

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
MATA KULIAH KOMPUTERISASI AKUNTANSI
(STUDI KASUS: MYOB ACCOUNTING 17 PADA MODUL BANKING)

Sri Maryani
Jurusan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Gunadarma
(yanimanizzz@yahoo.com)

ABSTRAK

Penelitian ini menjelaskan perancangan dan pengembangan bahan ajar berbasis Multimedia Interaktif mata kuliah Komputer Akuntansi MYOB 17 dengan pokok bahasan Modul Banking. Macromedia Authorware 6.5 ini di buat untuk memudahkan mahasiswa dalam memahami pelajaran yang telah di pelajari di kampus, karena multimedia ini memiliki animasi dan video yang dapat menambah motivasi mahasiswa untuk belajar. Aplikasi Multimedia Interaktif ini menyediakan berbagai fasilitas pembelajaran, yaitu dengan menyajikan materi dengan animasi agar lebih menarik dan dilengkapi dengan evaluasi berupa latihan-latihan soal serta *Video Interaktif*. Multimedia interkatif menggunakan Dengan tampilan yang menarik di harapkan mahasiswa lebih senang dan mudah untuk belajar, karena dalam aplikasi ini mahasiswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari tutor saja tapi juga berinterkatif, yaitu dengan mengklik *tombol/icon-icon* yang telah disediakan, sehingga tampilan yang menarik ini mungkin dapat mengurangi kejenuhan mahasiswa dalam menerima pelajaran. Hasil yang akan dicapai dari pembuatan Multimedia Interaktif ini adalah bahwa mahasiswa dapat mengikuti semua materi yang disampaikan dalam aplikasi ini untuk mata kuliah Komputer Akuntansi khususnya Myob Accounting 17 sesuai yang mereka inginkan tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

Kata Kunci: Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif, Macromedia Authorware 6.5, Myob Accounting 17.

PENDAHULUAN

Pada saat ini kebutuhan akan adanya tekhnologi informasi dan komunikasi telah mendorong terbentuknya masyarakat informasi. Dunia usaha dituntut untuk tampil adaptif terhadap perubahan yang terjadi dengan perbaikan strategi dan operasi perusahaan agar dapat bertahan dalam kompetisi dunia usaha yang semakin ketat. Salah satu unsur strategi bagi organisasi bisnis adalah penggunaan program akuntansi secara cepat dan akurat untuk pengambilan keputusan.

Penggunaan program akuntansi sebagai pendukung dalam bidang akuntansi yang merupakan kebutuhan mutlak. Dengan program akuntansi, seluruh aspek bisnis yang dikelola dapat diukur dengan tepat waktu, tanpa harus menunggu selesainya laporan yang harus dibuat secara manual dan memakan waktu lama. Informasi akuntansi yang sangat berguna bagi aktivitas perusahaan atau manajemen dalam pengambilan keputusan yang

efektif. MYOB salah satu program aplikasi akuntansi yang didesain untuk memenuhi kebutuhan penyediaan informasi akuntansi.

MYOB (Mind Your Own Business) adalah sebuah paket aplikasi software akuntansi di tahun 1980an yang dikembangkan pertama kali oleh MYOB Pte.Ltd. yang berdomisili di Australia. Kemudahan penggunaan kecepatan akses dari sebuah laporan hingga ke sumber transaksi dan terhubung (Excel, Word, dan Outlook) serta aplikasi lainnya, Adobe Acrobat menyebabkan suatu alasan utama mengapa MYOB mendapat penghargaan ditingkat dunia dan sangat dikenal diseluruh dunia. Kemudahan penggunaan, kecepatan akses dari sebuah laporan hingga ke sumber transaksi dan terhubung dengan aplikasi Microsoft office serta aplikasi lainnya, merupakan satu alasan utama mengapa MYOB mendapat penghargaan ditingkat dunia dan sangat dikenal diseluruh dunia.

Saat ini, hampir semua lembaga pendidikan mengajarkan praktikum komputerisasi secara manual dilengkapi dengan praktikum komputerisasinya dengan aplikasi MYOB. Dengan aplikasi MYOB, mahasiswa dapat mengolah data akuntansi secara terkomputerisasi dengan mudah dan cepat. Sehingga dapat menghasilkan laporan keuangan dengan cepat dan akurat. MYOB dapat dimengerti dan dipahami tidak hanya dengan mempelajari teorinya saja tetapi akan lebih mudah dimengerti dan dipahami bila dipraktikan secara nyata. Pengembangan bahan ajar mata kuliah akuntansi computer berbasis multimedia interaktif merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap ilmu akuntansi.

