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

Dwi Marta Puspita[1)], Manasse Siahaan[2)]
[1)2)]Sistem Informasi
[1)]dwimartapuspita@gmail.com, [2)]manassesiahaan129@gmail.com

Abstrak

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

PENDAHULUAN

Akuntansi merupakan mata diklat produktif yang diberikan kepada siswa sekolah menengah kejuruan jurusan akuntansi (M. W. Putra et al., 2021). Sebagai siswa, mereka berpikir bahwa akuntansi hanya bisa didapat begitu mereka mendapat teori dari guru (V. H. Saputra & Permata, 2018). Sebenarnya mereka secara tidak sadar melakukan pengelolaan keuangan karena mereka tahu jumlahnya dan bisa melakukan transaksi kecil (Romdhoni et al., 2012). Salah satu mata pelajaran produktif akuntansi yang harus dikuasai dengan baik oleh siswa selain mata pelajaran akuntansi dasar seperti pengantar akuntansi adalah mata pelajaran akuntansi persediaan perusahaan dagang (Lestari et al., 2019). Materi ini dirasa penting karena merupakan materi awal dalam mata pelajaran akuntansi persediaan perusahaan dagang yang harus dipahami oleh siswa (Mahmuda et al., 2021). Karena apabila materi ini dapat dipahami dengan baik oleh siswa maka akan memudahkan siswa

dalam menerima materi berikutnya serta merupakan salah satu materi yang diujikan dalam Ujian Nasional teori kejuruan akuntansi (Yolanda & Neneng, 2021).

Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia yaitu berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi (V. H. Saputra & Permata, 2018). Pengabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran (Ulfa & Saputra, 2019). Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan (Damayanti & Hernandez, 2018) Kebanyakan siswa belum bisa menerapkan konsep-konsep akuntansi yang ada dalam pembelajaran lebih lanjut hal ini dikarena siswa mengalami kesalahan dan kesulitan dalam menangkap bahasa atau konsep (A. Saputra & Puspaningrum, 2021). Pembelajaran berbasis multimedia interkatif tentu dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampain kelayakan multimedia interaktif (Utari, 2018). Media yang digunakan seorang pendidik tentunya dapat merangsang pikiran seorang peserta didik, perasaan, perhatian, kemampuan, ketrampilan siswa sehingga mendorong terjadinya proses pembelajaran (Sucipto et al., 2021). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia dapat diterapkan di semua mata pelajaran, termasuk Akuntansi (Riskiono et al., n.d.). Salah satu kompetensi dasar materi Akuntansi adalah pengelolaan persediaan perusahaan dagang (Permata & Rahmawati, 2018).

Berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan dengan guru di SMK Negeri 8 Bandar Lampung menyatakan bahwa dalam satu kelas terdapat 40 siswa, yang dapat memahami hanya sekitar 10 orang siswa selebihnya kurang memahami, minat siswa dalam mempelajari materi akuntansi persediaan metode *fifo* dan *lifo* kurang karena terlalu monoton dan banyak menghitung, ada sekitar 80% siswa yang kurang memahami materi akuntansi persediaan metode *fifo* dan *lifo*. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka penulis membuat sebuah penelitian untuk membuat sebuah aplikasi media pembelajaran akuntansi persediaan perusahaan dagang yang diharapkan dapat mempermudah proses belajar siswa dalam memahami pengelolaan persediaan pada perusahaan dagang menggunakan metode *fifo* dan *lifo* dalam penelitian yang berjudul: **"Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Akuntansi Persediaan Menggunakan Metode *FIFO* dan *LIFO* Berbasis Multimedia".**

KAJIAN PUSTAKA

Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah perantara atau pengantar informasi berupa pesan(Riskiono et al., 2020). Pesan tersebut bertujuan instruksional atau mengandung maksud pengajaran yang memungkinkan terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Putri & Dewi, 2020). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dan proses secara efisien dan efektif (Borman, n.d.). Dari kedua uraian diatas, penulis menyimpulkan bahwa Media pembelajaran adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pada proses pembelajaran.

Akuntansi

Akuntansi *(accounting)* adalah sistem informasi yang mengukuraktivitas bisnis, memproses data menjadi laporan, dan mengkomunikasikan hasilnya kepada para pengambil keputusan (Isnaini et al., 2017).

