

# Bab 1

## Pendahuluan

---

### 1.1 Latar Belakang

Pada era persaingan global saat ini, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang begitu pesat melalui berbagai inovasi-inovasi yang semakin maju seiring dengan perkembangan zaman. Kemajuan di dalam bidang pengetahuan dan teknologi telah memberikan pengaruh besar terhadap bidang pendidikan. Pembaruan di dalam bidang pendidikan telah membawa pengaruh terhadap sikap, perilaku, dan nilai-nilai pada individu dan masyarakat. Dalam bidang pendidikan ini komputer merupakan alat yang sudah tidak asing lagi untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Untuk mencapai kemajuan dalam dunia pendidikan sangat diperlukan strategi yang tepat dengan memperhatikan komponen-komponen yang mendukung seperti materi, metode, sarana dan prasarana, serta evaluasi.

Keunggulan aplikasi ini dapat memberikan contoh sederhana materi pelajaran menyerupai keadaan aslinya sehingga mudah dipahami. Manajemen modal kerja merupakan bagian dari manajemen keuangan. Materi manajemen keuangan terutama manajemen modal kerja. Manajemen modal kerja bukan pelajaran yang mudah untuk dipelajari. Materi manajemen modal kerja juga terdapat beberapa kasus perhitungan yang rumit. Penggunaan program ini sangat cocok dengan pembelajaran manajemen modal kerja yang sering dianggap rumit. Dengan menggunakan program ini sebagai multimedia akan mempermudah dalam mempelajari teori manajemen modal kerja karena akan disertai animasi sehingga terbantu proses implementasinya dan, akan bermanfaat jika aplikasi komputer tersebut dijadikan salah satu alat bantu dalam berinteraksi. Berdasarkan pemikiran tersebut, maka diangkatlah pemikiran untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Media Pembelajaran Interaktif Manajemen Modal Kerja menggunakan Adobe Flash**”.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka identifikasi masalah dalam proyek akhir ini sebagai berikut.

1. Bagaimana merancang media pembelajaran interaktif manajemen modal kerja menggunakan *Adobe Flash*?
2. Bagaimana cara menentukan modal kerja kuantitatif, kualitatif, dan fungsional?

3. Bagaimana cara menentukan kebutuhan modal kerja menggunakan metode keterikatan dana dan perputaran modal kerja?

### **1.3 Tujuan**

Tujuan dari pembuatan proyek akhir ini adalah:

1. Merancang perangkat lunak berbentuk multimedia pembelajaran interaktif manajemen modal kerja menggunakan *Adobe Flash*.
2. Merancang aplikasi berisi latihan untuk menentukan modal kerja kuantitatif, kualitatif, dan fungsional.
3. Merancang aplikasi berisi latihan untuk menentukan kebutuhan modal kerja menggunakan metode keterikatan dana dan perputaran modal kerja.

### **1.4 Batasan Masalah**

Batasan masalah dari proyek akhir ini sebagai berikut.

1. Aplikasi yang dirancang berupa media pembelajaran interaktif manajemen modal kerja menggunakan *Adobe Flash*,
2. Media pembelajaran interaktif ini hanya mencakup pembelajaran tentang manajemen modal kerja dalam perusahaan,
3. Tidak membahas tentang kebijakan modal kerja,
4. Pembelajaran modal kerja yang dibahas antara lain :
  - a. Konsep modal kerja,
  - b. Jenis-jenis modal kerja,
  - c. Faktor-faktor modal kerja,
  - d. Kebijaksanaan modal kerja,
  - e. Cara mengestimasi kebutuhan modal kerja.
5. Aplikasi tidak terhubung dengan internet.

### **1.5 Definisi Operasional**

Definisi operasional dalam proyek akhir ini yaitu :

### 1. Akuntansi

Akuntansi adalah suatu sistem informasi yang mengidentifikasi, mencatat, dan mengkomunikasikan peristiwa-peristiwa ekonomi dari suatu organisasi kepada para pihak yang berkepentingan. [1]

### 2. Modal Kerja

Modal kerja adalah modal yang seharusnya tetap ada dalam perusahaan sehingga operasional perusahaan menjadi lebih lancar serta tujuan akhir perusahaan untuk menghasilkan laba akan tercapai. [2]

### 3. Aplikasi

Aplikasi adalah penerapan dari rancangan sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu dan merupakan suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari pengguna.

### 4. Pembelajaran interaktif

Pembelajaran interaktif merupakan proses pembelajaran yang memungkinkan adanya timbal balik antara pengguna dan aplikasi.

### 5. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan sehingga dapat mendorong terciptanya proses pembelajaran.

## 1.6 Metode Pengerjaan

Metodologi pengembangan sistem adalah suatu proses standar yang diikuti oleh organisasi untuk melaksanakan seluruh langkah yang diperlukan untuk menganalisa, merancang, mengimplementasikan, dan memelihara sistem informasi. [3] Pengembangan aplikasi secara terstruktur menggunakan metode *Waterfall* pada tahapan *Software Development Life Cycle* (SDLC). Dalam penyusunan proyek akhir ini, tahapan hanya sampai pengujian saja.

### 1. Analisis Kebutuhan

- a. Proses pengumpulan kebutuhan difokuskan pada perangkat lunak. Untuk memahami sifat program yang dibangun, rekayasa perangkat lunak (analisis)

harus memahami domain informasi, unjuk kerja, dan antar muka (*interface*) yang diperlukan.

- b. Hasil dari analisis kebutuhan adalah mengetahui kebutuhan fungsional yang diperlukan untuk membangun media pembelajaran interaktif manajemen modal kerja.

## 2. Desain

- a. Desain perangkat lunak sebenarnya adalah proses yang berfokus pada empat atribut sebuah program yang berbeda, yaitu struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface*, dan detail (algoritma) procedural.
- b. Hasil pada tahap ini adalah mengetahui kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak, serta perancangan system seperti diagram alur, *timeline per page*, dan *storyboard*.

## 3. Pembuatan *script*

- a. Desain harus diterjemahkan dalam bentuk mesin yang bias dibaca. Jika desain dilakukan dengan cara yang lengkap, pembuatan *script* dapat diselesaikan secara mekanis.
- b. Pembuatan *script* dilakukan dengan menggunakan *software adobe flash CS6* dengan menggunakan *Action Script 2*.

## 4. Pengujian

- a. Proses pengujian dilakukan pada logika internal untuk memastikan semua pernyataan sudah diuji. Pengujian *eksternal* fungsional untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan memastikan bahwa aplikasi dapat membantu proses pembelajaran.
- b. Setelah pengujian selesai, maka aplikasi siap untuk diimplementasikan.

# 1.7 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1.1

Tabel Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	Agu-14				Sep-14				Okt-14				Nov-14				Des-14			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Minggu ke-																				
Pengumpulan Kebutuhan																				
Membangun <i>Prototype</i>																				
Evaluasi <i>Prototype</i>																				
Mengkodekan <i>System</i>																				
Pengujian <i>System</i>																				