**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA**

**MATA KULIAH KOMPUTER AKUNTANSI MENGGUNAKN PROGRAM MYOB**

Dra. Siti Fatimah, M.Si Program Studi Pendidikan Ekonomi Akuntansi Jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Sriwijaya email : siti\_fatimahfkip@yahoo.co.id

*Abstract*

Penelitian ini mengenai perancangan dan pengembangan bahan ajar berbasis Multimedia Interaktif mata kuliah Komputer Akuntansi MYOB 13 dengan pokok bahasan Inventory Journal. Multimedia interaktif ini menggunakan aplikasi Macromedia Authorware 7. Bahan ajar ini di buat untuk memudahkan mahasiswa dalam memahami materi perkuliahan 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 tampilan yang menarik di harapkan mahasiswa lebih mudah memahami materi perkuliahan, 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 13 sesuai yang mereka inginkan tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

***Keywords***—Multimedia Pembelajaran Interaktif, Macromedia Authorware 7.0, Myob Accounting 13

# **Pendahuluan**

 Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi berdampak pada penyelenngaraan pembelajaran yang berbasis Teknologi Informasi Komunikasi (TIK). Begitu juga program studi Pendidikan Ekonomi Akuntansi mulai menggunakan pembelajaran berbasis TIK dalam bentuk penggunan multimedia interaktif pada mata kuliah Komputer Akuntansi dengan menggunakan aplikasi Macromedia Authorware 7. Multimedia pembelajaran interaktif ini digunakan dalam 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. 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. Sehinga 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 multimedia pembelajaran interaktif merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap ilmu akuntansi. Proses pembelajaran di Universitas Sriwijaya tidak hanya melalui pertemuan di kelas, tetapi mengadakan suatu pratikum penunjang dalam mempelajari software akuntansi MYOB. Praktikum ini dilaksanakan setiap semesternya pada mahasiswa semester 5 dan 7. 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 keguruan dan ilmu pendidikan program studi pendidikan ekonomi akuntansi, maka Salah satu metode pembelajaran software akuntansi MYOB adalah dengan mengembangkan Multimedia pembelajaran 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.

# **pembahasan**

## **Multimedia Pembelajaran Interaktif**

##  Miarso dalam salah satu artikelnya memberikan batasan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dalam diri siswa (Sopyan 2003:4). Secara sederhana, multimedia diartikan sebagai lebih dari satu media. Arti multimedia yang umumnya dikenal dewasa ini adalah berbagai macam kombinasi grafis, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran. Konsep penggabungan ini dengan sendirinya memerlukan beberapa jenis peralatan perangkat keras yang masing-masing tetap menjalankan fungsi utamanya sebagaimana biasanya, dan komputer merupakan pengendali seluruh peralatan itu.

 Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Multimedia berbasis komputer ini sangat menjanjikan untuk penggunannya dalam bidang pendidikan (Arsyad, 2000:169-171). 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. Kegiatan pembelajaran dengan bantuan komputer yang dikenal dengan Computer Based Instruction (CBI) merupakan istilah untuk segala kegiatan belajar yang menggunakan komputer, baik sebagian maupun seluruhnya. Ada dua macam pembelajaran berbasis komputer (CBI), yaitu Computer Assisted Instruction (CAI) dan Computer Managed Instruction (CMI).

 Penggunaan komputer dalam pendidikan tentu menuntut pendidikan guru yang mempunyai kompetensi mengajar dengan alat teknologi pendidikan modern ini. Komputer sebagai alat pelajaran, CAI atau teknologi pendidikan modern ini. Komputer sebagai alat pelajaran, CAI atau CAL (Computer Assisted Learning), mempunyai sejumlah keuntungan, antara lain:

1. Sangat fleksibel dalam mengajar dan dapat diatur menurut keinginan penyusun/pembuat.
2. Memiliki kemampuan menghitung dan mereproduksi grafik, gambar, dan memberikan bermacam-macam informasi yang tidak mungkin dikuasai oleh manusia.
3. Dapat menilai hasil setiap pelajar dengan segera.
4. CAI dan guru dapat saling melengkapi

 (Nasution 1999:110-112).

**B.** **Macromedia Authorware 7.0**

 Macromedia Authorware 7.0 merupakan software yang tepat untuk membuat berbagai bentuk sajian visual yang dapat mengintepretasikan berbagai media, seperti video, animasi, gambar dan suara. Sehingga program ini cukup handal dalam pembuatan berbagai macam aplikasi tutorial yang interaktif dan menarik. Dengan Macromedia Authorware 7.0 Anda dapat membuat program pembelajaran multimedia interaktif untuk pendidikan, presentasi baik komersial maupun non komersial, maupun laporan ilmiah. Macromedia Authorware 7.0 mempunyai fasilitas yang lengkap, penggunaannya pun mudah, antara lain untuk:

1. Mengimpor file, gambar, suara, dan movie,
2. Membuat menu pilihan dan dan animasi sederhana,
3. Membuat lompatan dari tampilan satu ke tampian lain,
4. Membuat kuis dan game,
5. Membuat respon dan menampilkan hasil tes (evaluasi).

