

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMPUTER AKUNTANSI DENGAN NAVIGASI BERBASIS ANDROID

Hasyim M¹⁾, Andi Nurul Istiyana¹⁾, Rezki Astuti Soraya¹⁾
¹⁾ Dosen Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Ujung Pandang, Makassar

ABSTRACT

Providing learning media that are diverse and easy to access online which are packaged in an android-based navigation model is our research's goal. The benefit is to provide learning media that is in accordance with performance criteria in competency examinations and technological developments.

Testing process design this research uses laboratory experiments. The case study used in this experiment are illustrated results from the sample transaction material for the 2019 national vocational high school competency skills test. Comparison results of the system output with the appropriate manual process are presented in learning media in the form of module models, comic models, and video media. These three media are integrated with EntryGo Application Navigation. This Learning Media consists of five competency elements with twenty performance criteria in accordance with the Indonesian National Competency Standards for Junior Accounting Technicians.

Keywords: *Performance criteria, Learning Media, Computer for Accounting*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin modern diiringi dengan tuntutan keterampilan dan keahlian calon tenaga kerja sesuai dengan perkembangan jaman. Satu bagian teknologi yang tidak terpisahkan dalam keilmuan akuntansi adalah teknologi informasi. Keterampilan dalam teknologi informasi akuntansi merupakan bagian dari tujuan proses pembelajaran pendidikan akuntansi. Myob Accounting merupakan piranti lunak yang gratis untuk digunakan dalam dunia pendidikan. Meskipun demikian, data piranti ini dibatasi hanya bisa digunakan selama 90 hari (*versi 19*). Dunia Pendidikan menyambut perkembangan ini dan membantu masyarakat untuk lebih mudah beradaptasi dengan perkembangan teknologi seperti yang telah dilaksanakan oleh Tim Pengabdian Politeknik Negeri Ujung Pandang [1],[2],[3].

Keterampilan atas penguasaan teknologi bidang ini menjadi bagian yang wajib diujikan berdasarkan standar kompetensi keahlian sebagai calon teknisi akuntansi. Hasil pengujian kompetensi mahasiswa pada bidang komputer akuntansi pada tahun 2018 yang menunjukkan persentase lebih dari 70% mengalami kegagalan pada sesi uji perdana. Kondisi ini kemudian disusul dengan hasil pengujian pada Tahun 2019 yang tidak jauh berbeda pada bidang yang sama dengan peserta yang relatif menguasai ilmu akuntansi dengan tingkat kelulusan hanya 19%. Hal ini mengindikasikan secara umum bahwa bidang ini terasa sulit bagi peserta ujian kompetensi. Kondisi tersebut sejalan dengan hasil penelitian Hasyim, [4] yang menyatakan bahwa faktor kemudahan penggunaan tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap minat untuk memahami bidang ini. Faktor lain yang diungkapkan dalam penelitian tersebut adalah fasilitas untuk mengakses pelajaran di bidang ini secara spesifik tidak mendukung secara signifikan untuk dimanfaatkan peserta ujian.

Pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya tingkat efektifitas dan tingkat efisiensi media pembelajaran komputer akuntansi yang berdampak pada tingkat minat belajar dan tingkat kelulusan mata ujian komputer akuntansi sangat rendah. Hal tersebut menjadi hambatan berat bagi calon teknisi akuntansi untuk mendapatkan pengakuan dari Badan Nasional Sertifikasi Profesi. Harapan hasil penelitian ini adalah menghasilkan kolaborasi teknologi dan konten pembelajaran tepat guna dalam bidang ilmu komputer akuntansi yang memudahkan penggunaannya menemukan bahan pembelajaran sesuai dengan standar kriteria unjuk kerja yang dipersyaratkan dalam ujian kompetensi.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan perancangan media pembelajaran yang membutuhkan studio pembuatan media. Perangkat keras yang digunakan adalah komputer dan *handphone* dengan berbagai perangkat lunak seperti *Myob Accounting*, *Microsoft Word*, *Power Point*, aplikasi komik (*comica*, *comic strip*, *pic say*, dan *sketsa pencil*), dan *camtasia studio*. Pembuatan media ini membutuhkan eksperimen laboratorium untuk melakukan uji coba dalam masa perancangannya. Eksperimen laboratorium ini membutuhkan laboratorium komputer akuntansi Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Ujung Pandang (PNUP) di Tamalanrea-Makassar.

