

Desain *Multimedia Based Learning* Untuk Media Pembelajaran MYOB Accounting 15

Muhammad Assidiq dan Akhmad Qashlim

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Al Asyariah Mandar

Abstract

Efforts to improve the professional capabilities in learning activities in college demands the ability to take advantage of technological developments to offer the learning system using electronic media and multimedia-based learning. Multimedia learning can be applied to create an animation that explains the theories and can be applied to all the lecture material. This research will design multimedia-based learning media based learning. Menggunakan two methods approaches Instructional Model Development and Model of open learning and distance education. This study focused on the design of multimedia instructional media that contains illustrations using MYOB software and not on the content of accounting and analysis of the users, Multimedia created with Macromedia Flash. Results of research such as the implementation of multimedia learning media containing the cases of accounting and this is the case then will be settled using MYOB accounting, settlement instructions and using MYOB accounting as a means of settlement of the case made in the multimedia models.

Key Word: MYOB Accounting, Mulmedia-Based Learning, Instructional Development Model

1. Pendahuluan

Pendekatan pendidikan tradisional telah mengakibatkan ketidaksesuaian antara kebutuhan industri dengan apa yang diajarkan kepada peserta didik. Sebagai akibatnya para peserta didik menjadi tidak kreatif, keadaan ini membuat banyak lembaga mulai bergerak ke arah pembelajaran berbasis masalah sebagai solusi untuk menghasilkan lulusan yang kreatif, bisa berpikir kritis dan analitis, dan mampu memecahkan masalah (Joshi, 2012). Hal ini hanya dapat diterapkan melalui pendekatan berbasis teknologi informasi (Mayer, 2009).

Teknologi melahirkan cara baru untuk melakukan interaksi dalam kehidupan sehari-hari. Transaksi bisnis, layanan pemerintah, control system termasuk manajemen pelayanan dalam lembaga pendidikan telah menjadikan perangkat teknologi sebagai bagian dari aktivitas proses. Dalam lembaga pendidikan, teknologi telah menjadi kebutuhan pokok baik dalam hal pelayanan maupun dalam proses belajar mengajar. Implementasi teknologi pada proses pembelajaran dapat menggunakan metode multimedia Based Learning (Lee dan Owens, 2002).

Upaya peningkatan kemampuan profesional pada aktivitas pembelajaran di perguruan tinggi menuntut kemampuan untuk memanfaatkan perkembangan teknologi dengan menawarkan sistem pembelajaran yang tidak hanya pada teori-teori dan metode ceramah yang monoton, tetapi menggunakan media belajar elektronik dan yang berbasis multimedia. Media pembelajaran multimedia merupakan kombinasi dari berbagai media seperti audio, video dan grafis yang memungkinkan siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran (Yuniarta, 2014). Multimedia pembelajaran dapat diterapkan untuk membuat animasi yang menjelaskan teori-teori dan dapat diterapkan pada semua bahan kuliah.

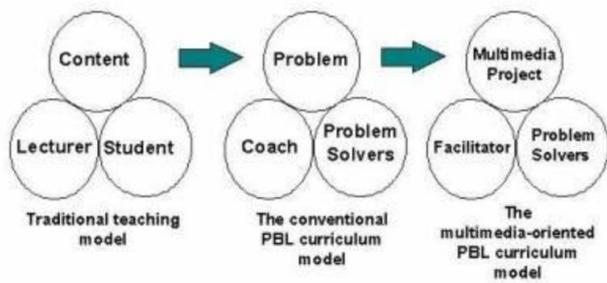
Penelitian ini telah menawarkan teknologi multimedia based learning untuk pembelajaran program akuntansi seperti MYOB. Praktek penggunaan MyOB dapat di peroleh kapan saja dan tentunya dengan cara yang menyenangkan. Multimedia based learning sangat mendukung metode belajar e-learning, penggunaan teknologi informasi ini semakin tren beberapa tahun terakhir ini.

2. Kerangka Teori

2.1. *Multimedia Based Learning*

Instruksi Multimedia tidak hanya terdiri dari kata-kata tetapi juga gambar dan suara, instruksi ini diyakini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik (Mayer, 2009). Metode pembelajaran multimedia bertumpu pada hipotesa bahwa peserta didik dapat memahami lebih baik dan lebih serius penjelasan ketika ditampilkan bukan hanya kata-kata saja tetapi juga dalam bentuk gambar (Yuniarta, 2014). Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik pengguna, tujuan, materi, strategi, dan juga evaluasi pembelajaran.