Universitas Gunadarma, sebagai salah satu perguruan tinggi terkemuka di Indonesia, proses pembelajaran di Universitas Gunadarma tidak hanya melalui pertemuan di kelas, tetapi mengadakan suatu pratikum penunjang dalam mempelajari software akuntansi MYOB. Praktikum ini dilaksanakan setiap semesternya pada mahasiswa semester 3 dan 4. Namun praktikum yang dilakukan ini dirasakan sangat kurang bagi mahasiswa agar dapat mempelajari lebih mahir lagi dalam menguasai penggunaan software MYOB Accounting.

Oleh karena itu, mengingat pentingnya penggunaan aplikasi MYOB untuk fakultas ekonomi jurusan akuntansi, maka Salah satu metode pembelajaran software akuntansi MYOB adalah dengan mengembangkan bahan ajar berbasis Multimedia Interaktif. Sesuai dengan pendidikan sekarang ini, yang sudah mengarah kepada pemanfaatan teknologi untuk metode pembelajaran terutama dalam bidang Akuntansi. Pemanfaatan teknologi multimedia sangat diperlukan untuk menciptakan metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dengan menggunakan unsur-unsur pendukung seperti teks, audio, grafis, suara, animasi, dan video. Dengan menggunakan aspek ini diharapkan mahasiswa dapat lebih mengerti dan menyukai metode pembelajaran yang telah diberikan.

LANDASAN TEORI

Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantuu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dikelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis.

Bahan Ajar merupakan informasi, alat dan teks yang diperlukan guru/infrastruktur untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. (*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/suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar.

Pengertian Multimedia Interaktif

Definisi Multi Media menurut bahasa, Multi (latin nouns) adalah banyak, bermacam – macam, sedangkan Medium : sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Sedangkan menurut American Heritage Electronic Dictionary (1991) medium adalah alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Dalam arti luas Multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk text, audio, grafik, animasi, dan video.

Beberapa definisi menurut beberapa ahli:

1. Kombinasi dari komputer dan video (*Rosch, 1996*)
2. Kombinasi dari tiga elemen: suara, gambar, dan teks (*McComick, 1996*)
3. Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini
4. dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (*Turban dan kawan-kawan, 2002*)
5. Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video (*Robin dan Linda, 2001*)
6. Multimedia dalam konteks komputer menurut Hofstetter 2001 adalah: pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan tool yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

Interaktif berarti bersifat saling mempengaruhi. Artinya antara pengguna (user) dan media (program) ada hubungan timbal balik, user memberikan respon terhadap permintaan/tampilan media (program), kemudian dilanjutkan dengan penyajian informasi/konsep berikutnya yang disajikan oleh media (program) tersebut. User harus berperan aktif dalam pembelajaran berbantuan komputer ini.

Pengertian Macromedia Authorware 6.5

Program Authorware 6.5 merupakan salah satu program Authoring tool yang diproduksi oleh perusahaan pembuat software komputer Macromedia. Authorware, bukanlah satu-satunya program authoring tool yang ada saat ini, masih banyak program authoring tool lainnya, misalnya Tool Book, Neo Book, dan Director, namun program Authorware merupakan program yang mempunyai fasilitas yang lebih lengkap dan cara penggunaannya pun mudah.

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.

Authorware 6.5 sungguh produktif karena dilengkapi dengan berbagai fasilitas yang mendukung sehingga kita dapat bekerja dengan nyaman dan mudah. Authorware 6.5

menyediakan Knowledge Objects, Knowledge Objects Authoring, Multi Icon Editing dan juga Export Internal Media. Fasilitas tersebut sangat bermanfaat di saat kita sedang bekerja dengan Authorware.

Pengertian MYOB

MYOB accounting adalah program aplikasi akuntansi yang digunakan untuk mengotomatisasikan pembukuan secara lengkap, cepat dan akurat. Dalam myob terdapat sejumlah fasilitas-fasilitas yaitu pemasukan daftar akun, pengaturan (setup), mengelola bank, pelanggan, pemasok, produk sampai pada laporan keuangan seperti neraca, laba rugi dan sebagainya.

