

## Media Pembelajaran Pembuatan Tanaman Bonsai *Mame* di Hoki Garden Berbasis Android

I Gede Hananta Kusuma<sup>1)</sup>, Pande Putu Gede Putra Pertama<sup>2)</sup>, Ni Wayan Deriani<sup>3)</sup>

Program Studi

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali Denpasar, Indonesia

e-mail: [1gedehanantakusuma@gmail.com](mailto:1gedehanantakusuma@gmail.com), [2putrapertama@stikom-bali.ac.id](mailto:2putrapertama@stikom-bali.ac.id), [3deriani@stikom-bali.ac.id](mailto:3deriani@stikom-bali.ac.id)

### Abstrak

*Bonsai artinya seni menanam pohon yang pertama kali ada di Cina menggunakan sebutan Penzai atau Penjing. Dikenal menjadi seni menanam pohon yg pada kerdilkan pada sebuah pot dangkal. pada proses pembuatan bonsai, keharmonisan antara pot dan pohon ialah galat satu unsur penting disamping unsur lainnya mirip besarnya sebuah batang, daun, bunga, tinggi asal pohon, hingga menggunakan penyebaran akar, cabang dan ranting. Bila dipandang asal bentuknya secara holistik, bonsai ialah sebuah duplikasi miniatur berasal pohon tua yang latif pada alam bebas. Selain itu, keharmonisan dari sebuah pohon bonsai ialah lambang asal beberapa unsur primer yang diantaranya terdiri asal langit, bumi, serta manusia. Hal tadi bisa ditinjau berasal bentuk bonsai yang Bila ditarik garis, umumnya membuat segitiga simetris juga asimetris. Media Pembelajaran Bonsai Mame di Desa Latu Berbasis Android merupakan sebuah aplikasi yg didalamnya memuat serta mengungkapkan apa itu Bonsai Mame, cara pembuatan Bonsai Mame serta wahana dan prasarana dalam membuat Bonsai Mame. Pengembangan software ini menggunakan Multimedia Development Life Cycle (MDLC) serta dirancang memakai software Adobe Animate CC 2017 serta memakai bahasa pemrograman Action Script tiga.0 dan pengujiannya menggunakan pengujian Black Box Testing dan informasi lapangan.*

**Kata kunci:** *Android programming, bonsai, media pembelajaran.*

### 1. Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan bagian berasal komponen pada sistem pembelajaran menjadi wujud pemecahan problem belajar yang saling berkaitan antara metode, taktik dan media. Pemilihan keliru satu metode belajar serta penerapan taktik pembelajaran tentunya akan menghipnotis jenis media pembelajaran yg dipilih dan dipergunakan. Fungsi utama pada media pembelajaran artinya untuk tujuan instruksional, dimana berita yang terdapat pada media harus melibatkan peserta didik baik di bentuk mental juga dalam bentuk aktifitas yang konkret menjadi akibatnya pembelajaran bisa terjadi. Disamping buat membangkitkan memotivasi, minat atau tindakan serta rangsangan di masyarawat atau siswa buat bertindak pada kegiatan pembelajaran, juga buat tujuan info (menyajikan informasi) dihadapan sekelompok siswa/orang.

Bonsai artinya seni dalam menanam sebuah pohon yang ditemukan pertama kali di Cina dengan sebutan Penzai atau Penjing. Bonsai jua dikenal sebagai seni menanam pohon yang pada kecilkan sebagai akibatnya muat didalam pot yang mungil. pada alur pembentukan Bonsai, keharmonisan antara pot serta pohon wajib dijaga serta wajib memiliki unsur lainnya yang berupa besarnya sebuah pembentukan batang, daun, bunga, tinggi pohon, dan di penyebaran akar, cabang dan ranting supaya sebuah bonsai terlihat lebih indah. Sesuai uraian diatas maka di Tugas Akhir ini perlu dibangun “Media Pembelajaran”Media Pembelajaran Pembuatan Bonsai Mame di Hoki Garden Latu Berbasis Android”, yang bertujuan buat membantu masyarakat supaya lebih mengenal perihal bonsai khususnya bonsai mame. dibutuhkan masyarakat mampu tahu dan bisa mengaplikasikan secara pribadi bagaimana merawat bonsai sebagai akibatnya mampu membentuk bonsai yg berkualitas, serta memberikan edukasi perihal memanfaatkan lingkungan menjadi sumber pundi-pundi rupiah. yang akan terjadi yang dihasilkan dari multimedia pembelajaran ini adalah berupa foto dokumentasi, video edukasi, sejarah bonsai, dan animasi 2 dimensi ihwal jenis-jenis bonsai yg laku dipasaran.