FIFO (*First In First Out*)

FIFO atau metode pertama masuk pertama keluar yaitu sebagian besar perusahaan menjual barang sesuai dengan urutan pembelianya dimana barang yang dibeli lebih dahulu maka akan dijual lebih dahulu dan seterusnya (Vidiasari & Darwis, 2020). Hal ini terutama untuk barang yang tidak tahan lama dan produk-produk yang modelnya cepat berubah. dalam metode ini barang yang lebih dahulu masuk (dibeli) dianggap barang yang lebih dahulu dikeluarkan (dijual), jika terjadi kekurangan pada persediaan barang sebelumya maka diambil dari barang yang masuk berikutnya (Sulistiani et al., 2018). Nilai persediaan akhir sebagian atau seluruhnya dihitung berdasarkan harga yang masuk terakhir (Hamidy, 2017).

LIFO (Last In First Out)

LIFO merupakan metode yang menganut prinsip bahwa barang yang terakhir masuk maka pertama pula keluar (Rusliyawati et al., 2021). Dalam kata lain barang yang pertama masuk maka terakhir dijual, metode ini bisa saja realistis apabila didukung oleh kondisi fisik produk yang dijual (Damayanti et al., 2021). Pada metode ini barang yang masuk (dibeli) terakhir justru dianggap dikeluarkan (dijual) lebih dahulu, sehingga nilai persedian

akhir sebagian atau seluruhnya dihitung berdasarkan harga barang yang masuk lebih dulu diawal (Darwis et al., 2020). Harga pokok barang yang dijual dihitung dengan anggapan bahwa barang yang terakhir masuk adalah barang yang dijual lebih dulu. Kekurangannya diambil dari barang yang masuk sebelumnya (Rahmansyah & Darwis, 2020).

Adobe Flash

Adobe Flash adalah salah satu perangkat lunak komputer yang didesain khusus oleh *Adobe* dan merupakan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi, web maupun aplikasi yang interaktif dan dinamis (A. D. Putra et al., 2009). *Flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga *flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website*, multimedia interaktif, film animasi, *game* dan yang lainnya (Very & Pasha, 2021).

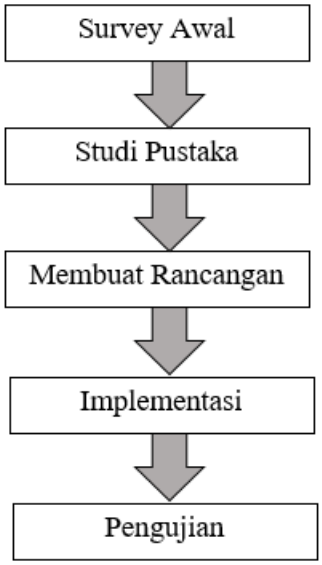
Multimedia

Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video atau secara umum merupakan kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar dan teks atau kombinasi dari yang sedikit dua media *input* atau *output* dari data yang berupa audio (suara dan musik) (Megawaty & Simanjuntak, 2017). Istilah multimedia berawal dari teater, bukan komputer. Pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu medium seringkali disebut pertunjukan multimedia (Priandika & Wantoro, 2017). Sistem multimedia dimulai pada akhir 1980-an dengan diperkenalkannya *Hypercard* oleh *Apple* pada tahun 1987 dan pengumuman oleh IBM pada tahun 1989 mengenai perangkat lunak *audio visual connection* (AVC) dan *video adhapter card ps/*2 (Oktaviani, 2017). Multimedia adalah suatu tampilan yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya *(user)* dalam mengontrol penggunaan media tersebut (V. H. Saputra & Febriyanto, 2019).

METODE

Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian adalah kegiatan yang dilakukan secara terencana dan sistematis untuk mencapai tujuan tertentu (Riskiono et al., 2020). Tahapan penelitian dapat dilihat dibawah ini:



Gambar 1 Tahapan Penelitian

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada SMK N 8 Bandar Lampung ini meliputi:

1. Studi Literatur

   (Alakel et al., 2019) Dalam penelitian ini penulis melakukan metode kepustakaan yang dilakukan dengan cara mengutip dari jurnal yang berkaitan dengan media pembelajaran serta membaca buku-buku berhubungan dengan persediaan metode FIFO dan LIFO pada perusahaan dagang.

