

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KOMPUTERISASI AKUNTANSI BERBASIS MULTIMEDIA

Muh. Fachrul *)

Abstract : This Application explain about study of MYOB Accounting of where items presented contain the items of about Company Case, Setup of Early MYOB, and Beginning Balance of MYOB Accounting. This Application can give the study interaktif of at student or user of other; dissimilar so that can understand about submitted/sent items

This application is developed with the concept Multimedia and exploit the program of Macromedia Authorware 6.5 as program develop. By using application program this interaktif, is expected by a student will be able to be easier in comprehending lesson which have in learning in campus, because this multimedia own the animation and video which can add the student motivation to learn

With the interesting appearance in expecting student more like to learn, because in this application is student do not only listen the clarification from just tutor but also have interaction, that is with clicking knob which have been provided. interesting appearance possible can lessen the student saturation in accepting lesson. Others student also can test its ability in doing problem - problem which have been provided.

Keywords : Multimedia, MYOB Accounting

A. Latar Belakang

Penggunaan alat bantu komputer (computerezed) sebagai pendukung dalam bidang akuntansi sudah merupakan kebutuhan mutlak. Banyak Perusahaan masih membuat suatu laporan keuangan maupun penyesuaian laporan akhir periode secara manual. Setelah dikeluarkannya program aplikasi komputer untuk akuntansi sehingga dapat lebih mudah dan cepat dalam melakukan penyusunan laporan keuangan.

MYOB (Mind Your Own Business) adalah sebuah paket perangkat lunak komputer akuntansi yang dikembangkan pertama kali oleh MYOB Technology Pty., Ltd. Di Australia.

Di dunia pendidikan penggunaan perangkat lunak computer untuk aplikasi akuntansi sudah menjadi kebutuhan. Program MYOB Accounting, melalui aplikasi ini, mahasiswa dapat mengolah data akuntansi secara terkomputerisasi dengan mudah dan cepat.

Untuk dapat memahami penggunaan fitur-fitur yang telah disediakan dalam sebuah aplikasi MYOB, maka salah satu metode pembelajaran akuntansi komputer adalah dengan menggunakan sistem multimedia yang sangat dibutuhkan bagi mahasiswa sebagai sarana penunjang perkuliahan diluar kampus. Berdasarkan pandangan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang efektif, khususnya untuk mata kuliah akuntansi komputer, adalah yang dapat memfasilitasi hubungan antara materi yang dijelaskan dengan pengalaman social yang sehari-hari dialami.

Dari uraian latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada software MYOB Accounting, dan bagaimana mengevaluasi *program media pembelajaran MYOB Accounting* yang saat ini digunakan mahasiswa STIE Nobel Indonesia.

Penelitian ini adalah Mengembangkan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif pada Software Myob Accounting dengan menggunakan Macromedia Authorware 6.5 dalam Pembelajaran komputerisasi akuntansi, memanfaatkan dan mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif sebagai media yang sangat strategis untuk menyampaikan informasi, khususnya dalam hal proses belajar maupun mengajar. Sehingga proses belajar mengajar tidak hanya dapat dilakukan didalam kelas saja.

B. Rumusan Masalah

Dalam hal ini masalah yang akan dibahas adalah :

1. Bagaimana mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada software MYOB Accounting ?
2. Bagaimana mengevaluasi dan mengajar program media pembelajaran MYOB Accounting kepada mahasiswa STIE Nobel Indonesia?

