

# **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MYOB PADA SMK NU 01 KENDAL**

NUR FAIZAH

Jurusan Teknologi Informasi dan Komputer, Jalur Studi Sistem Komputerisasi Akuntansi  
Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer

## *Abstrak*

*Proses belajar mengajar di SMK NU 01 Kendal khususnya pada Kelas XI Akuntansi masih menggunakan cara manual yaitu dengan cara mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru pengajar melalui buku paket, dan baru kemudian mempraktikannya. Sehingga materi yang disampaikan oleh guru pengajar kurang maksimal untuk dipahami oleh murid-murid.*

*Metode penelitian yang dilakukan penulis adalah menggunakan metode penelitian Research and Development dalam pengembangan multimedia sebagai media pembelajaran Myob pada SMK NU 01 Kendal untuk menghasilkan produk tertentu dan sekaligus menguji efektifitas produk tersebut. Dalam perancangan ini, penulis menggunakan bahasa pemrograman Flash, dengan database menggunakan MySQL, dan PHP.*

*Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran lama ke media pembelajaran baru yang lebih moderen, yaitu menggunakan multimedia interaktif, yaitu menyediakan berbagai fasilitas pembelajaran dengan menyajikan materi dengan video interaktif yang dilengkapi dengan latihan soal serta tampilan yang dibuat dengan animasi agar lebih menarik sehingga penggunaannya lebih mudah, efisien, dan efektif serta berinteraktif dengan mengklik tombol-tombol yang sudah disediakan.*

*Kata Kunci : Multimedia interaktif, pembelajaran Myob.*

## **PENDAHULUAN**

### **1. Latar Belakang**

Seiring dengan perkembangan zaman, komputer bukanlah barang mewah melainkan barang untuk kebutuhan sehari-hari manusia dari berbagai aspek kebutuhan yang berhubungan dengan dunia informasi dan teknologi. Salah-

satu bentuk perkembangannya adalah akuntansi dari pencatatan manual berkembang ke pencatatan komputerisasi. Perkembangan ini bernilai positif karena peran informasi menghasilkan informasi yang semakin cepat dan akurat yang sulit dicapai dalam akuntansi manual.

Pendidikan adalah kebutuhan manusia di sepanjang hidupnya. Tanpa pendidikan, manusia akan

sulit berkembang dan menjadi terbelakang. Dengan pendidikan, manusia dapat diarahkan menjadi lebih baik dan berkualitas. Pendidikan akan terus dilakukan karena pendidikan tidak mengenal waktu dan merupakan proses yang terus berjalan sepanjang hidup manusia. Hampir semua lembaga pendidikan mengajarkan praktikum komputerisasi dengan aplikasi *Myob (Mind Your Own Business)*, salah satunya SMK NU 01 Kendal yang dalam pelajaran akuntansi mempelajari tentang mengoperasikan *software MYOB*. Dengan aplikasi *Myob (Mind Your Own Business)*, siswa dapat mengolah data akuntansi secara terkomputerisasi dengan mudah dan cepat.

SMK NU 01 Kendal adalah salah satu sekolah swasta favorit yang berada di Kabupaten Kendal, tepatnya berada di Jl. Pekauman Kendal dengan Kode Pos 51313 dan Telp. (0294) 5790156-686427. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Nahdlatul 'Ulama 01 Kendal adalah Sekolah Kejuruan kelompok Bisnis Manajemen dan Pariwisata dibawah naungan Lembaga Pendidikan Ma'arif NU Kabupaten Kendal. Awal pendirian pada tanggal 5 September 1990 dengan nomor surat : 154/II.06/JMRF/IX/1990 kepada Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Kantor Wilayah Propinsi Jawa Tengah.

