

**MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI
BERDASARKAN BUKU “AKUNTANSI SUATU PENGANTAR” KARANGAN
SOEMARSO S.R**

**Solihati
Jurusan Teknik Informatika
Sekolah Tinggi Teknologi STIKMA Internasional Malang
Jl. Raden Panji Suroso 91-A Malang
Email : lie_hearts84@yahoo.com**

Abstrak

Akuntansi merupakan bidang ilmu yang penting untuk dipelajari, karena tidak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Tetapi, belajar akuntansi tanpa didampingi seorang guru adalah hal yang sulit, karena itu dibutuhkan suatu media dimana para mahasiswa yang belajar akuntansi bisa belajar secara mandiri.

Media pembelajaran akuntansi ini berisi teori-teori dasar akuntansi, evaluasi, serta latihan soal dalam menyusun laporan keuangan. Teori-teori tersebut disajikan dalam bentuk teks, gambar, audio, juga video dengan maksud agar mahasiswa dapat lebih memahami materi yang disampaikan.

Materi tersebut diambil dari buku “Akuntansi Suatu Pengantar” karangan Soemarso S. R, tetapi disajikan dalam bentuk dan susunan yang berbeda.

Diharapkan media pembelajaran akuntansi ini, menjadi alat bantu alternatif dalam mempelajari akuntansi dasar secara mandiri.

(Kata kunci : media pembelajaran, akuntansi, dasar)

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam era dimana pertanggungjawaban (*accountability*) merupakan titik perhatian dalam masyarakat, kegunaan akuntansi semakin dirasakan. Fungsi akuntansi menjadi makin penting bagi setiap unit dalam masyarakat. Dalam hal individu harus mempertanggungjawabkan penghasilannya, manajemen perusahaan bertanggung jawab kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Pada gilirannya, pihak-pihak yang menerima pertanggungjawaban akan dapat menggunakan informasi tersebut dalam proses pengambilan keputusan yang dibuat.

Belajar akuntansi bukanlah hal mudah jika tidak didampingi seorang guru, apalagi jika tidak disertai pengetahuan dasar atau konsep dasar akuntansi. Meskipun sudah didampingi guru, mahasiswa dituntut untuk belajar mandiri. Mata kuliah akuntansi di perguruan tinggi biasanya diberikan pada semester awal sebagai pengantar ke tahap akuntansi yang lebih tinggi seperti akuntansi menengah dan akuntansi lanjutan, untuk itu mahasiswa dituntut untuk dapat memahami konsep dasar dari akuntansi agar dapat melanjutkan sampai pada tingkat lanjut. Akan tetapi, seringkali mahasiswa merasa jenuh bila belajar secara monoton dari buku saja, karena itu dibutuhkan suatu media alternatif dalam mempelajari akuntansi agar lebih menarik dari hanya sekedar membaca buku.

Dengan dibuatnya suatu media pembelajaran akuntansi akan memberi manfaat untuk mahasiswa yang belajar akuntansi tingkat dasar secara mandiri (*self intructional*) sebagai pengantar untuk mempelajari akuntansi ke tahap berikutnya.

1.2. Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat dan merancang media pembelajaran akuntansi dasar sebagai media alternatif belajar, bagi mahasiswa di perguruan tinggi di tahun pertama yang belajar akuntansi agar tidak membosankan dan dapat belajar secara mandiri.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Multimedia

2.1.1. Definisi Multimedia ¹

Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video (Rosch, 1996) atau Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks (McCormick, 1996) atau Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dkk, 2002) atau Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video (Robin dan Linda, 2WI).

2.1.2. Pentingnya Multimedia

Multimedia itu penting karena salah satunya dipakai sebagai alat untuk bersaing perusahaan. Di samping itu pada Abad 21 ini multimedia segera menjadi ketrampilan dasar yang sama pentingnya dengan ketrampilan membaca. Sesungguhnya multimedia mengubah hakikat membaca itu sendiri. Multimedia menjadikan kegiatan membaca itu dinamis dengan memberi dimensi baru pada kata-kata. Apalagi dalam hal penyampaian makna, kata-kata dalam aplikasi multimedia bisa menjadi pemicu yang dapat digunakan memperluas cakupan teks untuk memeriksa suatu topik tertentu secara lebih luas. Multimedia melakukan hal ini bukan hanya dengan menyediakan lebih banyak teks melainkan juga menghidupkan teks dengan menyertakan bunyi, gambar, musik, animasi dan video.