2. Wawancara

   Wawancara adalah metode pengumpulan data dengan cara menanyakan sesuatu yang berhubungan dengan penelitian (Mulyanto et al., 2018). Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dari orang yang *relevan* dalam bidang yang sedang diteliti (Damayanti et al., 2020).

3. Observasi

   Pengumpulan data dengan cara mengamati objek secara langsung pada proses-proses yang sedang berjalan atau peninjauan langsung terhadap permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran pelajaran perpajakan (Ahdan et al., 2020).

4. Kuesioner

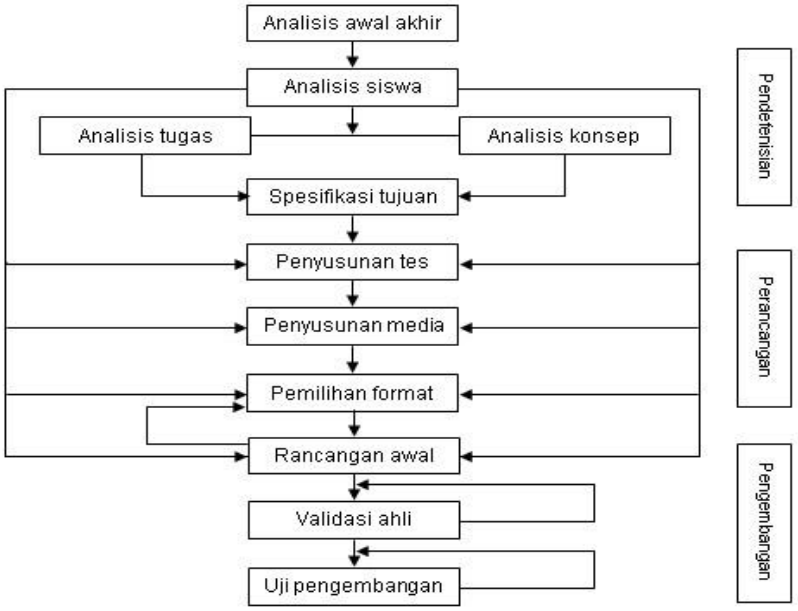
   Kuesioner atau angket adalah alat pengumpul informasi dengan cara menyampaikan sejumlah pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis pula oleh responden (Irvansyah et al., 2020). Intrumen kuesioner pada penelitian pengembangan ini digunakan untuk memproleh data dari ahli media, ahli materi, dan siswa sebagai bahan evaluasi media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen penilaian menggunakan 4 alternatif jawaban: sangat baik, baik, kurang, dan sangat kurang. Agar diperoleh data kuantitatif, maka setiap alternatif jawaban diberi skor yakni sangat baik = 4, baik = 3, kurang = 2, dan sangat kurang = 1.

   Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif, yaitu:

   1. Data kualitatif merupakan data tentang proses pengembangan media pembelajaran beruapa kritik dan saran dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran Akuntansi (Sulistiani et al., 2021).
   2. Data kuantitatif merupakan data pokok dalam penelitian yang berupa data penilaian tentang media pembelajaran dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi, data pendapat siswa/respon siswa mengenai produk yang telah dikembangkan serta data tentang peningkatan motivasi belajar terhadap siswa (Sari et al., 2021).

Metode Pengembangan Multimedia

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan media pembelajaran akuntansi persediaan menggunakan metode *FIFO* dan *LIFO* berbasis multimedia ini adalah metode pengembangan 3-D yang merupakan modifikasi dari Thiagarajan, Semmel dan Semmel, yaitu metode pengembangan yang terdiri dari 3 tahapan yang meliputi definisi (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*) (Oktaviani, 2017).