 Program ini juga didukung beberapa software animasi, grafis, dan sound (suara) yang bisa dikombinasikan menjadi suatu tampilan multimedia yang berkualitas. Software-software tersebut antara lain: Macromedia Flash MX, Director MX, Quick Time, Adobe Photoshop, Corel Draw, Cool Edit, dan sebagainya.

 Susunan ikon dalam Macromedia Authorware dikenal dengan nama flowline (semacam flowchart). Penggunaannya tidak sulit, tinggal melakukan click and drag (klik dan geser) dari Icon Palette ke Design Window. Susunan ikon-ikon ini akan dibaca oleh komputer sebagai perintah yang akan dikerjakan. Authorware tidak secara otomatis memberi nama pada ikon. Maka setiap ikon harus diberi nama yang unik supaya mudah diingat untuk memperlancar proses pengerjaan program yang akan dibuat. Di dalam Display Icon Properties, kita dapat memilih layer, transisi, dan posisi objek di Presentation Window. Saat kotak Display Icon Properties terbuka, Authorware juga akan membuka Presentation Window sehingga memudahkan kita dalam mengatur tata letak tampilan. Pemindahan objek pun dapat secara cepat dilakukan.



Gambar 2.1. Jendela untuk menampilkan presentasi

1. Control Panel adalah panel yang berisi perintah untuk mengeksekusi Presentation Window.
2. Design Window adalah jendela untuk menyusun Piece / artikel yang terdiri atas ikon-ikon
3. Presentation Window adalah jendela yang menampilkan presentasi yang akan kita buat. Untuk menjalankannya, gunakan tombol Play dan Control Panel.
4. Icon Palette adalah jendela yang menampilkan semua ikon yang diperlukan untuk menyusun artikel di Design Window.



Gambar 2.2 Toolbar Authorware 7



Gambar 2.3 Control Panel Authorware 7

1. Restart : menjalankan presentasi dari awal
2. Reset : mengembalikan kondisi di awal presentasi
3. Stop : menghentikan jalannya presentasi
4. Pause : kondisi dimana presentasi berhenti sementara 5.
5. Play : menjalankan presentasi
6. Show / Hide trace : menutup/ memunculkan control panel panel
7. Restart from flag : menjalankan presentasi mulai dari icon di bawah flag (bendera)
8. Reset to flag : mengembalikan posisi awal di ikon bendera (

flag

1. Step over: menjalankan presentasi mulai dari awal
2. Step into : menjalankan presentasi tiap 1 ikon

(bila tombol ini diklik)

1. Trace on/off : memunculkan/menghilangkan ikon yang sedang dijalankan
2. Show Invisible Items : menampilkan item-item yang perlu masukan.

 Selain Toolbar dan Control Panel, ada juga Toolbox untuk pengolahan text dan gambar dari Authorware 7.0.





Gambar 2.4 Toolbox Authorware 7

 Ada beberapa ikon yang dapat digunakan ntuk membuat sebuah proyek. Hasilnya merupakan susunan ikon dengan bermacam-macam fungsi. Dalam satu file kita dapat menyusun lebih dari 16.000 ikon. Icon Palette yang dapat kita gunakan antara lain:





 Susunan ikon-ikon akan dibaca oleh komputer sebagai perintah yang akan dikerjakan. Authorware tidak secara otomatis memberi nama pada ikon. Maka setiap ikon harus diberi nama yang unik supaya mudah diingat untuk memperlancar proses pengerjaan program yang akan dibuat. Salah satu unsur penting dalam sebuah media interaktif adalah adanya interaksi antara program dan user. Program dapat menjalankan suatu perintah melalui respons yang diberikan oleh user. Sebaliknya, user juga memberikan respon sesuai dengan permintaan program.

 Macromedia Authorware memiliki beragam cara untuk membuat interaksi ini, seperti: button (tombol), hot spot, hot text, hot object, text entry, pull-down menu dan sebagainya. Kita dapat menggunakan salah satunya sesuai kebutuhan.

 Secara umum terdapat tiga komponen dasar dalam

sebuah interaksi:

1. Media Interaksi : button, hot spot, hot object, hot text dan dan sebagainya. Pilihlah cara interaksi yang paling mudah dan efisien. Misalnya untuk memilih salah satu negara tentu akan lebih mudah dilakukan dengan klik tombol (Button) daripada mengetikkan nama negara tersebut melalui Text Entry.
2. Jenis Respons.