Myob Accounting merupakan paket program komputer untuk olah data akuntansi yang dibuat secara terpadu (integrated software). Program dibuat oleh MYOB Limited Australia, selanjutnya software ini telah dipakai dan dikembangkan di beberapa negara lain. MYOB sudah menyediakan chart of account (daftar rekening) siap pakai menggunakan bahasa Inggris untuk 105 jenis perusahaan.

Beberapa keunggulan Myob Accounting antara lain:

1. 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, daan serupa dengan fungsi-fungsi yang dilakukan pada kegiatan akuntansi manual sehari-hari. Anda dapat langsung memilihnya tanpa harus memilih serangkaian perintah dari menu yang tersedia.
2. 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.
3. MYOB Accounting tumbuh sejalan dengan perkembangan perusahaan.
4. MYOB Accounting dapat menangani transaksi-transaksi dan laporan keuangan dengan nilai di atas satu Milyar Rupiah.

METODE PENELITIAN

Tahapan dan Langkah-langkah Penelitian

Tahapan dan langkah–langkah penelitian secara keseluruhan ada 4 langkah. Adapun pencapaian ke-4 langkah tersebut secara keseluruhan bisa dilihat pada Tabel berikut ini:

Tabel 1 Tahapan Pengembangan Model

Tahap	Langkah	Aktifitas
Pra Pengembangan Model	1	Perencanaan bahan ajar multimedia interaktif.
Pengembangan Model	2	-Mendesain dan membuat modul tutorial -Membuat bahan ajar berbasis multimedia interaktif myob accounting dengan menggunakan macromedia

		authoware.
	3	Uji coba -Kajian dengan ahli materi dan ahli media -Perbaikan
Penerapan Model	4	Uji Coba Lapangan -Uji coba pada beberapa responden mahasiswa Ekonomi Jurusan Akuntansi Universitas Gunadarma.
	5	Perbaikan Operasional Peyempurnaan berkelanjutan bahan ajar berbasis multimedia interaktif.

Teknik Pengambilan Sampel.

Pada dasarnya teknik pengambilan sampel yang diterapkan dalam penelitian ini merupakan sampling purposif, yang dikenal juga sebagai sampling pertimbangan atau berdasarkan pertimbangan tertentu. Adapun jumlah sampel serta kriteria tertentu dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2
Teknik Pengambilan Sampel

NO.	TAHAPAN PENELITIAN	SAMP-PEL	KETERANGAN KRITERIA	INSTRUMEN
1	Evaluasi satu-satu	1 1	Ahli akuntansi Ahli media instructional	Kusioner Wawancara Pengamatan
2	Evaluasi skala terbatas	30	Mahasiswa	Kuesioner Wawancara Pengamatan

Siklus Penelitian dan Pengembangan.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan berdasarkan model R & D Cycle Borg dan Gall (1983) yang disesuaikan dengan tujuan dan kondisi penelitian yang sebenarnya. Penerapan Penelitian dan Pengembangan ini terdiri dari tiga tahapan dan tujuh langkah yaitu:

1. Pertama, Tahap Pra-pengembangan model, terdiri dari:

Langkah pertama, yaitu Perencanaan pengembangan model. Mulai merancang produk model bahan ajar Video Interaktif berbantuan mencakup: a).

Merumuskan tujuan pembelajaran termasuk mengembangkan garis besar program Video Interaktif MYOB, b). Mengembangkan Materi MYOB, c) Mengembangkan tipe tes, d). Menulis naskah/narasi, e). Merancang frame (*story board*), dan f). merancang ide kreasi dan seluruh desain.

