

ABSTRAK

PERANCANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI PERSEDIAAN MENGGUNAKAN METODE *FIFO* DAN *LIFO* BERBASIS MULTIMEDIA

*Designing of Application Media Learning a Inventory Accounting Using FIFO
and LIFO Methods Multimedia Based*

Oleh :
Dwi Marta Puspita
14311252

Sekolah Menengah Kejuruan adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat. Akuntansi merupakan mata diklat produktif yang diberikan kepada siswa sekolah menengah kejuruan jurusan akuntansi. Berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan dengan guru di SMK Negeri 8 Bandar Lampung menyatakan bahwa ada sekitar 80% siswa yang kurang memahami materi akuntansi persediaan metode *FIFO* dan *LIFO* karena terlalu monoton dan banyak menghitung.

Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan *Adobe Flash* pada materi persediaan akuntansi perusahaan dagang untuk siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), serta membantu siswa kejuruan akuntansi dalam memahami konsep/materi persediaan perusahaan dagang menggunakan metode *FIFO* dan *LIFO* dan membuat proses memahami materi menjadi lebih menyenangkan.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan multimedia 3-D yang terdiri dari 3 tahapan yang meliputi definisi (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*). Berdasarkan hasil analisis data penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS3* pada pokok bahasan perhitungan persediaan menggunakan metode *FIFO* dan *LIFO* yang telah dibuat termasuk dalam kriteria Layak untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (dari penilaian ahli materi, ahli media dan siswa) memberikan rata-rata penilaian 86,50%.

Kata Kunci : *FIFO*, *LIFO*, Media Pembelajaran, *Adobe Flash CS3*, 3-D