Siswa SMK NU 01 Kendal mempunyai kendala-kendala dalam proses pembelajaran *MYOB* khususnya siswa akuntansi, kendala yang sering dijumpai siswa adalah keterbatasan media yang digunakan dan keterbatasan

waktu dalam proses pembelajaran di dalam kelas, sehingga siswa sulit memahami pelajaran yang dipelajari di sekolah dan mereka juga kesulitan dalam mempelajari kembali pelajaran tersebut dirumah sehingga dapat menimbulkan kurangnya motivasi belajar siswa terhadap pelajaran *MYOB*.

Media yang digunakan pada pembelajaran akuntansi masih terbatas pada penyampaian materi yang hanya mengandalkan ceramah dan soal-soal latihan yang diberikan oleh guru, selain itu waktu praktek, komputer yang digunakan tidak mencukupi sehingga siswa harus mau berbagi dengan siswa lain dan ini kurang efektif karena siswa yang berbagi komputer hanya mengandalkan teman sebelahnya saja alias *copy paste* karena yang mengerjakan hanya satu siswa dan yang lainnya hanya mengamatinya saja atau kurang aktif. Sedangkan keterbatasan waktu disini maksudnya adalah pada waktu penyampaian materi, guru harus menyampaikan semua materi selesai pada waktunya yang sudah ditentukan, sehingga dalam penyampaian materi guru mempercepat penjelasannya tentang pelajaran yang disampaikan sehingga siswa yang daya tangkapnya kurang belum bisa memahami pelajaran *MYOB* secara maksimal. Selain permasalahan tersebut, juga terjadi kecemburuan sosial antar siswa, karena sebagian siswa beranggapan bahwa yang diperhatikan hanya siswa yang pintar-pintar saja, padahal yang sebenarnya guru mereka tidak demikian.

Maka dari itu, berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut diatas, penulis akan membuat dan mengembangkan multimedia sebagai media pembelajaran yang dapat memecahkan permasalahan-permasalahan tersebut diatas sesuai dengan silabus yang ada di SMK NU 01 Kendal dengan desain yang menarik agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelajaran *MYOB* dan media tersebut dapat dipelajari dimanapun tidak hanya di dalam kelas saja, serta siswa yang ketinggalan pelajaran dapat lebih mudah menyesuaikan diri dengan siswa yang lain, karena siswa tersebut bisa mempelajarinya dirumah tanpa harus mendengarkan terlebih dahulu penjelasan dari guru yang bersangkutan.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas tersebut, penulis membuat laporan penelitian ini dengan judul "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN *MYOB* PADA SMK NU 01 KENDAL".

## LANDASAN TEORI

### 1. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin, yaitu "medium" yang artinya perantara (between), yang bermakna apa saja yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi ke penerima informasi.

Pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi antara peserta didik, pendidik, dan bahan ajar.

Media pembelajaran adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

### 2. Multimedia

Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan/atau dikontrol secara interaktif.

### 3. *Myob accounting*

*MYOB (Mind Your Own Business) accounting* adalah program paket komputer untuk olah data akuntansi yang meliputi pencatatan transaksi, pembuatan faktur, laporan keuangan dan lain-lain. Program ini dibuat oleh *MYOB Limited Australia* dan telah banyak dipakai di beberapa Negara.

### 4. SPSS

SPSS adalah kependekan dari *Statistical Program for Social Science* merupakan paket program aplikasi komputer untuk menganalisis data statistik.

### 5. Video Tutorial

Video tutorial merupakan panduan tentang cara menjelaskan sesuatu, baik materi pembelajaran atau pelatihan (*training*) maupun proses pengoperasian suatu sistem (*hardware & software*) yang dikemas dalam bentuk video.

Video tutorial adalah salah satu media pembelajaran yang berfungsi untuk melakukan pertukaran informasi antara pengirim (*transmitter*) dan

penerima (*receiver*) sehingga tercapai suatu tujuan yang dikehendaki.

## 6. Camtasia Studio

Camtasia studio merupakan salah satu perangkat lunak (*software*) yang dikembangkan oleh *TechSmith Corporation* khusus bidang multimedia. Camtasia studio adalah program aplikasi yang dikemas untuk *recording, editing, dan publishing* dalam membuat video presentasi yang ada pada layar (*screen*) komputer.