2. Kedua, Tahap Pengembangan model, terdiri dari 2 langkah (dimulai dari dua langkah ke tiga).
 - a. Langkah ke dua. Mendesain dan membuat modul tutorial myob accounting mencakup kegiatan: a). Menegal dan mempelajari *authoring tolls* yang digunakan yaitu *macro media authorware*, b). Membuat naskah program, c) Merekam video tutorial MYOB dengan BlueBerry FlashBack, d). Merekam narasi dan mengeditnya dengan program Adobe Audition 3 di studio audio visual, e) Merekam video intro dengan teknik *blue screen* (layar biru) menggunakan kamera Mini DVD dan Proses pengambilan gambar dilakukan di studio audio visual, f). Mengedit latar belakang (blue screen dengan menggunakan program Serious Magic Ultra 2, g) Membahas hasil naskah yang sudah dibuat yang dihadiri oleh ahli materi, ahli *instructional*, *digitizer*, programmer, dan kru lainnya, dan h). Cek dan revisi tentang apa yang sudah dibuat.
 - b. Langkah Ke tiga, uji coba multimedia interaktif dengan cara evaluasi para ahli dengan membagikan kusioner, wawancara dan pengamatan secara langsung pada program multimedia interaktif. Kemudian kegiatan ini diikuti dengan perbaikan.
3. Ketiga, tahap penerapan model, terdiri dari dua langkah (langkah 3 dan 4).
 - Langkah ke empat. Uji coba Lapangan merupakan evaluasi skala terbatas pada 30 responden mahasiswa Gunadarma, yaitu: melalui demonstrasi pengoperasian dihadapan para responden kemudian para responden diminta mengisi lembar kuesioner yang berisi evaluasi sikap berkaitan dengan efektifitas, efisiensi dan daya tarik program.
 - Langkah ke lima. Perbaikan operasi dan penyempurnaan bahan ajar Multimediai Interaktif akuntansi komputer.

Jenis dan Sumber Data

Data-data yang akan diperoleh selama melakukan penelitian dapat dikelompokkan menjadi dua jenis data, yaitu :

1. Data Primer

Data ini diperoleh melalui kegiatan pengamatan di lapangan, yaitu dengan melakukan pengamatan langsung pada mahasiswa yang menjadi objek penelitian.

2. Data Sekunder

Data ini diperoleh dari buku acuan, makalah, materi perkuliahan dan materi-materi lainnya yang berhubungan dengan judul yang penulis pakai.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data/variabel yang digunakan penulis dalam menyusun penulisan skripsi ini digolongkan menjadi dua bagian yaitu :

1. Studi Lapangan

Studi lapangan adalah pengumpulan data yang dilakukan secara langsung yang diperoleh dengan cara :

- a. Wawancara adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan menanyakan langsung kepada orang yang berwenang dan bertanggung jawab dalam bidangnya.
- b. Observasi adalah pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung atau mendatangi objek yang bersangkutan.
- c. Kuesioner adalah pengumpulan data dengan cara menyebarkan kuesioner.

2. Studi Pustaka

Studi Pustaka adalah metode pengumpulan bahan kepustakaan dengan mempelajari dan mengutip ke dalam penulisan ilmiah guna melengkapi landasan teori yang ada.

PEMBAHASAN MASALAH

Analisis dan Pembahasan

Dalam perkuliahan, proses pembelajaran menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dimaksudkan untuk membantu dosen dalam penyampaian materi dan juga membantu mahasiswa dalam memahami materi yang diajarkan. Selain itu muatan materi pelajaran dapat dimodifikasi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, tujuan materi yang sulit akan menjadi mudah, suasana belajar yang menegangkan menjadi menyenangkan. Dengan menggunakan *TIK* yang memadukan media-media dalam proses pembelajaran, maka proses pembelajaran akan berkembang dengan baik, sehingga membantu dosen menciptakan pola penyajian yang interaktif.

Universitas Gunadarma, sebagai perguruan tinggi berbasis IT masih belum memiliki modul berbasis multimedia interaktif yang dapat digunakan sebagai pelengkap pembelajaran tatap muka di kelas atau di Laboratorium. Modul pembelajaran yang akan dikembangkan ini disusun berdasarkan prinsip-prinsip yang dirumuskan dari teori belajar dan pembelajaran, serta hasil-hasil penelitian dan kegiatan pembelajaran.