Gambar 2 Model Pengembangan 3-D

Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian iniadalah sebagai berikut:

1. Validator yang terdiri dari dua orang ahli materi (dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Teknokrat Indonesia danguru SMK N 8 Bandar Lampung) dan satu orang ahli media pembelajaran (dosen Jurusan desain grafis Universitas Teknokrat Indonesia).
2. 20 siswa SMK N 8 Bandar Lampung jurusan akuntansi secara acak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

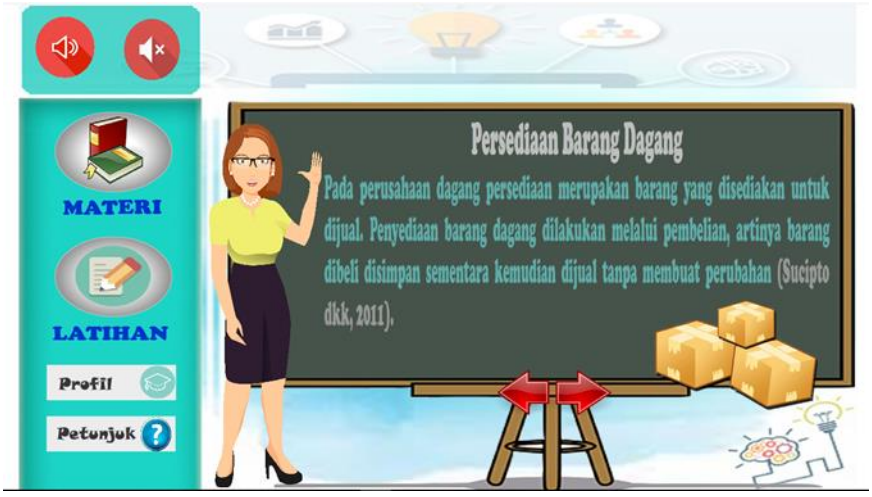
Implementasi

Tahap pembuatan atau *assembly* merupakan tahap dimana seluruh objek multimedia dibuat. Pembuatan media pembelajaran multimedia berdasarkan *storyboard*, *flowchart*, struktur navigasi yang berasal dari tahap perancangan *(design).* Semua objek atau elemen multimedia digabungkan menjadi satu kesatuan aplikasi dan diintegrasikan menggunakan software *Adobe Flash CS3*.