## 2. Metode Penelitian

Metode dalam pengembangan software yang digunakan artinya Multimedia Development Life Cycle. Metode Multimedia Development Life Cycle merupakan menjadi berikut:

### a. Concept ( Konsep )

Tujuan dari media interaktif ini adalah menjadi sarana pengenalan yang lebih efektif dalam memberikan informasi secara lebih baik dan dengan visualisasai yang lebih indah serta atraktif antara media interaktif dan penggunaannya. Konsep dasar dari media ini adalah menjadi sebuah media pembelajaran yang didalamnya terkandung fitur-fitur yang disediakan untuk memberikan informasi baik berupa foto dokumentasi, video edukasi beserta audio dan tampilan animasi 2D menyangkut tentang pembuatan Bonsai Mame melalui Media Pembelajaran Pembuatan Tanaman Bonsai Mame di *Hoki Garden* Latu Berbasis Android yang penulis angkat sebagai judul Tugas Akhir.

### b. Design ( Desain )

*Design* merupakan tahap perancangan kebutuhan dari Media Pembentukan Bonsai Mame di *Hoki Garden* Latu Berbasis Android. Pada tahap perancangan Kebutuhan aplikasi ini meliputi kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak.

### c. Material Collecting ( Pengumpulan Bahan )

Pada tahap ini penulis menggunakan dua metode untuk melakukan pengumpulan data yaitu Observasi dan Wawancara.

### d. Assembly ( Pembuatan Sistem )

Perakitan bahan-bahan yang telah disiapkan dilakukan dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash CS6 dikarenakan aplikasi ini merupakan salah satu program pembuatan animasi yang cukup baik.

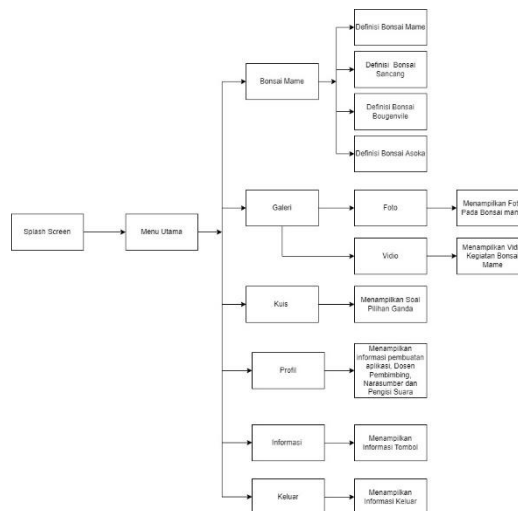
### e. Testing

Tahapan testing merupakan tahap untuk menguji sistem Media Pembelajaran Pembuatan Tanaman Bonsai Mame di *Hoki Garden* Latu Berbasis Android sudah selesai dibuat dengan menggunakan pengujian *Black Box testing*.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1 Desain Menu Sistem