2.1.3. Komponen Multimedia

2.1.3.1. Teks²

Bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah teks. Teks merupakan yang paling dekat dan yang paling banyak dilihat. Teks dapat membentuk kata, surat atau narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa *user*. Kebutuhan teks bergantung pada kegunaan aplikasi multimedia. Misalnya, game membutuhkan teks lebih sedikit. Sedangkan ensiklopedi membutuhkan teks lebih banyak.

2.1.3.2. Grafik

Alasan untuk menggunakan gambar dalam presentasi atau publikasi adalah karena lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dibandingkan dalam teks. Gambar dapat meringkas dan menyajikan data kompleks dengan cara yang baru dan lebih berguna. Sering dikatakan bahwa sebuah gambar mampu menyampaikan

¹M. Suyanto, 2003, *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Yogyakarta: ANDI, hlm, 21-22.

² Jamaludin, Harun, Zaidatun, Tasir, 2003, *Teknologi Multimedia dalam Pendidikan*, <http://www.jz-media.com>. (1 Oktober 2007)

seribu kata. Tapi itu hanya berlaku ketika *user* bisa menampilkan gambar yang diinginkan saat memerlukannya.

2.1.3.3. Bunyi

Kesan bunyi atau audio merupakan salah satu daya penarik perhatian seseorang. Bunyi dapat ditambahkan dalam multimedia melalui suara, musik dan efek-efek suara.

2.1.3.4. Video

Video merupakan komponen multimedia yang paling dinamik dan juga realistik dibanding komponen-komponen yang lain. Video dapat juga dikatakan sebagai gabungan dari berbagai media (seperti teks, grafik, audio dan sebagainya). Penggunaan video dalam aplikasi multimedia diupayakan untuk mempengaruhi motivasi seseorang terhadap proses penerimaan pesan atau informasi.

2.1.3.5. Animasi

Animasi merupakan komponen multimedia yang paling diminati serta mendapat perhatian lebih karena mampu mewakili suatu fantasi manusia ke alam nyata. Animasi juga membuat sesuatu yang sukar untuk diterangkan dengan menggunakan perkataan atau gambar-gambar statis menjadi lebih mudah disampaikan dan berkesan.

2.1.4 . Teknologi Multimedia dalam Bidang Pendidikan

Hasil dari penelitian-penelitian yang berkaitan dengan multimedia dalam pendidikan mendapati penggunaan multimedia dalam dunia pendidikan memberi kesan yang positif terhadap proses pengajaran di antaranya adalah:

- a. Membantu pembelajaran mandiri.
- b. Meningkatkan Prestasi Pelajar
- c. Membantu Menyelesaikan Masalah Pengajar Dalam Pengajaran
- d. Membantu Imajinasi Terhadap Perkara Abstrak
- e. Kesenangan dalam Belajar dan Menimbulkan kekreatifan Siswa.

2.2. Media Pembelajaran

Dari hasil Penelitian Tindakan Kelas (*Action Research*) peranan media dalam proses pembelajaran dapat ditempatkan sebagai berikut:

- a. Alat untuk memperjelas bahan pembelajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini, media digunakan pengajar sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pembelajaran.
- b. Alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh para siswa dalam proses belajarnya. Paling tidak pengajar dapat menempatkan media sebagai sumber pertanyaan atau simulasi belajar.
- c. Sumber belajar bagi siswa. Artinya media tersebut adalah bahan-bahan yang harus dipelajari para peserta didik baik individual maupun kelompok. Dengan demikian, akan banyak membantu tugas pengajar dalam kegiatan mengajarnya.³

³Lilik, Setiono, 2007, *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Berbagai Media*, <http://omtion.blogspot.com/2007/06/media-pembelajaran.htm>, (1 Oktober 2007)

⁴ Soemarso SR, 2004, *Akuntansi Suatu Pengantar*, Jakarta: Salemba Empat, hlm, 3.