Berbagai keunggulan penerapan multimedia interaktif meliputi: 1) multiple media, maksudnya teks, audio, grafik, gambar diam dan gambar gerak dapat dikombinasikan dalam suatu system yang mudah dioperasikan, 2) learner participation, maksudnya materi multimedia dapat membantu memelihara perhatian mahasiswa dan memberikan peluang lebih kepada mahasiswa untuk berpartisipasi ketimbang bentuk lain. 3) Individualization, maksudnya penyajian pencabangan materi multimedia melepaskan kendali belajar sepenuhnya pada mahasiswa khususnya dalam proses pembelajaran. 4) Flexibility, maksudnya mahasiswa memiliki kebebasan dalam memilih pelajaran, mengevaluasi pemahaman, sesuai dengan minat dan keinginan melalui menu. 5) multimedia interaktif lebih mendukung belajar mandiri ketimbang belajar bersama.

Pemanfaatan teknologi informasi membawa perubahan yang sangat berarti baik dalam hal sistem pendidikan yang akan dikembangkan, materi yang disampaikan, bagaimana proses intruksional dan pembelajaran akan dilakukan, hambatan-hambatan yang akan dihadapi baik oleh mahasiswa, dosen, penyelenggara pendidikan. Penggunaan media dalam proses pengajaran tentu saja akan menimbulkan proses belajar mengajar yang tidak sama dengan proses pengajaran dengan sistem tatap muka.

Di universitas gunadarma ini juga terdapat pemanfaatan teknologi informasi dalam sistem pendidikan yang berupa i-Lab atau Integrated Lab. Integrated Lab merupakan salah satu media pembelajaran berbasis web yang dapat digunakan oleh mahasiswa sebagai media pembelajaran tambahan selain buku. Namun tidak semua mahasiswa yang dapat menggunakan i-Lab. I-Lab hanya dapat digunakan oleh mahasiswa yang memiliki *username* dan *password* yang telah diberikan sebelumnya dan sedang mengikuti mata kuliah tersebut. Mata kuliah yang disajikan di i-Lab merupakan mata kuliah yang diajarkan di Universitas Gunadarma sesuai dengan jurusan masing-masing yang diambil oleh mahasiswanya. Seperti untuk jurusan Akuntansi mata kuliah yang menggunakan fasilitas i-Lab adalah mata kuliah Akuntansi Pemeriksaan 1&2 (ACL). Selain itu tampilan i-Lab kurang menarik dan sebagian besar tampilannya hanya berupa teks sehingga tidak jarang untuk membuat mahasiswa jenuh pada saat menggunakan i-Lab.

MYOB merupakan salah satu mata kuliah komputer akuntansi yang sebagian besar materi yang disajikan dalam bentuk teori dan praktek. Multimedia interaktif berfungsi untuk memperjelas proses-proses yang terjadi pada setiap materi pencatatan akuntansi. Materi yang terdapat dalam buku biasanya tidak ditampilkan secara jelas dan hanya sedikit yang digambarkan sehingga tidak jarang mahasiswa kurang mendapatkan pemahaman bagaimana proses penggunaan aplikasi MYOB. Hal tersebut sangat berbeda jika cuplikan gambar tersebut ditampilkan dalam bentuk animasi, gambar bergerak, atau video. Dengan Multimedia Interaktif mahasiswa dapat dengan mudah memahami proses dari penggunaan program aplikasi karena dapat terlihat dengan jelas.

Selain itu, dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengenai pengembangan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan mutu pendidikan didapatkan hasil bahwa mahasiswa membutuhkan suatu bahan ajar lain yang dapat membantu proses belajar mahasiswa. Bahan ajar ini berupa bahan ajar berbasis multimedia interaktif yang sedang penulis buat.

Uji Coba Hasil Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap MYOB Accounting 17.

1. Kualitas Tampilan

no	PERNYATAAN	SB	B	K	SK
1	Kejelasan petunjuk penggunaan program	23	67	7	3
2	Keterbacaan teks / tulisan	10	73	17	0
3	Kualitas tampilan gambar	30	57	13	0
4	Sajian animasi	23	47	27	3
5	Kompiosisi warna	27	53	3	0
6	Kejelasan suara / narasi	27	60	13	0
7	Daya dukung musik	33	50	17	0

2. Penyajian Materi

8	Kejelasan tujuan pelajaran	10	90	0	0
9	Kejelasan petunjuk belajar	13	70	17	0
10	Kemudahan memahami kalimat pada teks/tulisan	10	77	13	0
11	Kemudahan memahami materi (isi) pelajaran	7	93	0	0
12	Ketepatan urutan penyajian	13	70	10	0
13	Kecukupan latihan	10	67	20	3
14	Kejelasan umpan balik/respon	7	70	20	3
15	Bantuan belajar dengan program	33	67	0	0

SB = Sangat Bagus

B = Bagus

K = Kurang

SK = Sangat kurang

Cara menghitung presentase kuisioner.