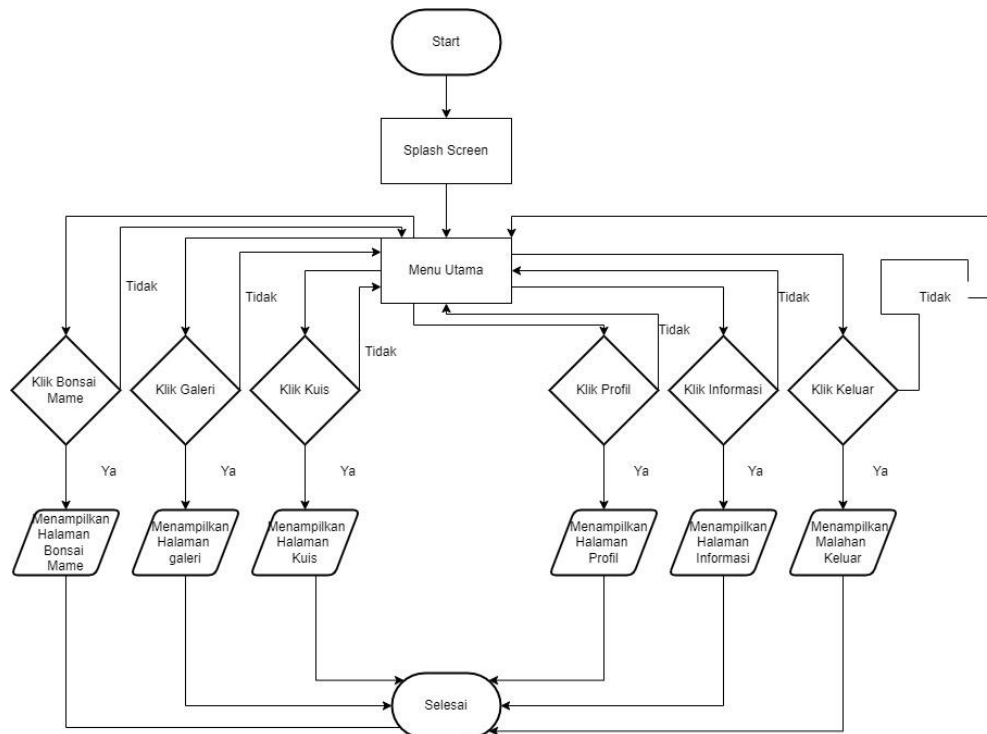
Desain menu sistem adalah sebuah jajaran info yang ada di aplikasi sehingga pengguna lebih simpel buat tahu info yg ada pada Media Pembelajaran tumbuhan Bonsai Mame di *Hoki Garden* Latu Berbasis Android. bisa dicermati pada Gambar 1.



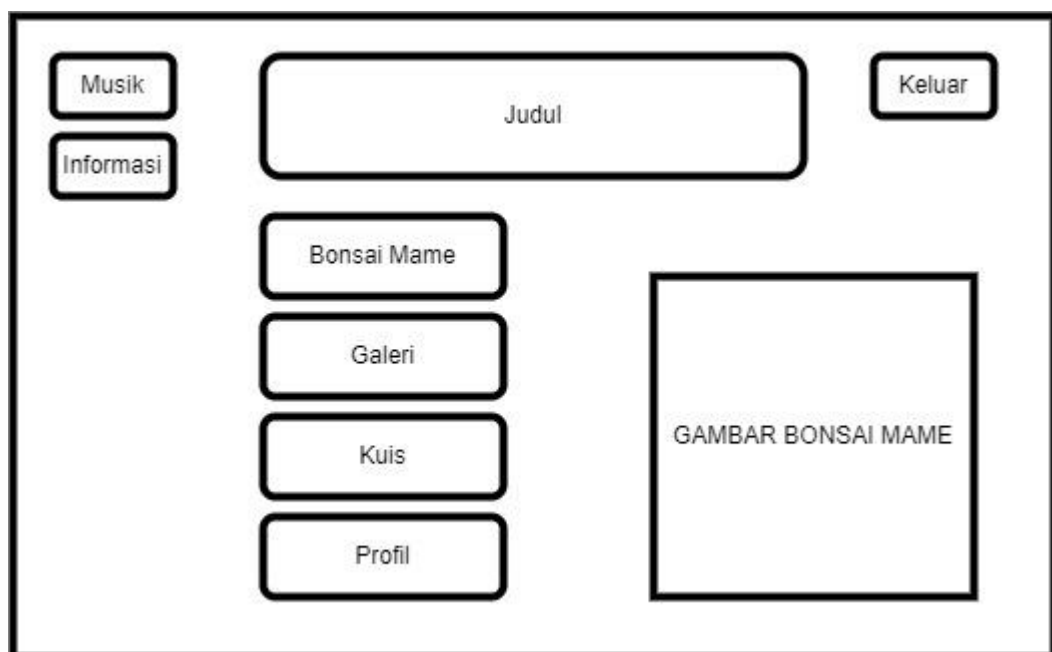
Gambar 1. Desain Menu Sistem

#### 3.1.1 Flowchart Menu Sistem

Flowchart umum sistem merupakan urutan suatu alur dalam pembuatan sebuah program. Gambaran umum adalah pengelompokan urutan proses pada suatu program dengan mendapatkan bayangan berjalannya sistem. Flowchart Menu Sistem dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Flowchart Menu Sistem