2.3. Akuntansi

2.3.1. Pengertian Akuntansi⁴

American Accounting Association mendefinisikan Akuntansi sebagai :
“.....proses mengidentifikasi, mengukur dan melaporkan informasi ekonomi, untuk memungkinkan adanya penilaian dan keputusan yang jelas dan tegas bagi yang menggunakan informasi tersebut ”

Definisi ini mengandung dua pengertian, yakni:

1. Kegiatan Akuntansi

Bahwa akuntansi merupakan proses yang terdiri dari identifikasi, pengukuran, dan pelaporan informasi ekonomi.

2. Kegunaan Akuntansi

Bahwa informasi ekonomi yang dihasilkan akuntansi diharapkan berguna dalam penilaian dan pengambilan keputusan mengenai kesatuan usaha yang bersangkutan.

Tujuan utama akuntansi adalah menyajikan informasi ekonomi (*economic information*) dari suatu kesatuan ekonomi (*economic entity*) kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Yang dimaksud dengan kesatuan ekonomi adalah badan usaha (*business enterprise*). Informasi ekonomi yang dihasilkan oleh akuntansi berguna bagi pihak-pihak di dalam perusahaan itu sendiri maupun pihak-pihak di luar perusahaan.

2.3.2. Unsur-Unsur Laporan Keuangan

Unsur-unsur laporan keuangan antara lain : Aktiva, Kewajiban, Ekuitas atau aktiva bersih, Investasi oleh pemilik, Distribusi (pembagian) kepada pemilik, Laba kompherensif, Pendapatan, Beban, Keuntungan, Kerugian.

3. DESAIN SISTEM

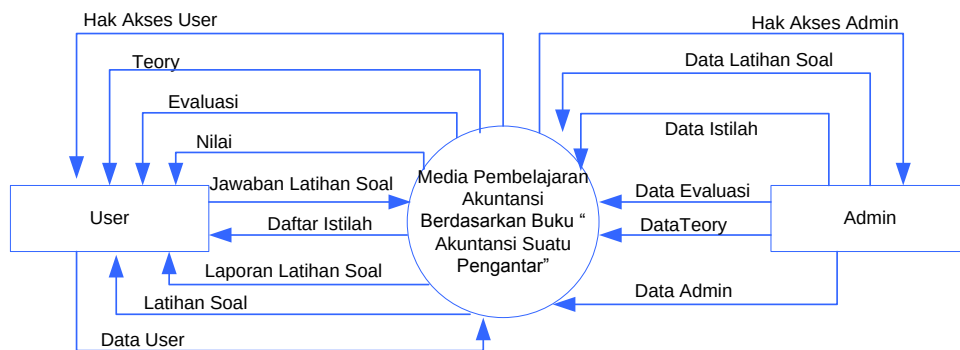
3.1. Tahap Pembuatan

Tahap Pembuatan aplikasi dalam penelitian ini adalah:

1. *Pengumpulan Bahan.*
2. *Pengembangan Sistem* : Mendefinisikan masalah; Merancang konsep; Merancang isi; Menulis naskah; Merancang grafik; Memproduksi sistem
3. *Pembuatan Laporan Penelitian*

3.2. Context Diagram

Context diagram menggambarkan hubungan input atau output antara sistem dengan dunia luarnya atau lingkungannya. Dalam *context diagram* hanya terdapat satu proses yaitu media pembelajaran akuntansi. Sedangkan entitasnya adalah User, dan Admin. Dalam ini yang bertindak sebagai admin adalah guru yang bersangkutan.