Desain pesan pembelajaran multimedia dapat didasarkan pada pendekatan teknologi yang berpusat pada kemampuan teknologi informasi atau pada pendekatan yang berpusat pada peserta didik dari sistem kognitif manusia (Mayer, 2009). Walaupun demikian, pendekatan teknologi selalu mempertimbangkan model tradisional. Kurikulum *model multimedia based learning* ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. *Multimedia based learning curriculum mode l*(Jhosi, 2011)

Multimedia*project* sebagai media fasilitator yang inovatif dan strategi pembelajaran ini memungkinkan peserta didik untuk menjadi pemikir kritis, pemecah masalah, lebih cenderung untuk mencari informasi, dan lebih termotivasi dalam proses pembelajaran.

2.2. *Myob Accounting*

MYOB sebagai *software* akuntansi telah digunakan oleh banyak pemilik bisnis untuk pemulihan ekonomi, prospek pendapatan, dan ini telah meningkatkan kepercayaan diri pelaku bisnis. Pelaku usaha kecil dan menengah (UKM) yang optimis tentang prospek mereka di tahun mendatang kini telah mulai mengalami peningkatan pendapatan dengan penggunaan *software* MYOB untuk proses akuntansi bisnis mereka (Blank dan Koller, 2013). Transaksi keuangan dalam akuntansi adalah suatu kejadian yang dapat mempengaruhi posisi keuangan perusahaan. Pencatatan transaksi keuangan dapat dilakukan dengan program MYOB (Mansoor, 2013). Dalam *software* MYOB beberpa modul dapat digunakan, antara lain: *account, banking, sales, time billing, purchase, inventory, card file*.Tampilan utama dari *software* MYOB dapat dilihat pada gambar 2.



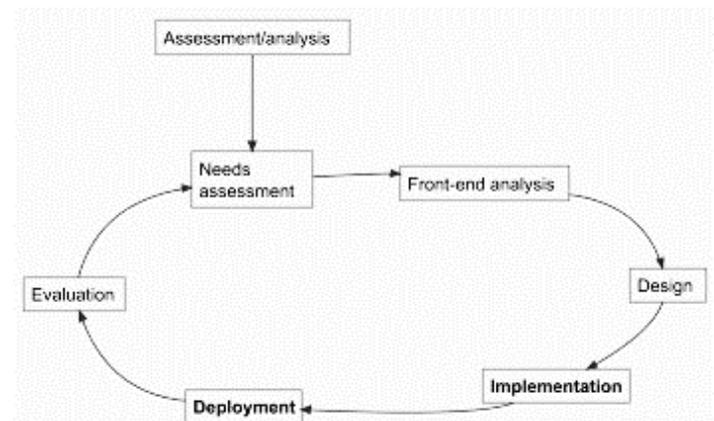
Gambar 2. Tampilan *Software* MYOB

Penggunaan MYOB menjadi semakin diminati karena mampu mengenali kebutuhan perusahaan-perusahaan, baik perusahaan kecil, perusahaan menengah hingga perusahaan besar. Keberhasilan *software* MYOB menjadikan aplikasi computer ini diterima di semua kalangan termasuk dunia pendidikan dan menjadi materi

ajar untuk bidang akuntansi. Model pembelajaran MYOB pun didesain sedemikian rupa agar mudah dipahami dan orang-orang semakin mengerti dengan MYOB (Mansoor, 2013). Karena itulah kenapa penelitian ini merancang *multimedia-based learning* untuk penggunaan MYOB *Account*.

2.3. *Instruktusioanl development model dan Multimedia Based Instructional*

Instruktusioanl development adalah proses yang kompleks, dan pendekatan yang tepat untuk mempromosikan kreatifitas dan hasil yang efektif untuk menarik perhatian peserta didik. Model ini akan membantu tim pengajar dalam merepresentasikan kondisi kelas dan kemudian merencanakan desain media pembelajaran. *Instruksional development* lebih jauh dapat dikembangkan melalu implementasi teknologi dan komunikasi (Gustafson & Branch, 2002). Proses desain *instruktusional* dapat menggunakan beragam media yang berisi alat bantu dan perangkat lunak untuk melakukan demonstrasi (Lee dan Owens,2002). Desain *Instruktusioanl*untuk melakukan demonstrasi dapat menggunakan multimedia animasi sebagai perangkat pembelajaran, proses pengembangna dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. *Multimedia Developmen Proses* (Lee dan Owens, 2002)

Seluruh proses aktifitas yang terdapat pada gambar 2 merupakan proses desain perangkat lunak. *Needs Assessment* dan *Front-end analysis* merupakan bagian diluar dari desain multimedia sementara aktifitas *Design* merupakan bagian yang sangat spesifik dalam siklus pengembangan *multimedia base learning*. Fokus penelitian dalam makalah ini berada pada bagian *design*.