Peneliti membatasi permasalahan ini terbatas pada aplikasi yang dibuat hanya akan menjelaskan tentang periode pembukuan yang digunakan, migrasi saldo awal dari laporan keuangan manual sebelumnya, salinan bukti transaksi, dan bukti memorial untuk mencatat penyesuaian kemudian menjelaskan dan menampilkan gambar dari software akuntansi MYOB dan bagaimana kita harus memasangnya pertama kali, persiapan pembuatan file baru, dan melakukan pemasangan data perusahaan baru beserta komponennya, kemudian aplikasi ini akan menjelaskan persiapan-persiapan awal yang harus kita lakukan baik secara manual maupun melalui MYOB software untuk mengisikan saldo awal neraca ditambah dengan pengisian buku besar pembantu utang piutang, dan persediaan.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Pada Software Myob Accounting dengan menggunakan Macromedia Authorware 6.5 Untuk Pembelajaran memanfaatkan dan pembelajaran interaktif sebagai media yang sangat strategis untuk menyampaikan informasi, khususnya dalam hal proses belajar maupun mengajar. Sehingga proses belajar tidak hanya dapat dilakukandidalam kelas saja, untuk mengevaluasi program media pembelajaran MYOB Accounting mahasiswa STIE Nobel Indonesia

D. PENGERTIAN

1. Bahan Ajar.

Menurut National Center for Vocational Education Research Ltd/National Center for Competency, Based Training, Bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak sehingga tercipta lingkungan atau, suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar.

2. Pengertian Multimedia

Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori yaitu Multimedia Linear dan Multimedia Interaktif

3. Macromedia Authoware 6.5

Macromedia Authorware 6.5 merupakan software yang tepat untuk membuat berbagai bentuk sajian visual yang dapat menggabungkan berbagai media, seperti video, animasi, gambar dan suara. Sehingga program ini cukup handal dalam pembuatan berbagai macam aplikasi tutorial yang interaktif dan menarik.

4. Adobe Photoshop CS3

Adobe Photoshop CS3 adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto atau gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (market leader)

5. Adobe Flash CS 3

Adobe Flash CS3 merupakan sebuah aplikasi yang cukup handal bagi para desainer web, serta praktisi di bidang multimedia dan pembuatan media komunikasi interaktif. Penggunaan Adobe Flash CS3 lebih ditekankan pada pembuatan, pengolahan, serta manipulasi berbagai jenis data, meliputi audio, video, gambar bitmap dan vektor, teks, serta data.

6. Adobe Audition 1.5

Adobe Audition 1.5 adalah sebuah software dari adobe system yang digunakan untuk merekam, mengedit, serta mencampur (mix) dan mastering musik.

7. Adobe Premier Pro

Adobe Premier adalah salah satu software yang populer dan digunakan secara luas dalam pengeditan video.

8. BlueBerry FlashBack Pro

BlueBerry FlashBack Pro adalah sebuah software yang dapat digunakan untuk membuat sebuah video tutorial dengan merekam segala aktivitas dan kegiatan pada desktop kita.

9 Struktur Navigasi

Ada empat macam bentuk dasar dari struktur navigasi yang biasa digunakan dalam proses pembuatan aplikasi multimedia, yaitu:

- a. Linier, merupakan struktur yang mempunyai satu rangkaian cerita berurutan. Struktur ini menampilkan satu demi satu tampilan layar secara berurutan menurut aturannya.
- b. Hirarki, struktur ini sering disebut struktur navigasi bercabang, yaitu merupakan suatu struktur yang mengandalkan percabangan untuk menampilkan data atau gambar pada layar dengan criteria tertentu. Tampilan pada menu pertama disebut *master page* (halaman utama satu), halaman tersebut mempunyai halaman percabangan yang disebut *slave page* (*halaman pendukung*) dan jika dipilih menjadi halaman kedua, begitu seterusnya.
- c. Nonlinier, Struktur navigasi non- linier (tidak terurut) merupakan pengembangan dari struktur navigasi linier, hanya saja pada navigasi ini diperkenankan untuk membuat percabangan. Percabangan pada struktur nonlinier berbeda dengan percabangan pada struktur hirarki, pada struktur ini kedudukan semua page sama, sehingga tidak dikenal dengan adanya master atau slave page.
- d. Campuran, merupakan gabungan dari struktur navigasi bebas, maksudnya adalah jika suatu tampilan membutuhkan percabangan maka dibuat percabangan. Struktur ini paling banyak digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia.