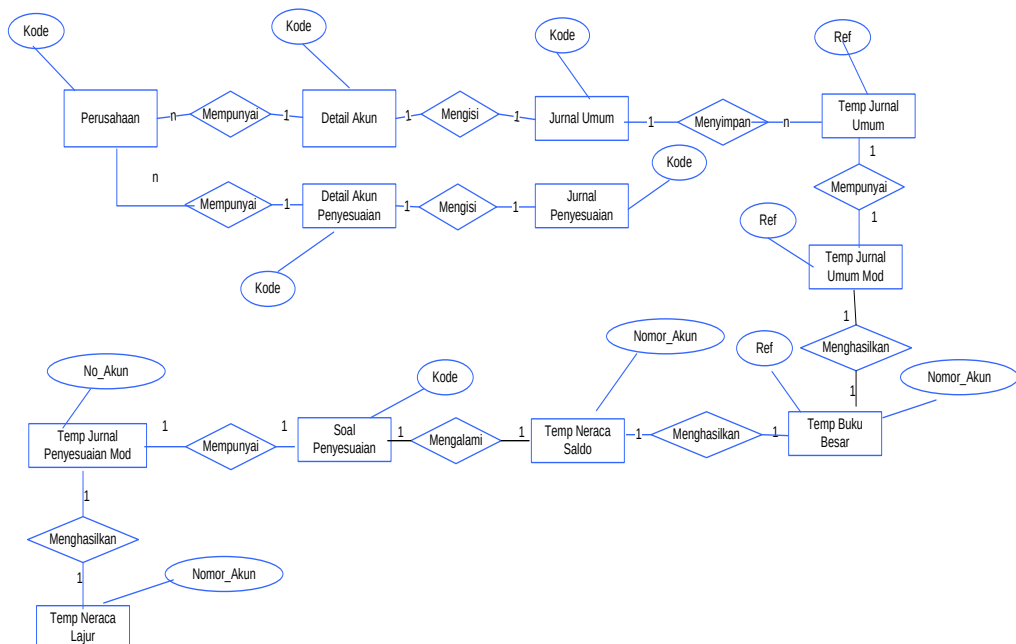


Gambar 3.1 Context Diagram

Keterangan

1. Admin mensetting data admin untuk login masuk ke menu setting, memasukkan data latihan soal, data istilah, data evaluasi, dan data teori.
2. User menginputkan data agar bisa login ke media pembelajaran sehingga bisa mendapatkan data teori, latihan soal, daftar istilah dan evaluasi yang telah diinputkan sebelumnya oleh admin.
3. User menerima jawaban latihan soal dan nilai dari evaluasi yang dikerjakan

