya berbagai bentuk perhatian manusia terhadap kucing, salah satunya melalui pemanfaatan teknologi untuk

memperkenalkan dan mendekatkan masyarakat dengan berbagai jenis kucing dari seluruh dunia.

Alasan utama mengapa kucing sangat diminati sebagai hewan peliharaan adalah karena keunikan yang dimilikinya. Kucing bukan hanya sekadar hewan berbulu lembut, tetapi juga memiliki karakteristik, sifat, dan temperamen yang bervariasi tergantung dari jenis dan rasnya. Ras kucing Persia dikenal dengan bulunya yang panjang dan sifatnya yang tenang, sementara kucing Bengal terkenal aktif dan memiliki pola bulu menyerupai macan tutul. Keanekaragaman ini menjadi daya tarik tersendiri bagi pecinta kucing karena memberikan banyak pilihan sesuai dengan kepribadian pemiliknya. Selain itu, kucing memiliki naluri mandiri namun tetap dapat membangun kedekatan emosional dengan manusia. Kucing tergolong sebagai predator kecil, karakteristik tersebut tidak menjadikannya berbahaya atau tidak layak untuk dipelihara. Justru, kecerdasan dan insting kucing membuat mereka menjadi hewan yang menyenangkan untuk diajak bermain maupun diajak tinggal di rumah. Studi psikologi membuktikan bahwa kehadiran kucing dapat memberikan dampak positif terhadap

kesehatan mental manusia, seperti mengurangi stres dan rasa kesepian. Kelebihan-kelebihan inilah yang menjadikan kucing sangat spesial di mata masyarakat modern.

Meskipun kucing sangat populer dan dicintai, namun tidak semua orang memahami dengan baik jenis-jenis kucing yang ada di dunia. Banyak dari mereka yang masih belum tahu bagaimana membedakan antara satu ras dengan ras lainnya, atau tidak memiliki informasi yang cukup tentang kebutuhan khusus dari jenis kucing tertentu. Hal ini bisa menjadi tantangan tersendiri, terutama bagi mereka yang ingin memelihara kucing namun belum menentukan pilihan yang tepat sesuai dengan gaya hidup dan lingkungan mereka. Beberapa jenis kucing memerlukan perawatan bulu intensif, sementara jenis lain lebih cocok untuk lingkungan apartemen kecil atau rumah yang luas. Kekurangan informasi tersebut bisa berujung pada salah pilih hewan peliharaan yang pada akhirnya memengaruhi kenyamanan baik bagi kucing maupun pemiliknya. Dibutuhkan media atau sarana edukatif yang dapat membantu masyarakat untuk lebih mengenal berbagai jenis kucing secara interaktif dan menyenangkan. Salah satu solusi yang bisa diambil adalah dengan membuat aplikasi digital yang berisi informasi lengkap dan visual menarik mengenai berbagai jenis kucing dari seluruh dunia. Aplikasi ini tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai alat bantu dalam membuat keputusan yang tepat bagi calon pemilik kucing.

Berdasarkan kebutuhan akan informasi yang akurat dan terstruktur mengenai kucing, peneliti mencoba merancang dan mengembangkan sebuah aplikasi sederhana bertajuk *Mobile Hewan Peliharaan Kucing*. Aplikasi ini merupakan bentuk inovasi digital yang ditujukan untuk memperkenalkan berbagai jenis kucing peliharaan dari seluruh dunia dalam format yang menarik dan mudah digunakan. Pengguna dapat menjelajahi informasi mengenai karakteristik fisik, kebiasaan, serta keunggulan masing-masing ras kucing melalui tampilan visual dan video interaktif. Pengembangannya, aplikasi ini dibangun menggunakan software Adobe Flash CS5 Professional. Meskipun terbilang sederhana, software ini cukup mumpuni dalam menciptakan tampilan antarmuka yang atraktif dan responsif. Aplikasi ini dilengkapi dengan beberapa menu utama seperti Profil, The Cat, 10 Cutest Cat Moments, dan Home. Menu-menu tersebut dirancang agar pengguna dapat dengan mudah mengakses informasi yang dibutuhkan sekaligus menikmati konten visual yang lucu dan menghibur. Video "10 Cutest Cat Moments" menjadi salah satu fitur unggulan yang dirancang untuk menarik perhatian pengguna, terutama anak-anak dan remaja. Pendekatan multimedia, aplikasi ini tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga menciptakan pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna dalam menjelajahi dunia kucing.