## 7. Macromedia Flash

Macromedia flash merupakan aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain dan membangun perangkat presentasi, publikasi, atau aplikasi lainnya yang membutuhkan ketersediaan sarana interaksi dengan penggunaannya. Proyek yang dibangun dengan *flash* bias terdiri atas teks, gambar, animasi sederhana, video, atau efek-efek khusus lainnya.

## 8. Database

*Database* sering didefinisikan sebagai kumpulan data yang terkait. Secara teknis, yang berada dalam sebuah *database* adalah sekumpulan tabel atau objek lain (indeks, view, dan lain-lain). Tujuan utama pembuatan *database* adalah untuk memudahkan dalam mengakses data. Data dapat ditambahkan, diubah, dihapus, atau dibaca dengan relatif mudah dan cepat.

## 9. PHP

*PHP* merupakan *interpreter* di mana apabila *user* ingin mendapat *output* dari sebuah file PHP, dibutuhkan program

'master' untuk memeriksa *source code* sebelum menampilkan hasilnya. Program 'master' adalah file-file system PHP itu sendiri, ditambah sebuah web server dan didukung oleh browser sebagai jendela tampilan.

*PHPMyAdmin* adalah utilitas yang tersedia pada pada wos, yang dapat digunakan untuk berinteraksi dengan *database MySQL*.

## 10. MySQL

*MySQL* merupakan salah satu *software database* (basis data) *open source* yang dikembangkan sebuah komunitas bernama *MySQL AB* dengan tujuan membantu *user* untuk menyimpan data dalam tabel-tabel. Tabel terdiri atas *field* (kolom) yang mengelompokkan data-data berdasarkan kategori tertentu, misalnya nama, alamat, dan sebagainya. Bagian lain dari tabel adalah *record* (baris) yang mencantumkan isi data yang sebenarnya.

## 11. Dreamweaver

*Dreamweaver* merupakan *software* utama yang digunakan oleh *Web Designer* dan *Web Programmer* dalam mengembangkan suatu situs *Web*. Hal ini disebabkan oleh ruang kerja, fasilitas, dan kemampuan *Dreamweaver* yang mampu meningkatkan produktivitas dan efektivitas, baik dalam desain maupun membangun suatu situs *Web*.

## 12. Flowchart

*Flowchart* (bagan alir) adalah bagan yang menggambarkan urutan instruksi proses dan hubungan suatu proses dengan

proses lainnya menggunakan simbol-simbol tertentu

### 13. *Data Flow Diagram*

*Data Flow Diagram* (DFD) berfungsi untuk menggambarkan subsistem dan aliran data dalam sistem. DFD (*Data Flow Diagram*) adalah suatu representasi grafik dari suatu sistem yang menggambarkan komponen dari seluruh sistem tentang aliran data, tujuan dan penyimpanan data.

### 14. *Storyboard*

*Storyboard* adalah dasar cerita atau sketsa gambar yang digunakan sebagai alat perencanaan untuk menunjukkan secara visual bagaimana aksi dari sebuah cerita berlangsung, dan akan menjadi dasar dari kelangsungan keseluruhan cerita. *Storyboard* merupakan naskah yang dituangkan dalam bentuk gambar atau sketsa yang berguna untuk lebih memudahkan penulis dalam pembuatan aplikasi multimedia yang disusun berurutan sesuai dengan naskah sehingga menghasilkan persepsi yang sama pada ide cerita penulis.

## METODE PENELITIAN

### 1. Metode Pengembangan

#### a. Model pengembangan

Model Pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Model pengembangan dapat berupa model prosedural, model konseptual, dan model teoritik. Model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus

diikuti untuk menghasilkan produk. Model konseptual adalah model yang bersifat analitis, yang menyebutkan komponen-komponen produk, menganalisis komponen secara rinci dan menunjukkan hubungan antar komponen yang akan dikembangkan. Model teoritik adalah model yang menggambar kerangka berfikir yang didasarkan pada teori-teori yang relevan dan didukung oleh data empirik.