¹ Korespondensi penulis: Hasyim M, Telp 085242822753, hasyimdbz@poliupg.ac.id

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah melakukan uji coba terhadap setiap luaran yang dihasilkan. Luaran yang dimaksud seperti media pembelajaran manual, media komik, *media audio-visual*, dan integrasi seluruh media dengan aplikasi. Pada penyusunan media-media ini, peneliti menggunakan studi kasus perusahaan dagang. Studi kasus tersebut dianggap valid karena telah digunakan sebagai bahan uji kompetensi keterampilan nasional Sekolah Menengah Kejuruan pada Tahun 2019 dan sangat relevan untuk digunakan referensi untuk teknisi akuntansi junior.

Studi kasus yang digunakan pada penelitian ini dianalisis secara komparatif dengan membandingkan hasil penyelesaian kasus secara manual dengan luaran *Myob Accounting* untuk memastikan bahwa penggunaan modul dalam perangkat lunak ini sudah benar. Pengujian ini meliputi data awal, daftar rekening, daftar pelanggan, daftar pemasok, daftar barang, pengaturan rekening khusus, seluruh jenis transaksi, dan Laporan Keuangan yang meliputi Laba Rugi, Neraca, dan Arus Kas. Hasil komparasi tahap pertama tersebut menjadi acuan proses pemilahan bagian per bagian aktivitas sistem dalam *Myob Accounting* untuk disusun media pembelajaran. Proses pemilahan ini menggunakan acuan berupa kerangka kriteria unjuk kerja yang telah ditetapkan dalam Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI).

Media pembelajaran disusun dalam tiga bentuk media yaitu media manual, media komik, dan media video. Uji coba ketiga media ini dilakukan terkait kecukupan materi sesuai dengan kriteria unjuk kerja yang dipersyaratkan. Tahapan terakhir analisis yang digunakan adalah menguji hasil integrasi sistem aplikasi dengan seluruh media yang telah dihasilkan. Peranan aplikasi ini digunakan sebagai pengendali untuk memanggil setiap media yang dibutuhkan oleh pengguna dari *web service* yang menyimpan seluruh media pembelajaran yang telah desain. Model pengujian sistem ini dilakukan dengan model "try and error".

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemetaan Kriteria unjuk kerja (KUK) yang digunakan sebagai panduan urutan dalam penyusunan media pembelajaran terbagi menjadi lima elemen kompetensi dan dua puluh kriteria unjuk kerja:

Tabel 1. Hasil Pemetaan Kriteria Unjuk Kerja Elemen 1 dan Elemen 2

EL	KUK	Elemen Kompetensi/Kriteria Unjuk Kerja
1		Menyiapkan data awal perusahaan
	1.1	Peralatan dan perlengkapan yang dibutuhkan disiapkan
	1.2	Data perusahaan dibuat
2		Menyusun Data Setup Awal dan Saldo Awal
	2.1	Daftar Akun disusun dan saldo awal akun dientry
	2.2	Kode Pajak disiapkan
	2.3	Kartu Piutang dan pelanggan dibuat dan saldo awal piutang dientry
	2.4	Kartu utang dan pemasok dibuat dan saldo awal utang dientry
	2.5	Kartu Persediaan dibuat dan saldo awal persediaan dientry

Pemetaan Kriteria unjuk kerja khusus Elemen tiga disajikan terpisah untuk mempermudah menemukan keterampilan teknis yang dibutuhkan sesuai dengan alternatif sub kriteria unjuk kerja khususnya KUK 3.1, KUK 3.2, dan KUK 3.3. KUK 3.1 menunjukkan hasil pemetaan sebanyak enam belas sub KUK. Selanjutnya disusul dengan hasil pemetaan KUK 3.2 dengan sebelas sub KUK. Terakhir KUK 3.3 menunjukkan lima sub KUK. Elemen Kompetensi tiga dalam mata uji ini terdapat empat KUK, namun KUK 3.4 tidak memiliki sub KUK. Hasil-hasil pemetaan KUK Elemen Tiga, Empat, dan Lima disajikan dalam Tabel 2 dan Tabel 3 berikut ini :

Tabel 2. Hasil Pemetaan Kriteria Unjuk Kerja Elemen 3

EL	KUK	Elemen Kompetensi/Kriteria Unjuk Kerja
3		Melakukan entry transaksi
	3.1	Transaksi yang akan dientry dianalisis
		3.1.1 Penjualan Tunai
		3.1.2 Pengeluaran Kas uang elektronik non pembayaran hutang
		3.1.3 Pembelian Kredit
		3.1.4 Penerimaan Piutang
		3.1.5 Retur Pembelian secara tunai dan kredit
		3.1.6 Penjualan Kredit