2.4. *Desain Interface dan Functionality*

Sebagai media pembelajaran yang akan digunakan oleh peserta didik maka desain multimedia tentunya harus mudah dipahami, dan tidak membutuhkan banyak ingatan untuk menghafal posisi navigasi, warna yang tidak membosankan dan tentunya userfriendly. Beberapa desain multimedia pembelajaran dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 5. Contoh Design Interface (Lee., W.W., dan Owens D.L., 2002)

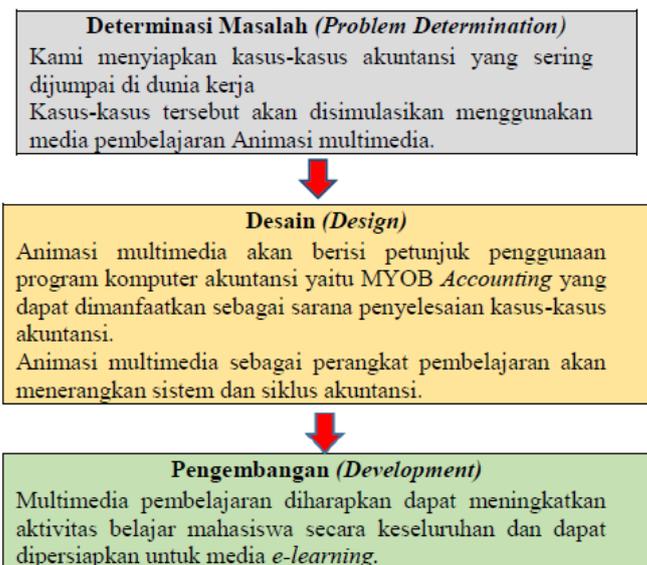
Desain multimedia pembelajaran akan memenuhi keinginan penggunanya, oleh karena itu sedapat mungkin dibuat dengan pendekatan *human computer interaction* Antarmuka pengguna dapat memberikan banyak pengaruh terhadap pengguna melalui banyak cara. Jika sebuah antarmuka pengguna memusingkan maka penggunaan mengalami kesulitan dalam belajar dan tidak dapat menyelesaikan pekerjaan mereka sehingga relative akan melakukan lebih banyak kesalahan (Qashlim, 2014).

Antarmuka sistem atau media belajar sedapat mungkin memenuhi kriteria desain seperti error prevention, memorability, usability, accessibility, dan visibility (Nielsen, 1993, Dringus dan Cohen's, 2005, Qashlim, 2014). Kriteria tersebut sangat relevan dengan prinsip dan teknis desain antarmuka media pembelajaran Kriteria tersebut merupakan prinsip desain *Human computer interaction* (HCI). Prinsip dan teknis ini mendukung keberhasilan sebuah software yang tidak hanya efektif tetapi juga lebih interaktif (Qashlim, 2014).

3. Metodologi Penelitian

Dalam menyelesaikan penelitian ini kami menggunakan dua metode pendekatan yaitu *Instructional Development Model* dan Model *open learning and distance education* (Bates, 1995). Pendekatan ini tidak sepenuhnya kami lakukan. Penelitian ini difokuskan pada desain media pembelajaran multimedia yang berisi ilustrasi penggunaan software MYOB dan bukan pada konten akuntansi dan analisis pengguna.

Rancangan pengembangan yang diterapkan adalah model pengembangan perangkat pembelajaran *Instructional Development Model* yang dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu determinasi masalah (*problem determination*), desain (*design*) dan pengembangan (*development*). Tahapan penelitian sebagai berikut:

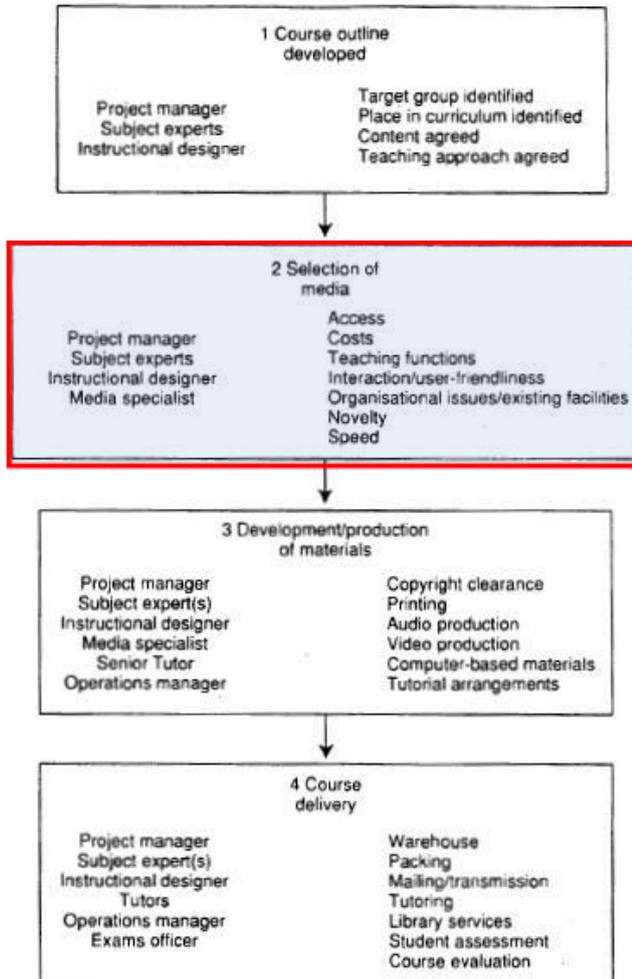


Gambar 6. Tahapan Penelitian *Instructional Development Model*

Beberapa kasus-kasus akuntansi dikumpulkan sebagai bahan pembelajaran, kasus-kasus akuntansi tentunya yang paling sering dihadapi di dunia kerja dapat berupa pembuatan jurnal, buku kas keuangan, dan beberapa lagi yang terkait dengan barang dan jasa. Kasus inilah kemudian akan diselesaikan menggunakan MYOB akuntan, petunjuk penyelesaian dan penggunaan MYOB akuntan sebagai sarana penyelesaian kasus tersebut dibuat dalam model multimedia. Multimedia model ini di desain dengan pendekatan model yang ditawarkan bates (1995). Model dapat dilihat pada gambar 4.

Model pengembangan ini dirancang tidak hanya pada kebutuhan merubah pembelajaran tradisional menjadi multimedia based tetapi lebih jauh model ini dapat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh atau e-learning model. Model ini sejalan dengan alur pengembangan yang direncanakan pada penelitian ini.

Model ini memiliki 4 tahap: *Course outline development, selection of media, development/production of material dan course delivery*, setiap tahap akan dilakukan dengan sistem pendekatan yang sesuai kemampuan dan model belajar peserta didik sehingga kami dapat menemukan desai teknologi yang tepat dan *userfriendly*.



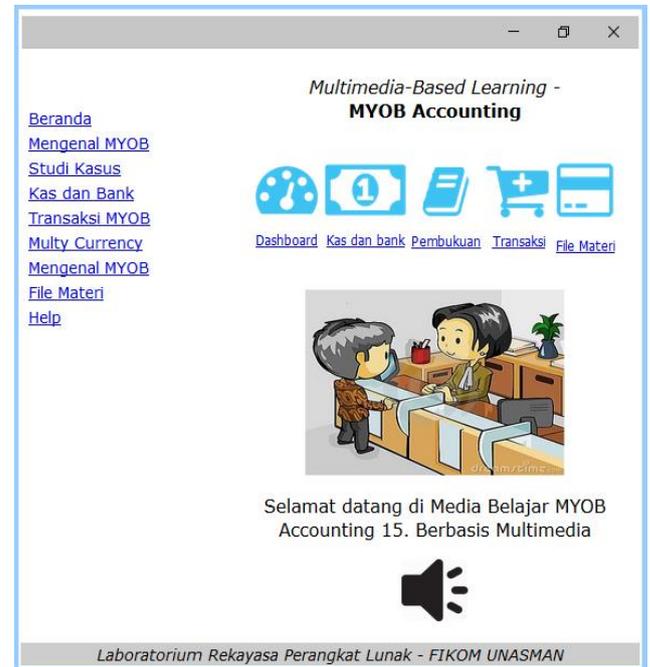
Gambar 7. Model *open learning and distance education* (Bates, 1995)

Focus point pada penelitian lebih cenderung pada *selection of media*, daerah yang kami beri garis berwarna merah. Halini sejalan dengan proses pengembangan multimedia yang ditunjukkan pada gambar 2 yaitu *design* sehingga dengan kata lain bahwa kami tidak akan membahas seluruh siklus pengembangan multimedia.