1. Menghitung total responden yang menjawab sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, sangat tidak setuju
2. Membuat persentase dengan menggunakan rumus :

$$\text{Persentase} = \frac{n}{30} \times 100\%$$

keterangan : n = jumlah responden yang menjawab.

3. Komentar dan Saran.

Dari hasil instrumen wawancara yang disebarkan penulis kepada 30 mahasiswa, diperoleh hasil bahwa sebanyak 90% menyatakan program bahan ajar berbasis Multimedia Interaktif ini adalah menarik, karena aplikasi ini dapat membantu proses belajar bagi mahasiswa dalam memahami atau mendalami materi-materi dengan lebih leluasa, dan bisa digunakan pula tanpa ruang batas dan waktu, sehingga proses pemahaman sebuah materi menjadi lebih efisien dan efektif karena didukung oleh empat komponen yang selalu berkaitan, yakni adanya Audio, Teks, Video dan Animasi. Kemudian 10% menyatakan program kurang menarik, karena masih terdapat kekurangan dari segi suara pada aplikasi Multimedia Interaktif MYOB ini dimana volume suara kurang begitu jelas, navigasi yang terlalu cepat dan penggunaan *icon-icon* yang cukup membingungkan bagi user/mahasiswa.

Kesimpulan

Dari hasil uji coba dapat diketahui bahwa dengan indikator-indikator yang ada, rata-rata responden untuk kualitas tampilan yaitu menunjukkan sekitar 67% menyatakan kejelasan petunjuk penggunaan program cukup baik, sekitar 73% menyatakan keterbacaan teks/tulisan cukup baik, sekitar 57% menyatakan Kualitas tampilan gambar cukup baik, sekitar 47% menyatakan sajian animasi cukup baik, sekitar 67% menyatakan Komposisi warna cukup baik, sekitar 67% menyatakan kejelasan suara/narasi cukup baik, sekitar 67% menyatakan daya dukung musik pada program cukup baik. Rata-rata

responden untuk penyajian yaitu menunjukkan sekitar 67% menyatakan kejelasan tujuan pelajaran cukup baik, sekitar 67% menyatakan kejelasan petunjuk belajar cukup baik, sekitar 67% menyatakan kemudahan memahami kalimat cukup baik, sekitar 67% menyatakan kemudahan memahami materi pelajaran cukup baik, sekitar 67% menyatakan ketepatan urutan penyajian cukup baik, sekitar 67% menyatakan kejelasan umpan balik/respon cukup baik, sekitar 67% menyatakan bantuan belajar dengan program cukup baik,

Jadi bahan ajar berbasis multimedia interaktif mata kuliah komputerisasi akuntansi (MYOB Accounting 17 pada modul banking) sangat tepat digunakan oleh para mahasiswa untuk lebih memahami penggunaan software MYOB, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran karena dapat diakses setiap saat tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu dalam perkuliahan dan sangat mudah dalam pengoperasiannya. Selain itu, Video Interaktif memberikan suatu metode pembelajaran yang baru dengan fasilitas media suara, animasi serta video sehingga dapat mengurangi kejenuhan dalam belajar .

DAFTAR PUSTAKA

Deanto. 2001. **Seri Penuntun Praktis Akuntansi Menggunakan MYOB Accounting**. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo

Herbertus Satya Adi S. 2003. **Macromedia Authorware** . Yogyakarta : Penerbit Andi,.

Mahmudi Ali.2004. **Laporan Keuangan Semudah Klik Mouse**. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Mahmudi Ali. 2006. **MYOB Accounting Premier**. Jakarta: Grasindo.

Mahmudi Ali. 2008. **Komputerisasi Akuntansi Myob**. Jakarta: Grasindo.

<http://irenkdesign.wordpress.com> : Depok : 31 Maret 2009

URL:widyostaff.gunadarma.ac.id, Depok, 1 Oktober 2009