3.3. Entity Relationship Diagram (ERD)

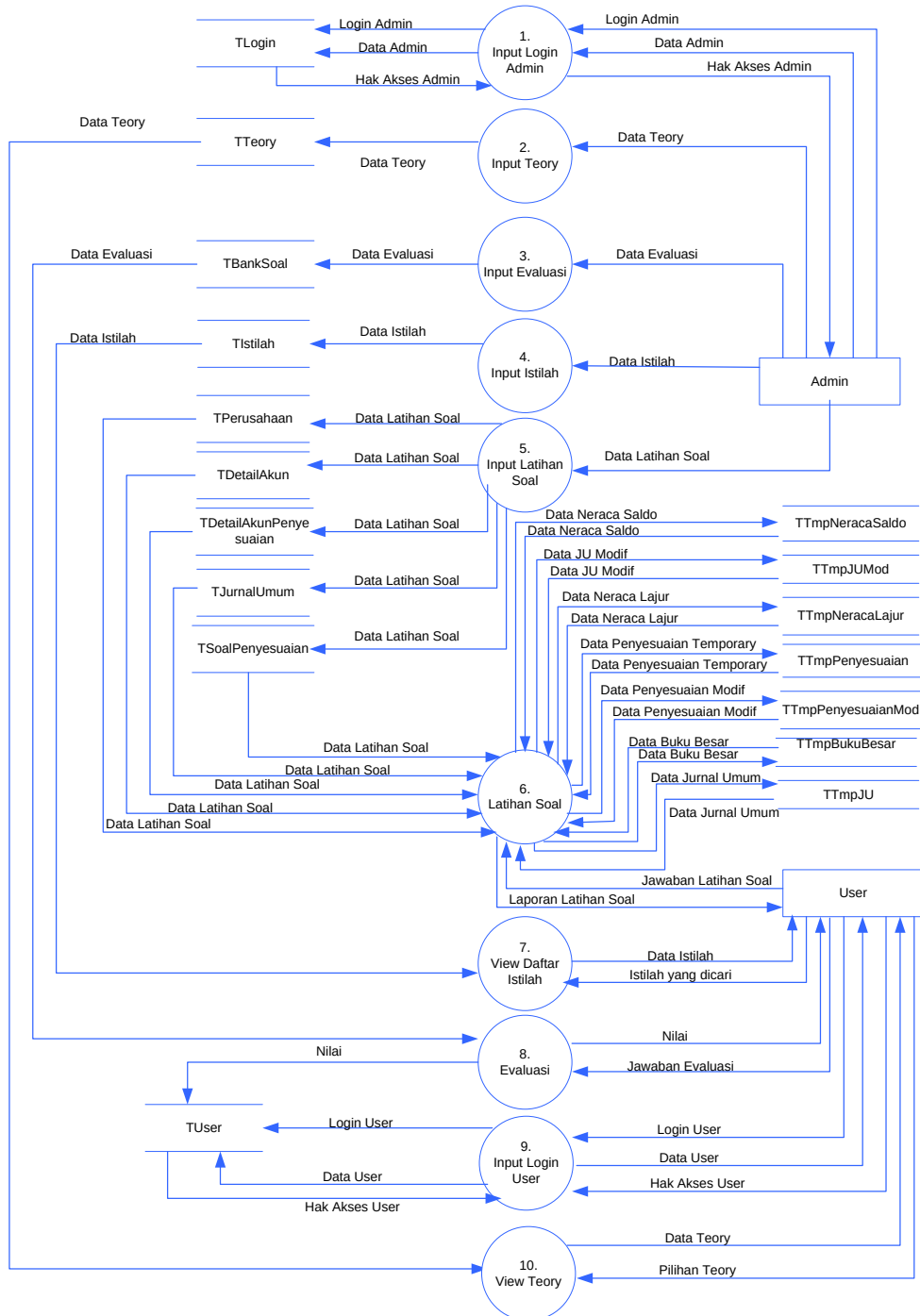


Gambar 3.2 Entity Relationship Diagram (ERD)

3.4. Data Flow Diagram (DFD)

Suatu model yang menggambarkan aliran data dan proses untuk mengolah data dalam suatu sistem.

DFD Level 0



Gambar 3.3 DFD Level 0

Tabel Database

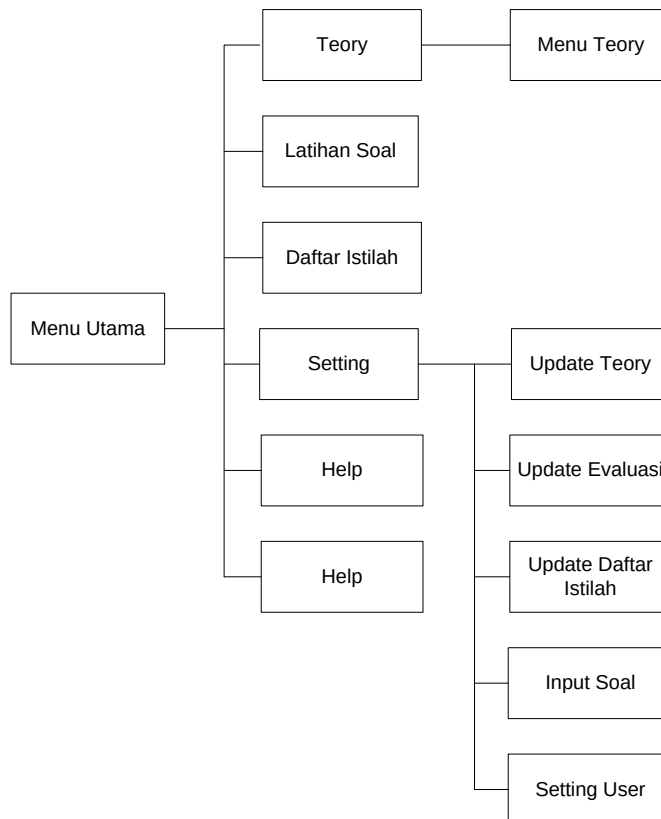
Dalam *database* Pembelajaran.mdb terdapat tabel-tabel