Gambar 3. Desain Interface Menu Utama

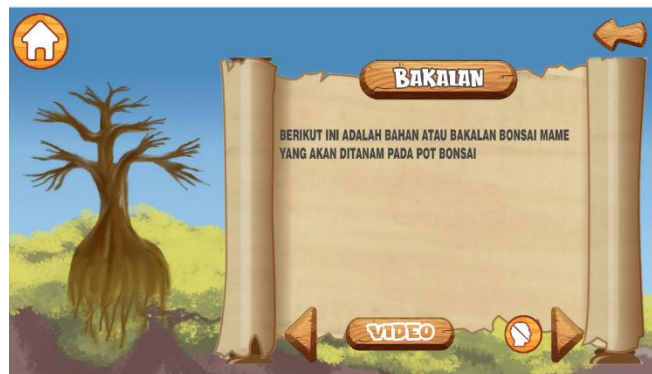
### 3.1.2 Desain Interface Menu Utama

*Entity Relationship Diagram (ERD)* dipakai untuk memberi gambaran hubungan antar entitas-entitas yang ada pada suatu sistem. Berikut ini adalah *ERD* dari sistem informasi pengenalan suku – suku di daerah Sunda Kecil berbasis *Web-GIS* yang dapat dilihat pada gambar Gambar 3.

## 3.3 Implementasi

### 3.3.1 Halaman Pengunjung

Tampilan menu utama terdapat 6 menu yaitu menu Bonsai Mame, menu Galeri, menu Kuis, menu Profil, menu Informasi, dan menu Keluar. Selain itu terdapat juga judul aplikasi, tombol On/Off musik berfungsi untuk memainkan *Backsound* aplikasi. Halaman suku berdasarkan daerah dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Menu Utama

### 3.3.2 Halaman Galeri

Pada halaman Galeri terdapat beberapa jenis bonsai mame dan vidio dokumentasi tentang Hoky Garden. Halaman Galeri dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Halaman Galeri

### 3.3.3 Halaman Profil

Pada halaman profil terdapat informasi tentang pembuat aplikasi, pengisi suara serta dosen pembimbing 1 dan dosen pembimbing 2.



Gambar 7. Halaman Profil

## 4. Kesimpulan

Media Pembelajaran Bonsai Mame ini menggunakan *action script 3.0* sebagai bahasa pemrograman serta *adobe animate* sebagai software dalam pembuatan aplikasi dan menggunakan metode *blackbox testing* dan kuesioner sebagai pengujian aplikasi. Aplikasi ini bertujuan untuk memberikan wawasan tentang tata cara pembuatan Bonsai Mame yang baik sehingga meminimalisir kegagalan dalam pembuatan Bonsai Mame. Telah berhasil dibangun Aplikasi Media Pembelajaran Bonsai Mame melalui sebuah aplikasi multimedia berbasis android sebagai media pengenalan kepada masyarakat tentang apa itu Bonsai Mame.

### Daftar Pustaka

- [1] N. I. Juaningsih, "Analisis Kebijakan PHK Bagi Para Pekerja Pada Masa Pandemi Covid-19 di Indonesia," vol. 4, No.1, 2020.
- [2] B. Zachriyar, *Buku Panduan Praktis Budidaya dan Pemeliharaan Cupang*, Y. Indriani., Jakarta : Penebar Swadaya, 2017.
- [3] S. Wawan, E. B. Purnama, "Perkembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Kuliah Organisasi Komputer," *IJNS.*, vol. 4, hlm. 60, 2012.
- [4] I. K. W. Suyoga, "Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Tanaman Obat Herbal Berbasis Flash," *STIKOM Bali*, 2016.
- [5] N. L. Juliantini, "Media Pembelajaran Pembudidayaan Ayam Aduan Khas Desa Madenan Singaraja Berbasis Multimedia," *STIKOM Bali*, 2018.
- [6] I. K. Apriana, "Multimedia Interaktif Pengenalan Pande Besi Di Desa Kapaon Berbasis Android," *STIKOM Bali*, 2016.
- [7] I. K. A. Sutawan, "Pengenalan Pura Silayukti Berbasis Multimedia," *STIKOM Bali*, 2016.
- [8] A. A. I. C. Pramita, "Multimedia Pembelajaran Pembuatan Banten Pejati Berbasis Android," *STIKOM Bali*, 2017.