

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MANAJEMEN MODAL KERJA MENGUNAKAN ADOBE FLASH

Rizki Multi Pratama

Program Studi Komputerisasi Akuntansi, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom
rizkimultipratama22@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran adalah aplikasi atau alat bantu untuk proses pembelajaran. Media pembelajaran dibuat dengan tujuan merancang perangkat lunak berbentuk multimedia pembelajaran interaktif manajemen modal kerja menggunakan Adobe Flash, merancang aplikasi berisi latihan untuk menentukan modal kerja kuantitatif, kualitatif, fungsional, dan merancang aplikasi berisi latihan untuk menentukan kebutuhan modal kerja menggunakan metode keterikatan dana dan perputaran 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. Media pembelajaran ini dibuat menggunakan Adobe Flash CS6 serta action script 2.0 sebagai alat pengkodean aplikasi. Media Pembelajaran menawarkan latihan menentukan konsep modal kerja, dan menentukan kebutuhan modal kerja menggunakan metode keterikatan dana dan perputaran modal kerja.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Manajemen Modal Kerja, Adobe Flash.

Abstract

Learning media is an application or tool to the learning process. Learning media application is an application for designing software shaped multimedia, learning media working capital management interactive using Adobe Flash. Designing software contains tutorial for decide working capital quantitative, qualitative, functional, also decide working capital requirements using methods of attachment of funds and working capital turnover. Working capital is capital that should remain in the company so that the company's operations become more fluent and the final goal of the company to generate profits will be achieved. This instructional media created using Adobe Flash CS6 and action script 2.0 as a coding tool. Learning media offers training to define the concept of working capital, and determine the working capital requirements using the method of attached of funds and working capital turnover.

Keywords: Learning Media, Working Capital Management, Adobe Flash.

1. Pendahuluan

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. Pembaharuan 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.

2. 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.

Daftar Pustaka

- [1] S. Suradi, Akuntansi Pengantar 1, 2009.
- [2] Sutrisno, Manajemen Keuangan Teori, Konsep, dan

Aplikasi, Yogyakarta: Ekonisi, 2005.

- [3] A. Kadir, Pengenalan Sistem Informasi, Yogyakarta: Andi, 2003.
- [4] S. S. Harahap, Analisis Kritis Atas Laporan Keuangan, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2001.
- [5] A. Sawir, Analisis Kinerja Keuangan dan Perencanaan Keuangan Perusahaan, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2005.
- [6] B. F. Nael Hirzalla, A Temporal Model for Interactive Multimedia Scenarios, IEEE Multimedia, 2007.
- [7] I. Bintaro, Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangan, Yogyakarta: Andi, 2010.
- [8] Wahyudin, Keefektifan Pembelajaran Berbantuan Multimedia Menggunakan Metode Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Siswa, Semarang: FMIPA Universitas Negeri Semarang, 2009.
- [9] Madcoms, Kupas Tuntas Adobe Flash Profesional CS6, Jakarta: Andi, 2011.
- [10] R. M. M. R. J. Heinrich, Instructional Media And Technologies for Learning, Englewood Cliffs, NJ: Merrill, 1996.
- [11] Y. Munadi, Media Pembelajaran, Gaung Persada, 2010.
- [12] N. d. A. R. Sudjana, Media Pengajaran, Bandung: Sinar Baru, 1991.