Tujuan utama dari pembuatan aplikasi Mobile Hewan Peliharaan Kucing ini adalah untuk membantu masyarakat, khususnya para pecinta hewan, agar dapat mengenal lebih dalam tentang berbagai jenis kucing peliharaan. Aplikasi ini diharapkan pengguna dapat menemukan informasi yang relevan dan terpercaya untuk menentukan jenis kucing yang

cocok dijadikan peliharaan berdasarkan preferensi masing-masing. Aplikasi ini juga dapat berfungsi sebagai media edukasi ringan yang menyenangkan, terutama bagi anak-anak yang sedang belajar mengenal dunia hewan. Aplikasi ini juga dapat menjadi sarana interaksi antara orang tua dan anak untuk mengenal serta mencintai hewan peliharaan dengan cara yang positif. Ke depan, aplikasi ini berpotensi untuk terus dikembangkan dengan menambahkan fitur-fitur canggih seperti pencarian berdasarkan kategori, forum diskusi antar pecinta kucing, atau integrasi dengan media sosial. Harapannya, teknologi tidak hanya digunakan untuk hiburan semata, tetapi juga mampu menjadi jembatan edukasi yang kreatif dan inovatif. Masyarakat tidak hanya menikmati kehadiran kucing sebagai hewan peliharaan, tetapi juga memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang tanggung jawab dan cara merawatnya. Melalui aplikasi ini, penulis ingin mendorong masyarakat untuk lebih peduli, bertanggung jawab, dan mencintai hewan peliharaan secara bijak dalam era digital yang serba terhubung ini.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah:

a. Perancangan Tampilan

Langkah awal dalam pembuatan aplikasi yaitu dengan mendesain tampilan aplikasi yang akan digunakan, mengumpulkan gambar-gambar yang menarik, audio, video, kemudian mengatur letaknya agar hasilnya menarik dan sesuai yang diinginkan.

b. Perancangan

Pada pembuatan aplikasi ini membutuhkan perpaduan antara perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat keras yang dibutuhkan adalah komputer yang memiliki spesifikasi prosesor core i5 dan memiliki RAM 2GB. Perangkat lunak yang digunakan Adobe Flash CS5 Professional.

c. Implementasi dan Evaluasi

Setelah analisis dan perancangan, maka perlu dilakukan implementasi atau uji coba aplikasi di komputer dan kemudian evaluasi dilakukan untuk pengembangan atau perbaikan aplikasi apabila masih ditemukan ada kekurangan.

Studi Pustaka

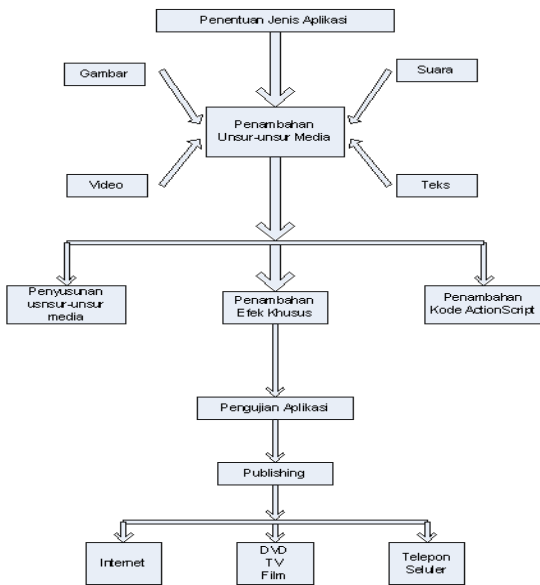
Adobe Flash CS5 Professional

Adobe Flash CS5 merupakan salah satu perangkat lunak yang banyak diminati oleh berbagai kalangan karena kemampuannya dalam mengelola beragam kebutuhan multimedia. Aplikasi ini dapat diintegrasikan dengan software lain dan digunakan untuk membuat animasi kartun, animasi interaktif, berbagai efek visual, banner iklan, situs web, permainan interaktif, hingga media presentasi.

Adobe Flash sendiri adalah produk unggulan dari perusahaan ternama asal Amerika Serikat, Adobe Systems Incorporated. Selain Flash, perusahaan ini juga merilis sejumlah perangkat lunak populer lainnya, seperti Adobe Photoshop, Adobe Premiere, Adobe Dreamweaver, Adobe Illustrator, Adobe After Effects, Adobe InDesign, Adobe PageMaker, dan masih banyak lagi produk unggulan lainnya.