Respons merupakan tindakan yang dilakukan oleh user. Respons yang diberikan oleh user tergantung pada media atau jenis interaksi yang terdapat dalam suatu program. Jika kita menggunakan sebuah tombol, tentu respons yang diharapkan adalah mengklik tombol tersebut. Jika Anda menggunakan text box tentu respons yang diberikan oleh user adalah karakter yang diketikkan pada text box

tersebut. Demikian seterusnya.

1. Feedback

Setelah user memberikan respons program akan menjalankan proses selanjutnya sesuai dengan jenis respons yang diterimanya. Hal inilah yang dimaksudkan dengan feedback (Respons balik/Balikan).

 Untuk membuat gambar background pada Authorware, langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Klik menu File > New > File atau tekan tombol Ctrl+N untuk membuat file Authorware baru.
2. Klik dan drag ikon Display pada palet Icons ke dalam flowline Gantilah labelnya dengan nama ”Background”.
3. Klik dua kali ikon Display ”Background” pada flowline, sehingga muncul Presentation Window.
4. Klik menu Insert > Image, sehingga muncul kotak dialog Properties: Image, klik tombol Import
5. Pada kotak dialog Import Which File? yang muncul, pilih ( klik ) file gambar yang ingin digunakan, lalu klik Import.
6. Gambar akan masuk ke dalam Presentation WindowUntuk mendapatkan ukuran gambar yang proporsional, tekan tombol Shift pada keyboard pada saat mengatur ukuran gambar.

 Seperti halnya pada aplikasi pengolah kata dan grafis, Authorware juga memiliki Text tool yang dapat Anda gunakan untuk membuat teks sederhana. Untuk membuat teks sederhana, lakukan langkah-langkah berikut:

1. Klik dan drag ikon Display pada palet Icons ke dalam flowline. Gantilah labelnya dengan nama ”Membuat Teks”, klik dua kali sehingga muncul Presentation Window.
2. Klik ikon Text tool pada toolbox. Ketikkan teks yang diinginkan.

 Struktur interaksi dalam flowline Authorware tampak dalam contoh gambar 2.5. berikut ini:



Gambar 2.5 Contoh sebuah interaksi

 Untuk membuat susunan menu, langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Klik dan drag ikon Interaction pada palet Icons ke dalam

Flowline. Ganti labelnya dengan nama ”Menu Utama”.

1. Klik dan drag Map pada palet Icons ke dalam flowline, tempatkan di samping kanan ikon Interaction ”Menu Utama”.
2. Pada saat ikon Map tersebut pertama kali diletakkan, maka kotak dialog Response Type akan muncul. Pilihlah jenis respons yang akan digunakan.



Gambar 2.6 Kotak Dialog Respons Type

1. Ulangi langkah-langkah di atas untuk membuat menu yang lain. Gantilah label masing-masing ikon Map tersebut sesuai dengan susunan menu yang telah direncanakan sebelumnya.

 Macromedia Authorware 7.0 juga memiliki kemudahan untuk membuat kuis dan game. Ada beberapa macam kuis atau tes, yaitu berbentuk Pilihan Ganda (Click), Essai (Text Entry), Menjodohkan (Click and Drag). Pada sekuen kuis biasanya pemakai diberi kesempatan mengulang ketika jawabannya salah. Sedangkan pada sekuen tes biasanya pemakai diberi kesempatan satu kali menjawab.

**C. Pengertian MYOB**

 MYOB accounting adalah program aplikasi akuntansiyang digunakan untuk mengotomatisasikan pembukuan secara lengkap, cepat dan akurat. Dalam myob terdapat sejumlah fasilitas-fasiltas 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 Acounting 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 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.

**D. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Komputer Akuntansi Program Myob**

 Langkah-langkah perancangan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) melalui beberapa tahapan prosedur kerja. Sebagai tahap awal adalah proses analisis, yang meliputi: pemilihan materi, penentuan pemakai (user), dan penentuan indikator program. Materi pembelajaran disusun berdasarkan GBIPP (Garis-garis Besar Isi Pembelajaran) yang disajikan. Setelah materi disusun dan direncanakan dengan matang, kemudian dibuat flowchart (diagram alir) program MPI. Software yang digunakan untuk membuat aplikasi program MPI dalam penelitian ini adalah Macromedia Authorware 7.0 dan file tersimpan dalam bentuk ekstensi a7p. Program terdiri atas beberapa framework yang dijabarkan sebagai berikut:

a.Pembuka

 Bagian pembuka merupakan tampilan yang pertama kali muncul ketika program dijalankan. Bagian ini terdiri atas 3 halaman:

1. Gambar pembuka, yaitu gambar pemandangan dengan teks “Selamat Datang” yang diatur dengan timing tertentu.
2. Petunjuk menjalankan program, berupa penjelasan tentang tombol menu dan ikon yang digunakan serta fungsinya masing-masing, yaitu tombol ke menu utama, halaman awal, halaman sebelumnya, halaman selanjutnya, halaman akhir, dan keluar dari program.
3. Judul program yaitu teks ”Program Pembelajaran MYOB”

b. Pilihan Menu

 Ada 7 menu yang disediakan dalam program pembelajaran ini:

1. Standar Kompetensi, berisi standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian bagi user (pemakai/siswa) setelah menggunakan sistem pembelajaran dengan program ini.
2. Materi Pembelajaran berisi penjabaran materi inventory journal
3. Praktikum dan Demonstrasi, mengenai teori praktikum dan demonstrasi percobaan pesawat Atwood, dilengkapi dengan video dan suara latar serta penjelasan masing-masing adegan.
4. Soal Latihan, berisi latihan soal-soal untuk melatih user (siswa) mengerjakan soal-soal yang berkaitan dengan materi inventory journal sebelum mengerjakan tes evaluasi. Dalam latihan soal ini user diberi kesempatan menjawab soal sampai memperoleh jawaban yang benar, baru bisa menuju soal selanjutnya, sehingga hasil akhirnya pasti berhasil (mendapat nilai 100).
5. Tes Evaluasi, dimana user hanya diberi kesempatan satu kali menjawab, sehingga bisa berpeluang gagal atau berhasil
6. Kesimpulan, berupa kesimpulan dari materi KGL 7)
7. Keluar, untuk keluar dari program. Pemakai dapat memilih menu sesuai keinginannya karena setiap menu telah diberi navigasi yang menghubungkan antar halaman.

c. Penutup

 Bagian penutup berupa tampilan kerabat kerja dalam pembuatan program ini. Untuk melihat tampilannya, user harus melalui (memilih) menu kesimpulan, kemudian meng-klik tombol lanjut. Susunan kerabat kerja disajikan dalam tampilan teks yang bergerak dari bawah ke atas. Setelah itu muncul gambar penutup dan teks ucapan terima kasih, dan program akan keluar secara otomatis.

 Dalam perkuliahan, proses pembelajaran menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Penggunaan tekhnologi 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 Sriwijaya sebagai perguruan tinggi berbasis IT masih belum memiliki modul berbasis multimedia interakif 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 pembelajran, serta hasil-hasil penelitian dan kegiatan pembelajaran.

 Berbagai keunggulan penerapan multimedia interaktif meliputi:

### multiplemedia, maksudnya teks, audio, grafik, gambar diam dan gambar gerak dapatdikombinasikan dalam suatu system yang mudah dioperasikan.

1. learner participation, maksudnya materi multimedia dapat membantu memelihara perhatian mahasiswa dan memberikan peluang lebih kepada mahasiswa untuk berpartisipasi ketimbang bentuk lain.
2. Individualization, maksudnya penyajian pencabangan materi multimedia melepaskan kendali belajar sepenuhnya pada mahasiswa khususnya dalam proses pembelajaran.
3. Flexibility, maksudnya mahasiswa memiliki kebebasan dalam memilih pelajaran, mengevaluasi pemahaman, sesuai dengan minat dan keinginan melalui menu.
4. 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 kan menimbulkan proses belajar mengajar yang tidak sama dengan proses pengajaran dengan sistem tatap muka.

Di Universitas Sriwijaya 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 Sriwijaya sesuai dengan jurusan masingmasing yang diambil oleh mahasiswanya. Seperti untuk Program Studi Pendidikan Ekonomi Akuntansi mata kuliah yang menggunakan fasilitas i-Lab adalah mata kuliah Komputer Akuntansi. 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.

**III.KESIMPULAN**

 Jadi pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata kuliah computer akuntansi dengan program (MYOB Accounting 13 pada materi Inventory Journal 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**

Anderson, Ronald, H. 1994. Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran. (penerjemah: Yusufhadi Miarso, dkk). Jakarta: PT RajaGrafindo Persada. Che, C.T and C. Y Hong, 1999.

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

Herbertus Satya Adi S. 2003. Macromedia Authorware . Jogyakarta : 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.

Suleiman, Amir Hamzah. 1981. Media Audio Visual untuk Pengajaran, Penerangan, dan Penyuluhan. Jakarta: PT Gramedia.

Sumanto. 1990. Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan. Yogyakarta: Andi Offset.

Triarso, Agus. 2005. Modul Pemrograman Macromedia Authorware 7.0. Semarang: BPM Semarang.

Wahana Komputer, Tim Penelitian dan Pengembangan. 2004. Membuat Aplikasi Tutorial Interaktif dengan Macromedia Authorware. Jakarta: Salemba Infotek