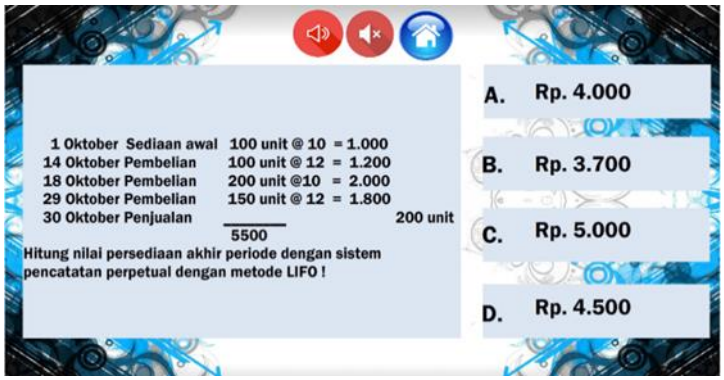
Desain *Interface*

Gambar 3 Menu Intro

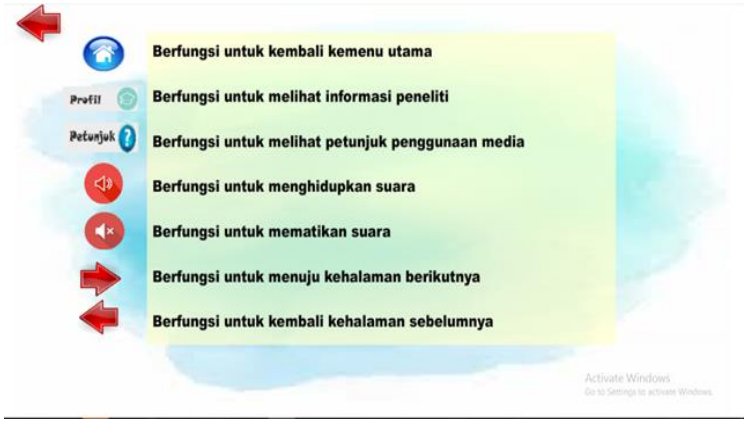
Gambar 4 Menu Materi



Gambar 5 Isi Materi



Gambar 6 Menu Latihan



Gambar 7 Tampilan Petunjuk

Hasil Pengujian

Untuk mengetahui kualitas dari produk media yang dikembangkan layak atau tidak, maka penulis menggunakan kriteria minimal kelayakan yang termasuk kategori "Layak". Dalam pengujian Aplikasi Media Pembelajaran Akuntansi Menggunakan Metode FIFO & LIFO dilakukan pada beberapa kategori Dosen yang ada di Universitas Tekn okrat Indonesia yaitu Dosen bidang Akuntansi, Dosen bidang Desain Grafis, Guru Akuntnasi di SMK N 8 Bandar Lampung dan 20 siswa/i SMK N 8 Bandar Lampung jurusan Akuntansi Berikut dibawah ini adalah hasil dari pengujian yang telah dilaksanakan.

1. Aspek Penilaian Ahli Materi

Tabel 1 Aspek Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Butir Pertanyaan
1	Kesesuaian Materi dengan Kompetensi Dasar dan tujuan	1,2
2	Kelengkapan materi	3,4
3	Keakuratan dan kemutakhiran materi	5,6
4	Teknik penyajian materi	7,8,9
5	Pendukung penyajian	10,11,12
6	Penggunaan Bahasa	13,14

Berdasarkan hasil dari kuesioner kepada ahli materi menunjukan nilai rata-rata untuk semua pertanyaan adalah 92% dan 86%. Sehingga apabila dimasukkan kedalam kategori, sangat layak.

2. Aspek Penilaian Ahli Media

Tabel 2 Aspek Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Butir Pertanyaan
1	Kelengkapan Aplikasi	1,2,3,4,5
2	Desain Isi Media	6,7,8,9
3	Tipografi Isi Media	10,11
4	Kebermanfaatan	12,13,14

Berdasarkan hasil dari kuesioner kepada ahli media menunjukan nilai rata-rata untuk semua pertanyaan adalah 96%. Sehingga apabila dimasukkan kedalam kategori, sangat layak.

3. Aspek Penilaian Siswa

Tabel 3 Aspek Penilaian Siswa

No	Aspek	Butir Pertanyaan
1	Tampilan	1,2,3,4,5
2	Penyajian Materi	6,7,8,9,10,11,12
5	Kebermanfaatan	13,14

Berdasarkan hasil dari kuesioner kepada siswa menunjukan nilai rata-rata untuk semua pertanyaan adalah 92.5%. Sehingga apabila dimasukkan kedalam kategori, sangat layak.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh selama pelaksanaan penelitian dan perancangan aplikasi didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi Media Pembelajaran Akuntansi Pesediaan Menggunakan Metode FIFO dan LIFO Berbasis Multimedia yang dapat dijadikan bahan ajar pada siswa/i SMK N 8 Bandar Lampung.
2. Dengan adanya Perancangan Media Pembelajaran Akuntansi Persediaan Menggunakan Metode *FIFO & LIFO* Berbasis Multimedia dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dan siswa dalam memahami materi.

3. Berdasarkan hasil pengujian kuesioner terhadap Aplikasi Media Pembelajaran Akuntansi Persediaan Menggunakan Metode *FIFO & LIFO* Berbasis Multimedia kepada dua ahli materi mendapatkan persentasi kelayakan sebesar 92% dan 86%, berada dalam kriteria Sangat Layak.
4. Berdasarkan hasil dari kuesioner kepada ahli media mendapatkan nilai rata-rata untuk semua pertanyaan adalah 3.6 dengan persentase kelayakan sebesar 96% berada dalam kriteria Sangat Layak.
5. Dan Berdasarkan hasil dari kuesioner terhadap 20 sampel siswa/i SMK N 8 Bandar Lampung memperoleh persentase kelayakan sebesar 92,5%, berada dalam kriteria Sangat Layak.

Saran

Berdasarkan simpulan dari hasil penelitian yang telah diuraikan tentang diatas maka saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut adalah sebagai berikut:

1. Perlu dikembangkan dari segi materi bahan ajar agar memperluas pengetahuan siswa/i mengenai metode FIFO & LIFO dan soal yang ada dalam latihan dapat dikembangkan dan ditambah lagi lebih banyak, sehingga bisa melakukasn berulang kali test dengan soal yang berbeda-beda.
2. Diharapkan aplikasi ini dapat dikembangkan sampai aplikasi mobile karna mayoritas remaja saat ini banyak yang sudah menggunakan *smartphone.*

REFERENSI

Ahdan, S., Priandika, A. T., Andhika, F., & Amalia, F. S. (2020). *Perancangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Bola Voli Mengunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Learning Media For Basic Techniques Of Volleyball Using Android-Based Augmented Reality Technology*.