Versi terbaru dari Adobe Flash menghadirkan sejumlah pembaruan signifikan yang dirancang untuk meningkatkan kenyamanan pengguna. Salah satu fitur unggulannya adalah kemampuan untuk menciptakan efek visual tiga dimensi melalui fasilitas 3D Effects dan Transformations yang memukau. Berbagai fitur baru turut ditambahkan untuk mendukung kemudahan dalam proses pembuatan multimedia.

Fitur-fitur terbaru dalam Adobe Flash sangat membantu dalam proses pembuatan animasi, antara lain kemudahan integrasi dengan Adobe Bridge dan Version Cue, keberadaan Bounding Box, dukungan dari Adobe Device Central, serta kemampuan dalam mendeteksi konten aktif. Selain itu, terdapat peningkatan dalam kompatibilitas video dengan format QuickTime dan penyempurnaan fungsi ActionScript. Berkat kelengkapan fitur yang ditawarkan, penggunaan Adobe Flash menjadi lebih efisien dan hasil yang diperoleh pun lebih maksimal.



Gambar 1. Proses Pembuatan Animasi Flash

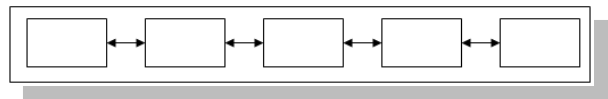
Sebelum mengembangkan suatu aplikasi ke dalam bentuk perangkat lunak, sangat dianjurkan untuk terlebih dahulu merancang alur kerja yang akan diterapkan dalam aplikasi tersebut. Alur ini dikenal sebagai struktur navigasi. Navigasi merupakan komponen penting dalam pembangunan suatu modul dan perlu dituangkan dalam bentuk visual pada tahap perancangan awal.

Navigasi atau peta navigasi berfungsi sebagai skema yang menggambarkan hubungan serta alur kerja antar area yang berbeda dalam aplikasi. Peta ini membantu mengatur seluruh elemen dengan menyisipkan instruksi serta pesan-pesan tertentu. Selain itu, peta navigasi mempermudah proses analisis terhadap tingkat interaktivitas tiap objek dan dampaknya terhadap pengalaman pengguna.

Secara umum, terdapat empat jenis bentuk dasar struktur navigasi yang kerap digunakan dalam pengembangan aplikasi multimedia, yaitu:

1. Linier

Struktur ini terdiri dari rangkaian cerita yang disusun secara berurutan. Setiap tampilan layar ditampilkan satu per satu sesuai dengan urutan atau aturan yang telah ditentukan.

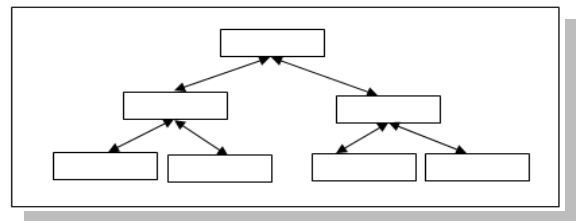


Gambar 2. Navigasi Linier

2. Hirarki

Struktur ini dikenal sebagai struktur navigasi bercabang, yakni suatu bentuk struktur yang menggunakan sistem percabangan untuk menampilkan data atau gambar di layar berdasarkan kriteria tertentu.

Tampilan awal disebut sebagai halaman utama atau master page, yang memiliki sejumlah halaman turunan yang disebut slave page (halaman pendukung). Ketika salah satu halaman pendukung tersebut dipilih, maka akan ditampilkan sebagai halaman berikutnya, dan proses ini berlanjut sesuai navigasi yang dilakukan.