10. Pengertian Myob

MYOB (Accounting) adalah sebuah paket aplikasi software akuntansi yang dikembangkan pertama kali oleh MYOB Pty. Ltd. pada tahun 1980-an. MYOB Accounting memiliki kemudahan dalam hal penggunaan dan kecepatan akses data dari sebuah laporan ke sumber transaksi dan terhubung dengan aplikasi Microsoft Office

(Excel, Word dan Outlook) serta aplikasi lainnya, seperti Adobe Acrobat. MYOB Accounting adalah program aplikasi akuntansi yang digunakan untuk mengotomatisasikan pembukuan secara lengkap, cepat dan akurat.

a. *Keunggulan MYOB adalah:*

MYOB Accounting mudah dimengerti dan dipelajari, sehingga kendala untuk mengoperasikannya menjadi sangat kecil. Fungsi-fungsi yang terdapat pada software ini didefinisikan dan dikelompokkan secara jelas, dan serupa dengan fungsi-fungsi yang dilakukan pada kegiatan akuntansi manual sehari-hari. Anda dapat langsung memilihnya tanpa harus memilih serangkaian perintah dari menu yang sebelumnya dan disebut juga struktur tersedia.

MYOB Accounting sangat fleksibel dan langsung dapat dioperasikan, tanpa menuntut prasyarat yang harus dikerjakan sebelumnya. Software ini hampir seratus persen memenuhi prinsip GAAP (Generally Accepted Accounting Principles) dan SAK (Standar Akuntansi Keuangan). Sehingga perusahaan tidak perlu bersusah payah memodifikasi sistem akuntansi ini. MYOB Accounting tumbuh sejalan dengan perkembangan perusahaan

MYOB Accounting dapat menangani transaksi-transaksi dan laporan keuangan dengan nilai di atas satu Milyar Rupiah.

b. *Karakteristik MYOB Accounting*

MYOB Accounting memiliki karakteristik yaitu memasukkan daftar akun, pengaturan (setup), mengelola bank, pelanggan, pemasok, produk sampai pada laporan keuangan seperti neraca, laba rugi dan sebagainya

3. Persiapan Data Awal

Berikut Beberapa Data Awal yang Harus Anda sediakan sebelum bekerja dengan MYOB:

a) Chart of Account

Pengkodean dan pengelompokan account disebut dengan Chart of Account. Susunlah Chart of Account sesuai dengan GAAP (General Accepted Accounting Principles)/ Prinsip-prinsip yang diterima umum. Customer adalah sebuah perusahaan atau individu yang membeli produk /jasa yang kita jual. Supplier adalah perusahaan atau individu yang menjual produk/jasa yang kita beli.

b) Job List

Untuk membuat dan menetapkan Job (proyek) Perusahaan Anda (jika ada)

c) Card File

Untuk mencatat dan mengelompokkan data customer, supplier, employee

d) Item List

Untuk mencatat dan mengelompokkan nama barang / jasa yang akan diperjualbelikan.

e) Link Account

Untuk menetapkan account yang akan dimasukkan kedalam Link Account

f) Opening Balance

Untuk memasukkan saldo awal masing-masing account, customer, supplier, inventory dan job (jika ada), cek kembali keseimbangan neraca anda sebelum memasukkan transaksi.

g) Gunakan menu Easy Setup

Assistant untuk memandu Anda melakukan berbagai setup awal dengan tuntunan dari MYOB.

E. HASIL PENELITIAN

Dunia pendidikan sekarang ini sudah mengarah kepada pemanfaatannya teknologi

yang digunakan untuk metode pembelajaran terutama dalam bidang teknologi informatika dan multimedia interaktif. Aplikasi - aplikasi yang banyak digunakan diantaranya adalah video pendidikan, elektronik library, e-learning, dan lain sebagainya.