#### b. Prosedur pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan akan memaparkan prosedur yang ditempuh oleh peneliti/pengembang dalam membuat produk. Prosedur pengembangan berbeda dengan model pengembangan dalam memaparkan komponen rancangan produk yang dikembangkan. Dalam prosedur, peneliti menyebutkan sifat-sifat komponen pada setiap tahapan dalam pengembangan menjelaskan secara analitis fungsi komponen dalam setiap tahapan pengembangan produk, dan menjelaskan hubungan antar komponen dalam sistem.

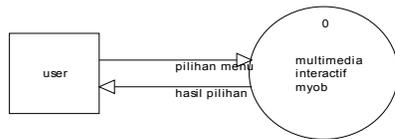
#### c. Uji coba produk

Uji coba produk merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian pengembangan, yang dilakukan setelah rancangan produk selesai. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak. Uji coba produk

juga melihat sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan.

## 2. Perancangan

### a. Data Flow Diagram (DFD)

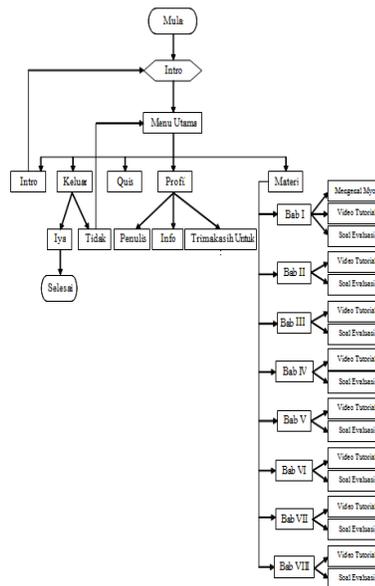


Gambar 3.4 Diagram Konteks

Keterangan :

Pada *Context Diagram* di atas menunjukkan tentang Pengembangan Multimedia sebagai Media Pembelajaran Myob pada SMK NU 01 Kendal. Unit yang terkait adalah user (siswa atau guru) dan media yang digunakan dalam pembelajaran. Data yang di inputkan disini adalah data user yang mengerjakan soal-soal evaluasi pada setiap babnya dan soal dari quis setelah proses pembelajaran pada aplikasi ini, sedangkan data *output* meliputi laporan hasil dari mengerjakan soal-soal evaluasi pada setiap babnya dan soal dari quis.

### b. Flowchart



Gambar 3.6 Bagan Alir Aplikasi Multimedia Interaktif Myob

### c. Perancangan Database

Tabel 3.2 Struktur Tabel Laporan

Field	Type	Length	Keterangan
ID	Mediumint	9	Sebagai kode ID RAPBS
Nama	Varchar	50	Berisi data nama user
Kelas	Varchar	15	Berisi data kelas
Sekolah	Varchar	25	Berisi data sekolah
Nilai	Varchar	12	Berisi data nilai
Tanggal	Varchar	12	Berisi data tanggal mengerjakan soal Bab I

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Penelitian

Tujuan penelitian Pengembangan Multimedia sebagai Media Pembelajaran *Myob* pada SMK NU 01 Kendal adalah untuk mendapatkan kelemahan dan kelebihan dari metode pembelajaran yang sedang berjalan di SMK NU 01 Kendal. Yang mana jika terdapat kekurangan maka dapat dilakukan pengembangan atau penyempurnaan produk yang

sudah ada dalam metode pembelajaran lama dengan metode pembelajaran baru yang dapat diterapkan dalam pembelajaran *Myob* pada SMK NU 01 Kendal dan menguji keefektifannya, sehingga diharapkan dapat menjadi solusi pemecahan masalah yang ada meskipun tidak meninggalkan metode pembelajaran yang lama sepenuhnya.

## 2. Hasil Pengembangan

Analisa dan perancangan produk didahului oleh pengembangan produk yang meliputi identifikasi produk, identifikasi desain, dan identifikasi video tutorial pembelajaran.