Alakel, W., Ahmad, I., & Santoso, E. B. (2019). Sistem Informasi Akuntansi Persediaan Obat Metode First In First Out (Studi Kasus: Rumah Sakit Bhayangkara Polda Lampung). *Jurnal Tekno Kompak*.

Borman, R. I. (n.d.). *Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Sistem Pendukung Keputusan*.

Damayanti, D., Akbar, M. F., & Sulistiani, H. (2020). Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, *7*(2), 275–282.

Damayanti, D., & Hernandez, M. Y. (2018). Sistem Informasi Akuntansi Penerimaan Dan Pengeluaran Kas Pada Kpri Andan Jejama Kabupaten Pesawaran. *Jurnal Tekno Kompak*, *12*(2), 57–61.

Damayanti, D., Sulistiani, H., & Umpu, E. (2021). Analisis dan Perancangan Sistem

Informasi Akuntansi Pengelolaan Tabungan Siswa pada SD Ar-Raudah Bandarlampung. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, *11*(1), 40–50.

Darwis, D., Wahyuni, D., & Dartono, D. (2020). Sistem Informasi Akuntansi Pengolahan Dana Kas Kecil Menggunakan Metode Imprest Pada Pt Sinar Sosro Bandarlampung. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, *1*(1), 15–21.

Hamidy, F. (2017). Evaluasi Efikasi dan Kontrol Locus Pengguna Teknologi Sistem Basis Data Akuntansi. *Jurnal Teknoinfo*, *11*(2), 38–47.

Irvansyah, F., Setiawansyah, S., & Muhaqiqin, M. (2020). Aplikasi Pemesanan Jasa Cukur Rambut Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, *1*(1), 26–32.

Isnaini, F., Aisyah, F., Widiarti, D., & Pasha, D. (2017). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penyusutan Aktiva Tetap Menggunakan Metode Garis Lurus pada Kopkar Bina Khatulistiwa. *Jurnal Tekno Kompak*, *11*(2), 50–54.

Lestari, P., Darwis, D., & Damayanti, D. (2019). Komparasi Metode Ecomomic Order Quantity Dan Just In Time Terhadap Efisiensi Biaya Persediaan. *Jurnal Akuntansi*, *7*(1), 30–44.

Mahmuda, S., Sucipto, A., & Setiawansyah, S. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Pengolahan Data Tunjangan Karyawan Bulog (TKB)(Studi Kasus: Perum Bulog Divisi Regional Lampung). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, *1*(1), 14–23.

Megawaty, D. A., & Simanjuntak, R. Y. (2017). Pemetaan Penyebaran Penyakit Demam Berdarah Dengue Menggunakan Sistem Informasi Geografis Pada Dinas Kesehatan Kota Metro. *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika (Telekomunikasi, Multimedia Dan Informatika)*, *8*(2).

Mulyanto, A., Apriyadi, A., & Prasetyawan, P. (2018). Rancang Bangun Game Edukasi "Matching Aksara Lampung" Berbasis Smartphone Android. *CESS (Journal of Computer Engineering, System and Science)*, *3*(1), 36–44.

Oktaviani, L. (2017). *Developing a multimedia-based ethnic snake game to promote speaking skills for university freshmen*. Universitas Negeri Malang.

Permata, P., & Rahmawati, W. D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Materi Kalkulus. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, *6*(3), 277–286.

Priandika, A. T., & Wantoro, A. (2017). Sistem Pendukung Keputusan Penerimaan Calon Siswa Baru pada SMK SMTI Bandar Lampung dengan Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (SAW). *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika (Telekomunikasi, Multimedia Dan Informatika)*, *8*(2).

Putra, A. D., Suryono, R. R., & Darmini, D. (2009). Rancang bangun media pembelajaran TOEFL berbasis web. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.