		3.1.7 Pesanan Pembelian
		3.1.8 Retur Penjualan Tunai dan kredit
		3.1.9 Pembayaran Gaji
		3.1.10 Penerimaan Barang Pesanan Pembelian
		3.1.11 Pembayaran Hutang Dagang
		3.1.12 Pengakuan Pendapatan Bunga di Bank
		3.1.13 Pencatatan Penyesuaian Penyusutan
		3.1.14 Pencatatan Penyesuaian Iklan
		3.1.15 Pencatatan Penyesuaian Perlengkapan
		3.1.16 Pencatatan Penyesuaian Beban Bunga
	3.2	Transaksi dientry dengan menggunakan menu yang tepat
		3.2.1 Penjualan Tunai
		3.2.2 Pengeluaran Kas uang elektronik non pembayaran hutang
		3.2.3 Pembelian Kredit
		3.2.4 Penerimaan Piutang
		3.2.5 Retur Pembelian secara tunai dan kredit
		3.2.6 Penjualan Kredit
		3.2.7 Pesanan Pembelian
		3.2.8 Retur Penjualan Tunai dan kredit
		3.2.9 Pembayaran Gaji
		3.2.10 Penerimaan Barang Pesanan Pembelian
		3.2.11 Pembayaran Hutang Dagang
	3.3	Penyesuaian dientry dengan tepat
		3.3.1 Pengakuan Pendapatan Bunga di Bank
		3.3.2 Pencatatan Penyesuaian Penyusutan
		3.3.3 Pencatatan Penyesuaian Iklan
		3.3.4 Pencatatan Penyesuaian Perlengkapan
		3.3.5 Pencatatan Penyesuaian Beban Bunga
	3.4	Proses tutup buku dilakukan secara tepat

Tabel 3. Hasil Pemetaan Kriteria Unjuk Kerja Elemen 4 dan Elemen 5

EL	KUK	Elemen Kompetensi/Kriteria Unjuk Kerja
4		Mencetak laporan keuangan dan laporan lainnya
	4.1	Laporan laba rugi dibuat sesuai dengan ketentuan SOP
	4.2	Laporan neraca dibuat sesuai dengan ketentuan SOP
	4.3	Laporan ekuitas dibuat sesuai dengan ketentuan SOP
	4.4	Laporan arus kas dibuat sesuai dengan ketentuan SOP
	4.5	Laporan piutang dibuat sesuai dengan ketentuan SOP
	4.6	Laporan Utang dibuat sesuai dengan ketentuan SOP
	4.7	Laporan persediaan dibuat sesuai dengan ketentuan SOP
EL	KUK	Elemen Kompetensi/Kriteria Unjuk Kerja
5		Membuat backup file
	5.1	Backup file data dibuat sesuai dengan ketentuan SOP
	5.2	Backup file data disimpan dalam media penyimpanan data