Model pengembangan produk ini digunakan untuk mengembangkan atau menyempurnakan produk yang sudah ada dalam metode pembelajaran lama dengan metode pembelajaran baru.

## 3. Pembahasan Produk Akhir

### a. Tampilan Aplikasi

Tampilan aplikasi meliputi tampilan *intro*, tampilan menu-menu utama aplikasi dan submenu-submenu yang ada di dalamnya. Tampilan ini dibuat sesuai dengan rancangan tampilan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya.

#### Tampilan Pembuka (*Intro*)

Tampilan pembuka ini adalah tampilan awal sebelum masuk ke tampilan Menu Utama dan tampilan ini menampilkan judul dari aplikasi Multimedia *Interactive* sebagai Media Pembelajaran *Myob*.



Gambar 4.1 Tampilan Pembuka (*intro*)

### Tampilan Menu Utama

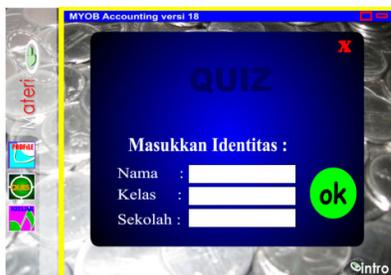
Tampilan menu utama ini merupakan tampilan awal menu setelah *intro*. Dalam tampilan menu utama ini menampilkan beberapa *link* menu, seperti materi, profil, quis, dan menu keluar serta *intro*.



Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama (*Home*)

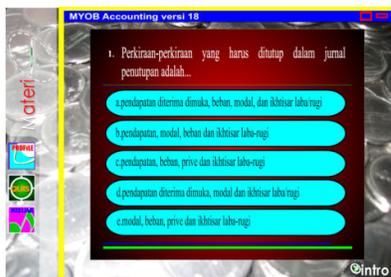
### Tampilan Quis

Pada halaman ini user dapat memulai latihan dengan cara memasukkan identitas terlebih dahulu kemudian klik tombol *ok*, dan kemudian halaman berpindah ke halaman proses mengerjakan latihan, tetapi jika user ingin keluar dari halaman ini maka klik tombol *close* dengan gambar X.



Gambar 4.12 Tampilan Quis

### Tampilan Soal



Gambar 4.14 Tampilan Soal Jawab

### Tampilan Hasil



Gambar 4.15 Tampilan Hasil

### Tampilan Laporan

Pada tampilan laporan user dapat melihat laporan nilai pada soal-soal yang sudah dikerjakan sebelumnya dan dapat dikelompokkan sesuai dengan perkelas nama siswa yang mengerjakan soal-soal yang sudah disediakan pada setiap bab/mata pelajaran.

No	Nama	Kelas	Sedikit	Nilai	Tanggal
1	test	test	test	60	2014-11-21
2	test	test	test	50	2014-11-21
3	test	test	test	15	2014-11-21
4	test	test	test	24	2014-11-21
5	test	test	test	15	2014-11-21

Gambar 4.17 Tampilan Laporan Hasil Pembelajaran

### b. Pengujian Aplikasi

Pengujian berfungsi untuk melihat sejauh mana aplikasi berjalan dan untuk menemukan kesalahan yang terdapat pada aplikasi. Pengujian aplikasi ini menggunakan metode *Research and Development/R&D*, seperti yang telah dijelaskan pada tahap sebelumnya.

Uji coba produk ini dilakukan oleh validator ahli materi dari SMK NU 01 Kendal dan validator ahli media dilakukan oleh dosen STEKOM, sedangkan uji coba skala kecil dan besar dilakukan oleh siswa kelas XI akuntansi di SMK NU 01 Kendal.