Putra, M. W., Darwis, D., & Priandika, A. T. (2021). Pengukuran Kinerja Keuangan Menggunakan Analisis Rasio Keuangan Sebagai Dasar Penilaian Kinerja Keuangan (Studi Kasus: CV Sumber Makmur Abadi Lampung Tengah). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, *1*(1), 48–59.

Putri, L. A., & Dewi, P. S. (2020). Media Pembelajaran Menggunakan Video Atraktif pada Materi Garis Singgung Lingkaran. *MATHEMA: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, *2*(1), 32–39.

Rahmansyah, A. I., & Darwis, D. (2020). Sistem Informasi Akuntansi Pengendalian Internal Terhadap Penjualan (Studi Kasus: Cv. Anugrah Ps). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, *1*(2), 42–49.

Riskiono, S. D., Susanto, T., & Kristianto, K. (n.d.). Rancangan Media Pembelajaran Hewan Purbakala Menggunakan Augmented Reality. *CESS (Journal of Computer*

Engineering, System and Science), *5*(2), 199–203.

Riskiono, S. D., Susanto, T., & Kristianto, K. (2020). Augmented reality sebagai Media Pembelajaran Hewan Purbakala. *Krea-TIF*, *8*(1), 8–18.

Romdhoni, A. H., Tho'in, M., & Wahyudi, A. (2012). Sistem Ekonomi Perbankan Berlandaskan Bunga (Analisis Perdebatan Bunga Bank Termasuk Riba Atau Tidak). *Jurnal Akuntansi Dan Pajak*, *13*(01).

Rusliyawati, R., Putri, T. M., & Darwis, D. (2021). Penerapan Metode Garis Lurus dalam Sistem Informasi Akuntansi Perhitungan Penyusutan Aktiva Tetap pada PO Puspa Jaya. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, *1*(1), 1–13.

Saputra, A., & Puspaningrum, A. S. (2021). Sistem Informasi Akuntansi Hutang Menggunakan Model Web Engineering (Studi Kasus: Haanhani Gallery). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, *2*(1), 1–7.

Saputra, V. H., & Febriyanto, E. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Anak Tuna Grahita. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, *1*(1), 15–23.

Saputra, V. H., & Permata, P. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Macromedia Flash Pada Materi Bangun Ruang. *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, *2*(2), 116–125.

Sari, R., Hamidy, F., & Suaidah, S. (2021). Sistem Informasi Akuntansi Perhitungan Harga Pokok Produksi Pada Konveksi Sjm Bandar Lampung. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, *2*(1), 65–73.

Sucipto, A., Adrian, Q. J., & Kencono, M. A. (2021). Martial Art Augmented Reality Book (Arbook) Sebagai Media Pembelajaran Seni Beladiri Nusantara Pencak Silat. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, *10*(1), 40–45.

Sulistiani, H., Triana, R., & Neneng, N. (2018). Sistem Informasi Akuntansi Pengelolaan Piutang Usaha untuk Menyajikan Pernyataan Piutang (Open Item Statement) Pada PT Chandra Putra Globalindo. *Jurnal Tekno Kompak*, *12*(2), 34–38.

Sulistiani, H., Yanti, E. E., & Gunawan, R. D. (2021). Penerapan Metode Full Costing pada Sistem Informasi Akuntansi Biaya Produksi (Studi Kasus: Konveksi Serasi Bandar Lampung). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, *1*(1), 35–47.

Ulfa, M., & Saputra, V. H. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Makromedia Flash Dengan Pendekatan Matematika Realistik Pada Hasil Belajar Siswa. *Triple S (Journals of Mathematics Education)*, *2*(1), 12–21.

Utari, R. S. (2018). Penerapan project based learning pada mata kuliah media pembelajaran di program studi pendidikan matematika. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, *5*(05).

Very, V. H. S., & Pasha, D. (2021). Komik Berbasis Scientific Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemik Covid-19. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, *5*(1).

Vidiasari, A., & Darwis, D. (2020). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Kredit Buku Cetak (Studi Kasus: CV Asri Mandiri). *Jurnal Madani: Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Humaniora*, *3*(1), 13–24.

Yolanda, S., & Neneng, N. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi untuk Perhitungan Biaya Sewa Kontainer Pada PT Java Sarana Mitra Sejati. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, *1*(1), 24–34.