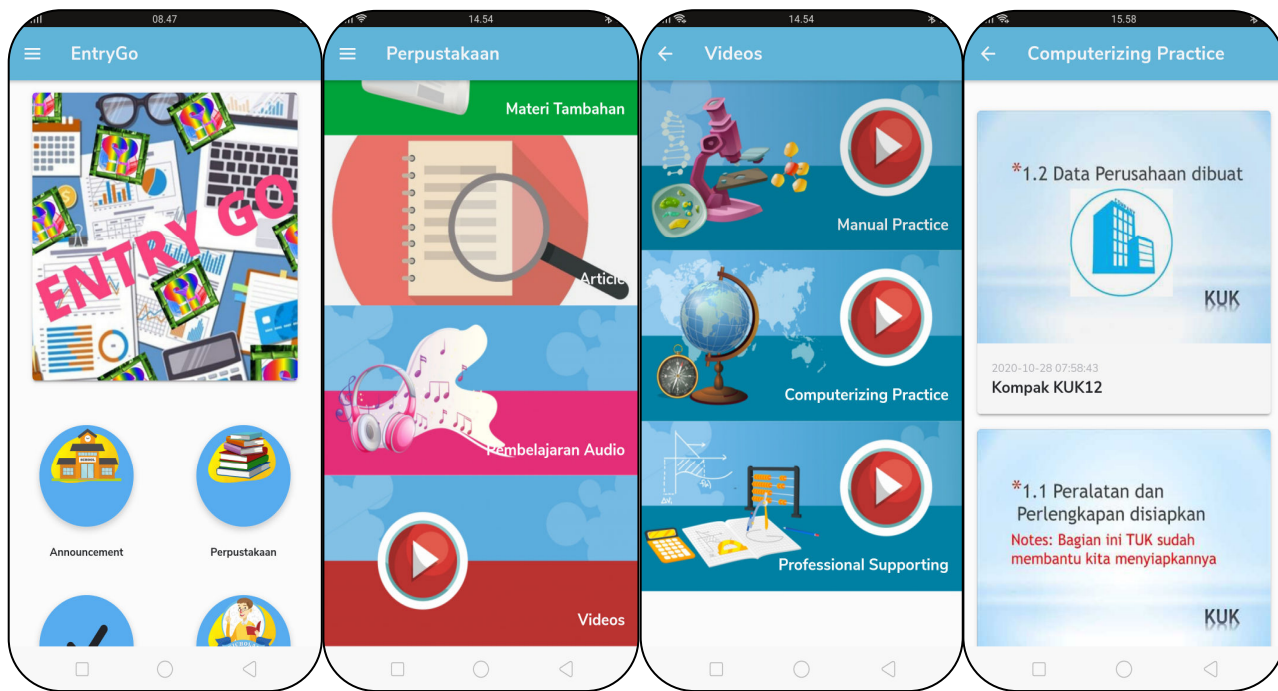
Hasil media pembelajaran dalam bentuk modul digabungkan dengan media komik disajikan dalam lima bab sesuai dengan jumlah Elemen kompetensi. Kelima elemen yang dimaksudkan adalah data awal, setup data dan saldo awal, transaksi, laporan, dan backup. Media-media ini dapat diakses pada aplikasi EntryGo pada menu perpustakaan-buku pelajaran-information system & Auditing dan menu perpustakaan-videos-computerizing practice. Aplikasi EntryGo dapat di akses pada *playstore*.



Gambar 1. Cuplikan tampilan media modul dan komik



Gambar 2. Tampilan Aplikasi EntryGo Modul-Komik



Gambar 3. Tampilan Aplikasi *EntryGo* Video

Mengoperasikan Aplikasi Komputer Akuntansi dengan menggunakan aplikasi *Myob Accounting* membutuhkan latihan yang cukup untuk menjadi terampil. Hasil penelitian ini menyajikan media pembelajaran yang memadai untuk bisa berlatih secara mandiri maupun bersama instruktur. Secara umum media pembelajaran yang dihasilkan berguna untuk memandu Mahasiswa untuk mampu mempersiapkan data awal perusahaan, membuat bagan akun, buku pembantu, menginput saldo awal, menginput transaksi, membuat laporan, dan membuat *backup file*.

Elemen Kompetensi pertama (menyiapkan data awal perusahaan) hanya terdiri dari dua kriteria unjuk kerja, namun bagian ini merupakan aspek kritis. Kekeliruan yang dilakukan pada bagian ini akan mempengaruhi kualitas seluruh informasi yang dihasilkan oleh sistem. Bagian kritis ini terdapat pada KUK 1.2. Tiga poin kritis yang sering menjadi penyebab kegagalan dalam ujian itu adalah *current financial year*, *last month of financial year*, dan *conversion month*.

Penyusunan data *setup* awal dan saldo awal merupakan Elemen Kompetensi kedua yang terdiri dari lima kriteria unjuk kerja (Daftar Akun dan saldo awal, Kode Pajak, Kartu Piutang dan saldo awal, Kartu Hutang dan saldo awal, dan yang terakhir adalah kartu persediaan dan saldo awal. Daftar akun menggunakan modul *Account-Account List*, sedangkan saldo awalnya menggunakan menu *setup-balance-account opening balance*. Kode Pajak diatur menggunakan menu *List-Tax Code*. Kode Pajak yang digunakan adalah PPN dan N-T (*Not Reportable*). Kartu Piutang dan Kartu Hutang menggunakan modul yang sama yaitu *card file-card list*, sedangkan untuk saldo awalnya menggunakan *setup-balance-customer(supplier)balance*. Modul *inventory-item list* digunakan untuk menyusun daftar persediaan. Saldo awal persediaan menggunakan modul *inventory-count inventory*.

