

## ABSTRAK

### PERANCANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI PERUSAHAAN DAGANG BERBASIS MULTIMEDIA

*Merchandise Accounting Application Learning Design Based on Multimedia*

Oleh  
**EMI WIDARYANTI**  
**14311566**

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu dari penyelenggaraan pendidikan. SMK sebagai salah satu lembaga pendidikan kejuruan yang memiliki tugas mempersiapkan peserta didiknya untuk dapat bekerja pada bidang-bidang tertentu salah satunya ialah Jurusan Akuntansi. Proses belajar mengajar yang masih konvensional ini berpengaruh pada siswa untuk menumbuhkan minat belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia merupakan sebuah ide inovatif untuk menggugah semangat siswa/i dalam proses belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Akuntansi dengan aplikasi Multimedia pembelajaran pada SMK Bhakti Utama 2 Bandar Lampung. Penelitian ini juga bertujuan membantu siswa kejuruan akuntansi dalam memahami konsep/materi akuntansi perusahaan dagang, membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan untuk menghasilkan produk Multimedia Interaktif, mendeskripsikan kelayakan media berdasarkan penilaian dari respon siswa dan guru. Media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan multimedia Luther berdasarkan Sutopo yang terdiri dari Konsep, Desain, Pengumpulan Bahan, Pembuatan, Pengujian menggunakan ISO 9126 dan Pendistribusian. Media ini diujicobakan pada 29 siswa dan satu orang guru SMK Bhakti Utama Bandar Lampung.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan Macromedia Flash 8.0 pada pokok bahasan pengantar akuntansi perusahaan dagang yang telah dikembangkan, termasuk dalam kriteria sangat layak untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Dari penilaian guru dan siswa memberikan rata-rata penilaian aspek *usability* 82,75%, dan aspek *reliability* 82,67%.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Multimedia, Luther, ISO 9126.