Belajar menurut Thursam Hakim (2005) adalah suatu proses perubahan didalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir dan lain-lain kemampuan. Sedangkan menurut M.Sobry (2007) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut National Center for Vocational Education Research Ltd /National Center for Competency Basad Training, Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan membantu pengajar/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bentuk bahan ajar tersebut dapat berupa :

1. Bahan cetak seperti: hand out buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, leaflet, wallchart,
2. Audio Visual seperti: video / film, VCD
3. Audio seperti: radio, kaset, CD audio, PH
4. Visual: foto, gambar, model / maket.
5. MultiMedia: CD interaktif, computer Based, Internet

Sedangkan Multimedia diartikan sebagai media yang meng gabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi.

Karakteristik dari multimedia tersebut yaitu:

1. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya meng- gabungkan unsur audio dan visual.

2. Bersifat interaktif, dalam penger- tian memiliki kemampuan untuk meng- akomodasi respon pengguna.
3. Bersifat mandiri, dalam penger- tian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa meng- gunakan tanpa bimbingan oran lain.

Jenis-jenis media yang menjadi komponen Multimedia beserta pemanfaatannya yaitu:

1. TEKS, efektif untuk menyampaikan informasi verbal, merangsang daya fikir, koknitif, dan memperjelas atau memperkuat media lainnya.
2. AUDIO, efektif untuk memancing perhatian, menumbuhkan daya imajinasi, dan menambah atau membentuk suasana menjadi hidup.
3. GRAFIS, FOTO, dan GAMBAR, efektif untuk mengkongkritkan sesuatu yang abstrak dan menghilangkan verbalisme pada anak
4. VIDEO, efektif untuk menunjukkan peristiwa masa lalu sesuai dengan kejadian yang sebenarnya, menyajikan peristiwa penting maupun kejadian yang langka yang sulit di dapatkan, menampilkan gerakan obyek yang terlalu cepat atau terlalu lambat menjadi normal sehingga dapat dilihat dengan mata.
5. ANIMASI, efektif untuk menjelaskan suatu proses yang sulit dilihat dengan mata.

Hasil Penelitian Uji Coba Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Software MYOB Accounting 17.

1. Kualitas Tampilan

Tanggapan pengguna berkaitan dengan :

a. Petunjuk penggunaan program

Petunjuk penggunaan program sudah jelas sebanyak 36,67% menyatakan

sangat bagus, 60% menyatakan bagus, serta 3,33% menyatakan kurang..

b. Teks / tulisan yang dapat dibaca

Teks/tulisan yang dapat dibaca sebanyak 16,67% menyatakan sangat bagus, 83,33% menyatakan bagus, 0% menyatakan kurang, serta 0% menyatakan sangat kurang.

c. Kualitas tampilan gambar

Kualitas tampilan gambar sudah baik sebanyak 16,67% menyatakan sangat baik, 50% menyatakan bagus, serta 33,33% menyatakan kurang..

d. Animasi yang ditampilkan menarik

Animasi yang ditampilkan menarik sebanyak 6,67% menyatakan sangat bagus, 43,33% menyatakan bagus, serta 50% menyatakan kurang

e. Komposisi warna kontras

Komposisi warna kontras sebanyak 6,67% menyatakan sangat bagus, 50% menyatakan bagus, serta 43,33% menyatakan kurang.

f. Suara / narasi

Suara/narasi sudah jelas sebanyak 33,33% menyatakan sangat baik, 56,67% menyatakan bagus, serta 10% menyatakan kurang.

g. Daya dukung musik

Daya dukung musik baik sebanyak 53,33% menyatakan sangat baik, 36,67% menyatakan baik, serta 10% menyatakan kurang.