Tabel TLogin; Tabel TUser; Tabel TnamaPerusahaan; Tabel TDetailAkun; Tabel TdetailAkunPenyesuaian; Tabel TjurnalUmum; Tabel TsoalPenyesuaian; Tabel Tteory; Tabel Tistilah; Tabel TtmpJU; Tabel TmpJUMod; Tabel TtmpBukuBesar; Tabel TTmpNeraca Saldo; Tabel TtmpPenyesuaian; Tabel TtmpPenyesuaianMod; Tabel TTmpNeraca Lajur

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi Program

Untuk menjelaskan alur media pembelajaran ini, di sajikan struktur menu program sebagai berikut :



Gambar 4.1 Menu Program

4.2 Penjelasan Program

Pada saat menjalankan media pembelajaran ini, akan muncul tampilan awal atau intro, tampilan awal ini berisi nama dan jurusan penulis, dan judul program.

Ketiga Form ini merupakan file movie sebagai tampilan awal yang di tampung pada form-form yang terdapat di Microsoft Visual Basic yaitu form Opening.frm. Pada tampilan awal terdapat tombol skip.

Maksud dari kode script diatas adalah dimana saat tombol skip ditekan maka akan memanggil file movie yang bernama frmSelamat. Disini User harus menginput namanya.



Gambar 4.2 Form Login User

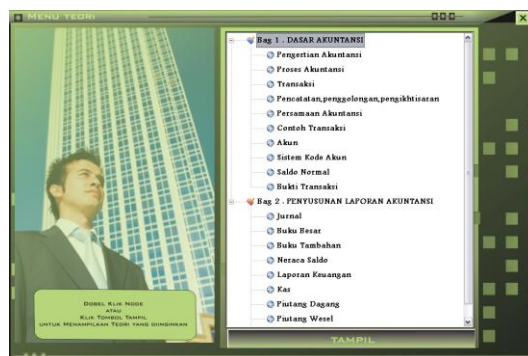
Setelah itu muncul form Menu Utama seperti di bawah ini



Gambar 4.3Form Menu Utama

Pada menu utama terdapat beberapa sub menu yang terdiri dari Teori, Latihan Soal, Daftar Istilah, Setting, Help, About. akan menghubungkan pada pembahasan materi yang bersangkutan. Script untuk tiap-tiap menu pada form tersebut :

4.2.1 Sub Teori



Gambar 4.4 Form Menu Teori

Sebelum masuk form teori terdapat form menu teori yang berisi judul dari masing-masing pokok bahasan. Pokok bahasan ini dibagi menjadi 2 (dua) sub bab. Bab pertama berisi teori dasar akuntansi, sedangkan bab kedua berisi teori penyusunan laporan akuntansi. Menu ini berbentuk node-node yang menunjukkan struktur teori yang memudahkan user dalam mencari materi yang diinginkan.

Ketika user sudah memilih materi yang ingin dipelajari maka dengan menekan tombol tampil atau men-*Double* klik node maka akan menuju form teori.

Form teori sendiri terdiri dari tiga bagian, yaitu bagian yang menampilkan tulisan-tulisan, bagian yang menampilkan file gambar dan bagian yang menampilkan file swf sebagai pendukung dari teori-teori yang disajikan. Form ini juga dilengkapi dengan tombol evaluasi untuk menampilkan soal-soal evaluasi yang diacak secara random.

4.2.2 Sub Latihan Soal

4.2.4.1 Sub Latihan Soal – Jurnal Umum

Form ini merupakan form awal latihan soal, dimana program akan menampilkan secara acak latihan soal dalam menyusun laporan akuntansi dari beberapa perusahaan beserta transaksinya yang telah di inputkan pada form setting sebelumnya.