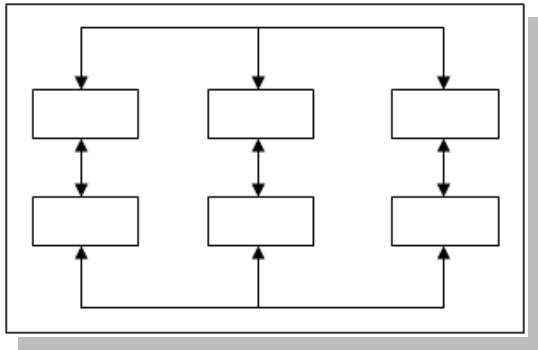


Gambar 3. Navigasi Hirarki

Struktur Navigasi

3. Nonlinier

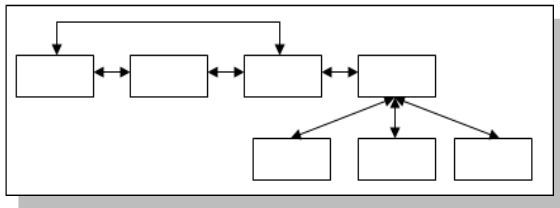
Struktur navigasi nonlinier merupakan bentuk pengembangan dari navigasi linier, dengan perbedaan utama pada kebebasan membuat percabangan antar halaman. Tidak seperti struktur hirarki yang memiliki tingkatan antar halaman (seperti halaman induk dan anak), dalam navigasi nonlinier semua halaman memiliki kedudukan yang setara, sehingga tidak ada konsep halaman utama (master) atau halaman bawahan (slave).



Gambar 4. Navigasi Non Linier

4. Campuran

Struktur ini merupakan kombinasi dari berbagai jenis struktur sebelumnya dan sering disebut sebagai struktur navigasi bebas. Artinya, jika dalam suatu tampilan diperlukan pilihan atau percabangan, maka sistem akan menyediakan jalur percabangan tersebut. Jenis struktur ini merupakan yang paling umum digunakan dalam pengembangan aplikasi multimedia.



Gambar 5. Navigasi Campuran

Flowchart (Diagram Alur)

Flowchart adalah representasi visual berupa diagram yang menunjukkan alur dan keterkaitan antara proses-proses serta instruksi di dalamnya. Setiap langkah dalam proses digambarkan menggunakan simbol tertentu, di mana masing-masing simbol mewakili aktivitas tertentu. Sementara itu, garis penghubung digunakan untuk memperlihatkan hubungan antar proses.

Secara umum, flowchart sangat membantu dalam menyelesaikan suatu permasalahan, terutama yang memerlukan analisis dan evaluasi lanjutan. Flowchart sendiri

terdiri dari tiga jenis utama, yaitu flowchart sistem, flowchart program, dan flowchart skematik

Symbol	Keterangan
	Pita Magnetik
	Keyboard
	Storage
	Input / Output
	Proses
	Magnetik Type
	Arah Proses

Gambar 6 Simbol Flowchart

Spesifikasi Hardware

Sebelum memilih untuk menggunakan Adobe® Flash® CS5 Professional, ada baiknya pengguna memahami terlebih dahulu beberapa persyaratan perangkat yang perlu dipenuhi. Persyaratan tersebut antara lain:

1. Koneksi internet atau saluran telepon untuk aktivasi produk. Akses internet juga dibutuhkan untuk registrasi dan layanan daring lainnya.
2. Prosesor minimal Intel® Pentium® 4, Intel Centrino®, Intel Xeon®, Intel Core™ Duo, atau prosesor lain yang sejenis dan kompatibel.
3. Monitor dengan resolusi minimal 1024 x 768 piksel dan kartu grafis 16-bit atau lebih tinggi.
4. Sistem operasi Microsoft® Windows® XP dengan Service Pack 2, Windows Vista™ versi Home Premium, Business, Enterprise, atau Ultimate (untuk sistem 32-bit).
5. Kapasitas ruang kosong pada hard disk minimal 5 GB, dengan ruang tambahan yang diperlukan selama proses instalasi.
6. Memori RAM minimal sebesar 2 GB.
7. Perangkat pembaca DVD-ROM.
8. Program QuickTime versi 7.1.2 yang diperlukan untuk menjalankan fungsi multimedia tertentu.