2. Penyajian Materi

Tanggapan pengguna berkaitan dengan :

a. Kejelasan tujuan pelajaran yang disajikan

Kejelasan tujuan pelajaran yang disajikan sebanyak 10% menyatakan sangat baik, 90% menyatakan baik, serta 0% menyatakan kurang.

b. Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi

Kejelasan petunjuk belajar sebanyak 20% menyatakan sangat baik, 80% menyatakan baik, serta 0% menyatakan kurang.

c. Cara memahami kalimat pada teks/tulisan

Mudahnya memahami kalimat pada teks/tulisan sebanyak 6,67% menyatakan sangat baik, 93,33% menyatakan baik, 0% menyatakan kurang, serta 3,33% menyatakan sangat kurang.

d. Materi yang dapat mudah dipahami

Materi dapat mudah dipahami sebanyak 23,33% menyatakan sangat baik, 73,33% menyatakan baik, serta 3,33% menyatakan kurang.

e. Urutan penyajian yang tepat

Urutan penyajian yang tepat sebanyak 3,33% menyatakan sangat baik, 80% menyatakan baik, serta 16,67% menyatakan kurang.

f. Latihan yang sudah sesuai dengan materi yang diberikan

Urutan latihan sudah sesuai dengan materi yang diberikan sebanyak 0% menyatakan sangat baik, 70% menyatakan baik, serta 30% menyatakan kurang.

g. Adanya umpan balik/respon

Adanya umpan balik / respon sebanyak 6,67% menyatakan sangat baik, 80% menyatakan baik, serta 13,33% menyatakan kurang.

h. Penggunaan aplikasi dapat membantu proses belajar

Penggunaan aplikasi dapat membantu proses belajar sebanyak 26,67% menyatakan sangat baik, serta 70% menyatakan baik, 3,33% menyatakan kurang.

F. Kesimpulan

Metode Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif untuk mata kuliah komputer akuntansi MYOB Accounting sangat tepat digunakan oleh para mahasiswa untuk lebih memahami penggunaan software akuntansi, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dalam aplikasi Computer Assisted Instruction (CAI) ini menggunakan enam buah frame, yaitu frame 1 untuk menampilkan menu utama, frame 2 untuk menampilkan Profil Perusahaan, frame 3 untuk menampilkan Kompetensi, frame 4 untuk menampilkan Dasar Akuntansi, frame 5 untuk menampilkan Setup Awal MYOB, frame 6 untuk menampilkan Saldo Awal MYOB, dan yang terakhir frame 7 untuk menampilkan Tes Formatif. Aplikasi ini juga menggunakan video yang terdapat pada materi Setup awal, dan saldo awal MYOB, lalu aplikasi ini juga menggunakan struktur navigasi campuran dimana struktur navigasi tersebut akan menunjukkan hubungan antar elemen dalam aplikasi ini.

Computer Assisted Instruction (CAI) ini memiliki banyak kelebihan diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Mahasiswa/pengguna dapat belajar tentang materi Profil Perusahaan, Setup Awal MYOB Accounting, dan materi Saldo Awal MYOB Accounting, yang berupa video tutorial dan juga animasi yang menarik.
2. Mahasiswa/pengguna dapat menguji kemampuannya dalam menjawab soal tentang materi yang diberikan yaitu materi Profil Perusahaan, Setup Awal MYOB Accounting, dan Saldo Awal

MYOB Accounting dengan mengerjakan latihan di setiap materi dan tes formatif yang merupakan kumpulan soal-soal dari materi yang diberikan. Soal berupa pilihan ganda, kemudian hasil tersebut dapat dilihat pada saat semua soal telah terjawab.

DAFTAR PUSTAKA

Ali Mahmudi,. MYOB Accounting & Premier 1, Edisi Kedua . Jakarta: Grasindo, 2009.

Ali Mahmudi,. Komputerisasi Akuntansi Myob Perusahaan Dagang . Jakarta: Grasindo, 2008.

Albertus Ong., Menggunakan MYOB Premier 8 dan MYOB Accounting 14, Jakarta, Elex Media Komputindo,2004.

Bodnar,George H. Sistem Informasi Akuntansi. Jakarta: Indeks, 2006.

Teguh Wahyono. 36 Jam Belajar Komputer Animasi Dengan Macromedia FLASH 8. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2006.

Widada HR., Mudah membuat media pembelajaran Multimedia Interaktif untuk guru dan professional, Yogyakarta : Pustaka Widyatama, 2010.

*) Penulis adalah Dosen Tetap Pada STIE **Nobel Indonesia** Makassar