Dari teknik pengujian tersebut, hasil penilaian diambil dengan melakukan kuisioner. Data yang diperoleh dari kuisioner dikuantitatifkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Ket :

P = Persentase nilai yang diperoleh

f = Frekuensi hasil pencapaian

n = Jumlah responden

## Pengembangan Multimedia

Skor total dari Pengembangan Multimedia sebagai Media Pembelajaran *Myob* pada SMK NU 01 Kendal yang terdiri dari 15 soal dengan indikator penilaian sebagai berikut :

$1 \leq n \leq 15$  : Kurang baik

$16 \leq n \leq 30$  : Cukup baik

$31 \leq n \leq 45$  : Baik

$46 \leq n \leq 60$  : Sangat baik

Tabel 4.7 Pengembangan Multimedia

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Baik	11	10,8	10,8	10,8
Sangat Baik	91	89,2	89,2	100,0
Total	102	100,0	100,0	



Gambar 4.24 Pengembangan Multimedia sebagai Media Pembelajaran *Myob* pada SMK NU 01 Kendal

Gambar 4.24 Pengembangan Multimedia sebagai Media Pembelajaran *Myob* pada SMK NU 01 Kendal

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan evaluasi dari bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu sebagai berikut :

1. Aplikasi Pengembangan Multimedia sebagai Media Pembelajaran *Myob* pada SMK NU 01 Kendal ini merupakan aplikasi multimedia pembelajaran interaktif, karena dalam aplikasi ini mengandung alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, misalnya video, suara, dan adanya unsur-unsur lain seperti teks, animasi dan gambar.
2. Dari hasil pengujian yang dilakukan menggunakan metode *Research and Development/R&D*, dinyatakan bahwa aplikasi

Pengembangan Multimedia sebagai Media Pembelajaran *Myob* pada SMK NU 01 Kendal ini dikategorikan sangat baik dan telah memenuhi kriteria pembelajaran dan kriteria penampilan.

### Saran

Saran untuk pengembangan lebih lanjut terhadap aplikasi Pengembangan Multimedia sebagai Media Pembelajaran *Myob* pada SMK NU 01 Kendal Program ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman Adobe Flash CS 3 turunan dari Macromedia Flash 8, dimana masih banyak sekali fitur-fitur yang belum digunakan oleh penulis karena keterbatasan ilmu dan waktu. Oleh karena itu, aplikasi ini masih sangat mungkin untuk dikembangkan lebih lanjut dengan menggunakan fitur-fitur tambahan. Contohnya, aplikasi ini dapat dibuat menjadi berbasis web, ataupun aplikasi ini dapat dengan mudah ditambahi atau dikurangi isinya.

### DAFTAR PUSTAKA

1. Andrisa, S. (2008). *Student Guide Series Macromedia Flash 8*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
2. Aripin, b. (2009). *Membuat Video Tutorial dari Nol Menggunakan Camtasia Studio*. Bandung : Oase Media.
3. Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital - Dasar Teori*. Yogyakarta : Andi Offset.
4. Elcom. (2010). *Adobe Dreamweaver Cs 5*. Yogyakarta : CV. Andi Offset.
5. Gaol, C. J. (2008). *Sistem Informasi Manajemen*. Jakarta : Grasindo.
6. Kadir, A. (2009). *From Zero to Apro : Membuat Aplikasi Web*

*dengan PHP dan Database MySQL*. Yogyakarta : CV. Andi Offset.

7. Kusrianto, A. (2008). *Panduan Lengkap Memakai Macromedia FLASH Professional 8*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
8. Madcoms. (2008). *Teknik Mudah Membangun Website dengan HTML, PHP, dan MySQL*. Yogyakarta : CV : Andi Offset.
9. Priyatno, D. (2009). *Langkah Cepat Menguasai MYOB Accounting*. Yogyakarta : Mediakom.
10. Simamora, N. R. (2008). *Buku Ajar Pendidikan Dalam Keperawatan*. Jakarta : Kedokteran EGC.
11. Sugiono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
12. Wahyono, T. (2008). *36 Jam Belajar Komputer Animasi dengan Macromedia Flash 8*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
13. Widodo, C. S., & J. S. (2008). *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis kompetensi*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
14. Yakub. (2012). *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta : Graha Ilmu.