Penginputan transaksi adalah Elemen Kompetensi berikutnya. Elemen ini memiliki empat kriteria unjuk kerja yaitu menganalisa transaksi, menggunakan menu penginputan, penginputan penyesuaian, dan proses tutup buku. Penganalisaan transaksi terkait dengan data inputan yang akan dimasukkan dalam sistem berupa jenis transaksi, tanggal transaksi, nilai transaksi, kartu-kartu yang terkait (pelanggan, pemasok, persediaan), dan rekening akuntansi yang dilibatkan. Sementara itu, penggunaan menu input disesuaikan dengan jenis transaksi yang terjadi. Secara umum transaksi dan menu yang digunakan terbagi menjadi transaksi penjualan dan penerimaan piutang (*Sales-Enter Sales dan Sales-Receive Payment*), pembelian dan pembayaran hutang (*Purchase-Enter Purchase dan Pay Bill*), kas masuk (*Banking-Receive Money*), kas keluar (*Banking-Spend Money*), dan transaksi memorial/penyesuaian (*Accounts-Record Journal Entry*). Bagian terakhir adalah melakukan tutup buku melalui menu *File-Start New Financial Year*.

Elemen Kompetensi keempat adalah mencetak laporan keuangan. Elemen ini memiliki tujuh kriteria unjuk kerja (Laporan Laba Rugi, Neraca, Ekuitas, Arus Kas, Piutang, Hutang, dan Persediaan). Proses mencetak

laporan-laporan ini dapat dilakukan melalui menu *Reports-Index to Report*. Laba Rugi dihasilkan melalui sub menu *profit loss accrual*, Neraca melalui sub menu *Standard Balance Sheet*, Ekuitas melalui *General Ledger Detail for Equity*, Hutang/Piutang dengan sub menu *card list summary/detail*, dan Persediaan melalui sub menu *Inventory-item list summary/detail*.

Pembuatan *backup file* merupakan Elemen Kompetensi terakhir mata uji mengoperasikan aplikasi komputer akuntansi yang terdiri dari dua kriteria unjuk kerja (membuat *file-backup*, menyimpan *file-backup*). Menu yang digunakan adalah menu *file-Back up*, dan hasil *backup* disimpan di berbagai media penyimpanan seperti hardisk, flashdisk, google drive, dan media-media lainnya.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pemetaan kriteria unjuk kerja, dapat disimpulkan secara umum bahwa kompetensi komputer akuntansi memiliki lima elemen kompetensi dengan jumlah kriteria unjuk kerja sebanyak 20 poin. Media pembelajaran yang harus disiapkan harus mempresentasikan ke 20 poin-poin kriteria unjuk kerja ini. Selain itu, terdapat kriteria unjuk kerja membutuhkan rincian media pembelajaran yang lebih rinci. Hal ini dilakukan karena pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan berbeda satu sama lainnya tergantung jenis transaksi yang terjadi. Kriteria unjuk kerja ini terdapat pada elemen kompetensi ke tiga yaitu penginputan transaksi.

Tim pengajar mata kuliah komputer akuntansi dipandang perlu untuk melakukan pengadopsian model struktur pembelajaran berbasis struktur kriteria unjuk kerja untuk meningkatkan kualitas serapan pengetahuan komputer akuntansi bagi mahasiswa. Harapannya bahwa tingkat serapan yang tinggi akan meningkatkan tingkat keberhasilan melewati ujian kompetensi komputer akuntansi sebagai syarat mendapatkan sertifikat kompetensi keahlian Teknisi Akuntansi. Selain itu, Dosen dan Mahasiswa diharapkan memberikan masukan guna meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Bahri, Samsul. Mansur, Hasyim M. 2018. Pelatihan Komputer Akuntansi Menggunakan MYOB Versi 19 dan Excel for Accounting pada Guru Jurusan Akuntansi SMK Darussalam Makassar. Prosiding Seminar Hasil Pengabdian (SNP2M), pp. 411-415.
- [2] Nasir, Samsul, dan Hasyim M. 2018. Desain Modul Anggaran Operasional Berbasis Microsoft Access pada UKM Roti Maros. Prosiding SNP2M. UPPM PNUP pp.218-223.
- [3] Bahri., Omsa, S., Sabang, Muh. I. 2018. Desain Sistem Penganggaran Operasional UKM Hasil Olahan Perikanan di Makassar. Prosiding Seminar Hasil Penelitian (SNP2M), pp.313-318.
- [4] Hasyim M., Samsul Bahri, Mansur. 2019. Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Pemanfaatan Komputer Akuntansi. Prosiding Seminar Hasil Penelitian (SNP2M), pp. 261-266.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami persembahkan untuk seluruh elemen yang telah membantu kami dalam proses penelitian ini, khususnya kepada Bapak Direktur Politeknik Negeri Ujung Pandang, Bapak-bapak Pembantu Direktur, Bapak Ketua P3M beserta jajarannya, Ketua Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Ujung Pandang, dan seluruh sivitas akademika Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Ujung Pandang.