4. Hasil Penelitian

Multimedia base learning sebagai metode pengajaran yang tidak hanya efektif tetapi juga interaktif yang dapat digunakan pada sistem pembelajaran jarak jauh atau *e-learning*. Multimedia interaktif memiliki antarmuka yang dapat dikontrol dan dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Implementasi media pembelajaran ini dilakukan pada mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Al Asyariah Mandar semester awal matakuliah Komputer Akuntansi. Matakuliah ini dilaksanakan dilaboratorium komputer Fakultas Ilmu Komputer Universitas Al Asyariah Mandar, seluruh komputer yang tersedia telah disiapkan media pembelajaran ini sehingga mahasiswa dapat langsung menggunakan, antusias mahasiswa pun terlihat sampai perkuliahan berakhir. Implementasi media pembelajaran ini tidak meninggalkan model kelas tradisional sehingga tatap muka (*face to face*) mahasiswa dengan dosen masih tetap terlaksana



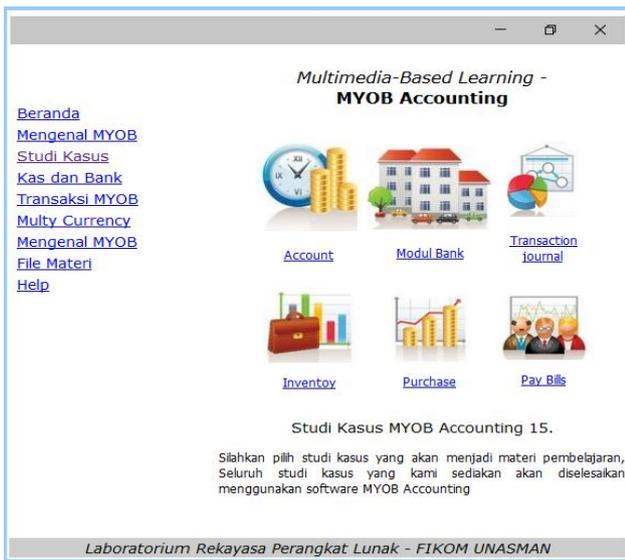
Gambar 8. *Interface* Halaman Beranda Multimedia Pembelajaran MYOB

Dengan demikian *multimedia based learning*, memungkinkan pembelajaran dilakukan tanpa melalui pertemuan antarmuka (*face to face*) karena desain interface dari multimedia animasi pembelajaran merupakan replikasi dari pertemuan tatap muka kelas (*face to face classes*). Multimedia pembelajaran MYOB memiliki sejumlah kasus akuntansi yang dapat diselesaikan dengan petunjuk yang telah disediakan, kami menyelesaikan sistem ini dengan tiga tahap antara lain:

1. Determinasi Masalah (*problem determination*)

Kami menyiapkan kasus-kasus akuntansi yang sering dijumpai dalam dunia kerja, kasus tersebut akan disimulasikan menggunakan animasi multimedia. Kasus tersebut antara lain: membuat pembayaran dengan modul bank, melakukan pembelian dengan modul *purchase*, membuat pembayaran tagihan dengan modul *pay bills*, membuat database dan mutasi persediaan barang di modul *inventori*, dan jurnal koreksi atau penyesuaian di modul

accounts dan transactions Journal. Antarmuka menu pemilihan kasus akuntansi dapat dilihat pada gambar 9.