Analisis dan Pembahasan

Gambaran Umum Aplikasi Mobile

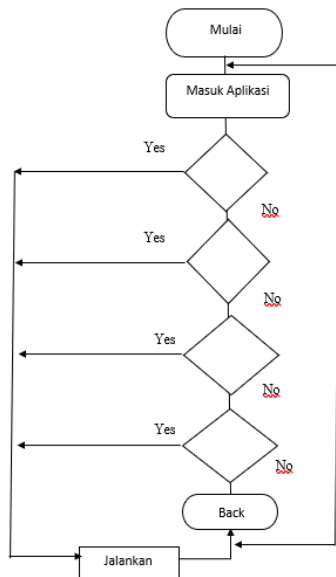
Aplikasi Mobile Hewan Peliharaan Kucing ini merupakan aplikasi yang akan menampilkan beberapa jenis kucing dan penjelasannya. Di dalam aplikasi ini juga

ditambahkan gambar kucing-kucing tersebut yang berbeda-beda supaya lebih menarik untuk dilihat pengguna. Aplikasi ini juga disuguhkan dengan musik yang menarik agar pengguna dapat merasakan dan menggunakan aplikasi ini dengan sempurna. Di aplikasi ini juga ditampilkan Video tentang 10 jenis kucing yang sangat menggemaskan. Dan juga ada biodata tentang penulis dan pembuat aplikasi Mobile Hewan Peliharaan Kucing ini. Dalam aplikasi ini akan ditampilkan gambar-gambar bunga yang lebih menarik pada awal aplikasi dan juga isi dari aplikasi ini, juga ditambahkan dengan banyaknya icon-icon atau gambar kucing yang sangat lucu dan menarik untuk dilihat.

Dalam aplikasi ini menggunakan perintah seperti Classic Tween, Movie Clip, Button, Motion Tween, Action Script, Video dan Sound untuk mempertegas aplikasi Mobile Hewan Peliharaan Kucing yang ada pada aplikasi ini. Juga ditambahkan efek bunga agar mempercantik tampilan aplikasi Mobile Hewan Peliharaan Kucing ini.

Pembuatan Flowchart

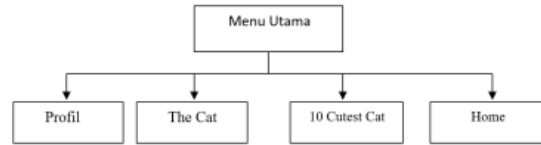
Pembuatan Flowchart berguna sebagai penjelasan bagian dari pembentukan alur program. Dimana tampilan yang ada dalam aplikasi Mobile Hewan Peliharaan Kucing ini terdapat menu seperti Home, Profil, The Cat, 10 Cutets Cat Moments dan Home. Agar alur program lebih jelas maka dibuat dua flowchart, yang pertama alur dari aplikasi secara keseluruhan dan yang kedua adalah alur yang lebih spesifik, bagaimana saat menggunakan aplikasi seperti pada gambar berikut:



Gambar 7 Flowchat Program

Struktur Menu

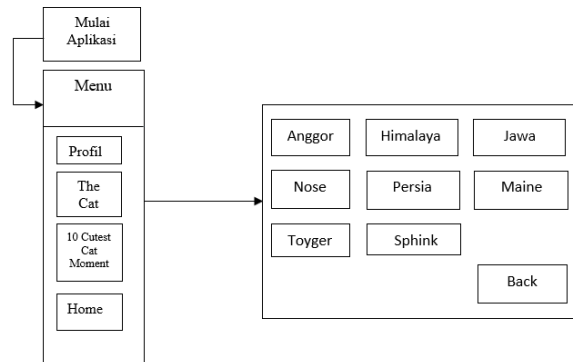
Setelah membuat rancangan - rancangan seperti *flowchart* di atas dalam bentuk sketsa, maka sekarang dilakukan pembentukan alur program dengan menggunakan struktur navigasi berbentuk hirarki pada gambar berikut:



Gambar 8 Struktur Menu Navigasi Aplikasi

Rancangan Frame

Rancangan frame merukapan rancangan pada tampilan aplikasi Mobile Hewan Peliharaan Kucing ini, mulai dari menu sampai ke isi dari aplikasi ini:



Gambar 9 Rancangan Frame Aplikasi

Tampilan Aplikasi

Berikut ini adalah tampilan aplikasi mobile menggunakan Adobe Flash Pro. Aplikasi ini dalam bentuk animasi slide multimedia berisi gambar, Video, Teks dan navigasi splash.



Gambar 10. Halaman Jenis-jenis kucing



Gambar 11. Halaman Detail Kucing



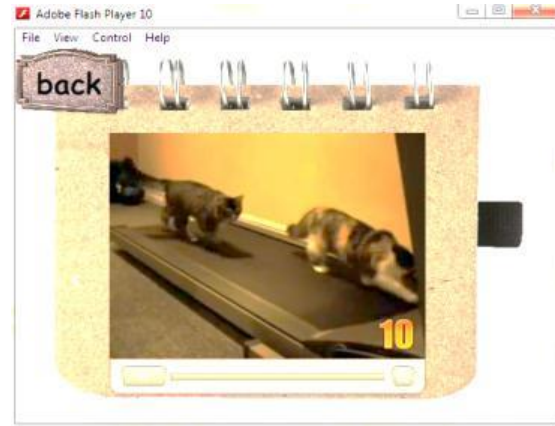
Gambar 12. Halaman Detail Kucing



Gambar 13. Halaman Detail Kucing

Video Cutest Cat Moment

Dalam membuat Video di aplikasi ini, cara-nya hampir sama dengan memasukan suara pada halaman pertama. Cara-nya dengan masukan video yang ingin kita masukan ke layer dengan cara mengimportnya. Setelah itu pilih properties lalu pilih video yang ingin kita masukan di dalam halaman 10 Cutest Cat Moment ini



Gambar 14 Video Cute Moment

Penutup

Aplikasi Mobile Hewan Peliharaan Kucing ini, dengan menggunakan Adobe Flash CS5 Professional. Selain menampilkan Mobile Hewan Peliharaan Kucing, Aplikasi ini juga akan menampilkan sebuah Video yang berisi tentang 10 moment dari kelucuan beberapa kucing yang sangat menggemaskan. Penulis mendapatkan sedikit hambatan dalam mengatur isi dari aplikasi tersebut. Karena dalam aplikasi ini berisi banyak halaman yang berbeda-beda tentang penjelasan dari kucing-kucing tersebut. Aplikasi ini sangat bermanfaat untuk orang yang belum mengetahui Mobile Hewan Peliharaan Kucing secara keseluruhan.

Aplikasi ini masih diperlukan beberapa pengembangan dan modifikasi supaya lebih menarik. Untuk tampilan layar, sebaiknya diusahakan membuat tampilan yang lebih menarik, atraktif dan lebih informative. Penambahan sound effect pada aplikasi ini di mulai juga akan menambah daya tarik. Aplikasi ini sangat bermanfaat untuk orang yang belum mengetahui Mobile Hewan Peliharaan Kucing yang ada pada saat ini. Aplikasi yang dibuat belum memiliki tampilan yang maksimal, masih banyak kekurangan yang ada dalam aplikasi tersebut. Apabila ada yang tertarik untuk mengembangkan lebih lanjut diharapkan untuk memperbaiki kualitas dari aplikasi yang penulis buat.

Daftar Pustaka

- [1.] Madcoms, 2012, "Adobe Flash Professional CS6 untuk Pemula". Yogyakarta: CV Andi Offset. ISBN: 978-979-29-3436-6.
- [2.] Madcoms, 2012, "Kupas Tuntas Adobe Flash Professional CS6". Yogyakarta: CV Andi Offset. ISBN: 978-979-29-3435-9.
- [3.] Wahana Komputer, 2013. "Panduan Aplikatif dan Solusi: Adobe Flash CS6 untuk Beragam Animasi

- Website*". Yogyakarta: CV Andi Offset. ISBN: 978-979-29-4050-3.
- [4.] Madcoms, (2015). *Kupas Tuntas Adobe Flash Professional CC 2014*. Yogyakarta: CV Andi Offset. ISBN: 978-979-29-5313-8.
- [5.] Rian Farta Wijaya, 2022, "*Buku Ajar Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android dengan Adobe Flash Professional CS6*". Sukoharjo: Tahta Media Group. ISBN: 978-623-5488-81-3.
- [6.] Erinda Wibianti Agustin, 2021, "*Hewan Peliharaan: Kucingku*". Yogyakarta: CV Media Edukasi Creative. ISBN: 978-623-98110-2-0.
- [7.] Eny Pujiastuti, 2018, "Kucing Keren Zaman Now!". Jakarta: Trubus Swadaya. ISBN: 978-602-9407-42-6.
- [8.] Redaksi Trubus, 2023, "*Kontes Kucing Indonesia 2010–2016*". Jakarta: Trubus Swadaya. eISBN: 978-623-341-769-3.
- [9.] Wandah Wibawanto, 2017, "*Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*". Jakarta: Penerbit Kreatif.
- [10.] Aceng Haetami, dkk., 2023, "*Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Professional*". Jurnal Informasi dan Teknologi, 5(1), 132–142.