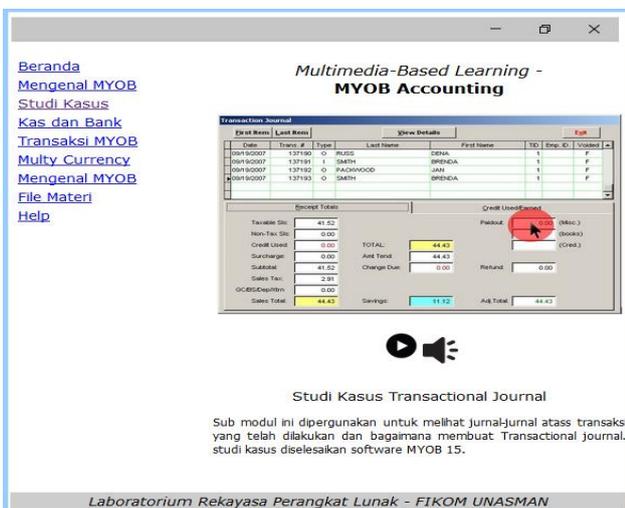


Gambar 9. Menu Studi Kasus

Halaman studi kasus ini berisi pilihan beberapa kasus-kasus akuntansi. Pilihan kasus akuntansi disajikan dalam bentuk *icon* untuk memudahkan pengguna mengakses dan membuat tampilan lebih menarik. Tampilan dengan model *icon* dapat meningkatkan antusias pengguna dan membuat pengguna mudah memahami apa yang harus dilakukan dengan *software*.

2. Desain (*Design*)

Penyelesaian kasus- kasus akuntansi dibuat menggunakan animasi flash sehingga membawa pengguna pada keadaan yang seperti nyata. Kami menyediakan tombol sound sehingga pengguna dapat mendengar suara petunjuk animasi. Hal ini dirancang untuk pengguna disabilitas. Desain animasi dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10. Animasi Flash Penyelesaian contoh kasus akuntansi

Animasi flash dibuat menggunakan software macromedia flash, animasi ini dapat di *control* seperti *play* dan suara. Lingkaran merah merupakan kursor yang akan menunjukkan aktifitas yang akan dilakukan. Animasi ini menceritakan cara pembuatan jurnal atau kasus lainnya.

3. Pengembangan (*Development*)

Pengembangan media pembelajaran multimedia dapat dilakukan pada *system e-learning*.

5. Kesimpulan

Multimedia based learning untuk pembelajaran MYOB Akuntansi menunjukkan peningkatan aktivitas belajar mahasiswa yang sangat baik. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya hasil belajar mahasiswa. Multimedia pembelajaran ini dapat digunakan untuk semua kalangan mahasiswa *interface* yang *user friendly* memudahkan mahasiswa untuk belajar mengenai MYOB *accounting*. Lebih jauh penelitian ini dapat dikembangkan dengan menggunakan media *web based* atau menjadi bahan dalam *e-learning*. Kami merekomendasikan kepada para dosen di lingkungan Fikom Unasman untuk menggunakan multimedia seperti audio, video, gambar, dan animasi sebagai fasilitas belajar mahasiswa

6. Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Dekandan segenap staf fakultas beserta seluruh pihak yang telah membantu memberikan informasi serta referensi data yang mendukung sehingga penelitian ini diselesaikan.

7. Daftar Pustaka

Bates, A., 1995 *Technologi open Learning and Distance Education*, London: *Routledge* (ERIC Document Reproduction Service No ED 020 673)

Blank, G., dan Koller, E., 2013, *Small to Medium Businesses Finally Optimistic As Bright Spots Emerge,-Media Release MYOB*, The Agency Communications Limited, New Zealand.

Dringus, L.P., Cohen, M.S., 2005. *An adaptable Heuristic Checklist for Online Courses*, *Frontiers in Education Proceedings*, 6-11.

Joshi, A., 2011, *Innovative Teaching: Using Multimedia in a Problem-Based Learning Environment*. *Current World Environment* (1), 183-186.

Gustafson, K. L., & Branch, R. M. 2002, *Survey of instructional development models (Fourth ed.)*. Syracuse University, Syracuse, New York 13244: ERIC Clearinghouse on Information & Technology.

Lee., W.W., dan Owens D.L., 2004, *Multimedia Based Instructional Design-Computer Base Training, Web Base Training, Distance Broadcast Training, Performance Based Solutions*. Second Edition. Jihn Willey & Sons, Inc

Mansoor, N., 2013, Akuntansi dengan MYOB untuk Pemula dan orang Awam, Laskar Aksara, Jakarta.

- Mayer, R.,E.,2009. *Multimedia Learning*, Second Edition .Cambridge University Press, New York.
- Nielsen, J., 1993, *Usability engginering*, San Francisco, ISBN 0-12-518406-9.
- Qashlim, A., 2014, Evaluasi Human Machine Interface Menggunkan Kriteria Usability Pada Sistem E-learning Perguruan Tinggi, *Jurnal Sistem Informasi Bisnis (SINBIS) Universitas Diponegoro Semarang*, (96-107), 2088-3587.
- Yuniarta G.A., 2011, Pengembangan Problem Based Learning dengan MYOB Accounting pada Mata Kuliah Komputer Akuntansi, *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, UNDIKSHA*, 0215 – 8250