Dari akun-akun yang telah ditampilkan itu, user bisa membuat laporan akuntansi yang dimulai pada tahap penjurnalan, yakni jurnal umum. Setelah diposting, tampilan jurnal umum bisa dilihat pada laporan disampingnya. Apabila penjurnalan yang dilakukan user terdapat kesalahan akan muncul bantuan dengan menekan tombol hint. Tombol ini akan aktif setelah terjadi kesalahan tiga kali.

4.2.4.2 Sub Latihan Soal – Buku Besar

Dari tahap pencatatan pada jurnal umum user bisa melangkah ke tahap selanjutnya, yakni penyusunan buku besar. Dimana akun-akun yang sudah terposting di jurnal umum harus dikelompokkan sesuai dengan kode akun dan nama akunnya masing-masing. Hasil penyusunannya dapat langsung dilihat.

Apabila dalam penyusunan buku besar yang dilakukan user terdapat kesalahan, akan muncul bantuan dengan menekan tombol hint. Tombol ini akan aktif setelah terjadi kesalahan tiga kali.

4.2.4.3 Sub Latihan Soal – Neraca Saldo

Form Neraca Saldo menampilkan perbandingan saldo debit dan saldo kredit dari transaksi-transaksi yang telah terposting ke jurnal umum dan buku besar. Pada form ini terdapat tombol penyesuaian, apabila terdapat transaksi yang ayat-ayat jurnalnya terdapat perlu dikoreksi agar mencerminkan keadaan sebenarnya maka user melakukannya.

4.2.4.4 Sub Latihan Soal – Soal Penyesuaian

Pada form soal penyesuaian ini sistem menampilkan transaksi-transaksi yang memerlukan penyesuaian pada ayat-ayat jurnalnya. Seperti adanya penyusutan, adanya transaksi yang telah terjadi tetapi belum dicatat dalam suatu akun atau untuk mengoreksi neraca saldo yang telah dibuat.

Untuk itu user harus memposting ayat-ayat pada transaksi yang telah ditampilkan pada jurnal penyesuaian yang telah disediakan.

Seperti halnya dalam penyusunan jurnal umum dan buku besar, apabila dalam penyusunan jurnal penyesuaian yang dilakukan user terdapat kesalahan, akan muncul bantuan dengan menekan tombol hint. Tombol ini akan aktif setelah terjadi kesalahan tiga kali

4.2.4.5 Sub Latihan Soal – Neraca Lajur

Form Neraca Lajur ini digunakan sebagai kertas kerja dalam penyusunan laporan keuangan. Penggunaan form ini dapat mengurangi kesalahan terlupakannya salah satu ayat jurnal penyesuaian yang harus dilakukan. Selain itu dapat juga digunakan untuk

memeriksa ketepatan perhitungan yang dilakukan. Form ini adalah akhir dari proses latihan soal yang dilakukan oleh user, pada form ini langsung dapat di lihat neraca dan laporan laba rugi dari transaksi-transaksi sebelumnya.

4.2.3 Sub Daftar Istilah

Form daftar istilah merupakan form yang dapat menampilkan istilah-istilah akuntansi yang biasa digunakan, terutama yang terdapat dalam buku akuntansi suatu pengantar karangan Soemarso. Apabila ada istilah yang belum diketahui oleh user, maka dapat mencarinya pada form ini dengan cara menginput istilah yang dicari untuk dilakukan proses pencarian. Pencarian juga dapat dilakukan dengan mengklik salah satu huruf yang merupakan inisial dari istilah yang dicari.

4.2.4 Sub Setting

4.2.4.1 Sub Setting-Login

Ketika user ingin masuk pada form setting maka muncul form login terlebih dahulu. Dengan menginput user name dan password yang dipunyai maka user dapat melakukan proses setting lebih lanjut.

Apabila akan mengganti password yang lama bisa menekan tombol ubah password yang telah disediakan di form login sebelumnya.

4.2.4.2 Sub Setting-Menu Setting

Saat user telah berhasil menginput username dan password maka user bertindak sebagai admin yang mempunyai hak akses lebih tinggi, yaitu merubah dari isi dari materi-materi yang akan ditampilkan. Form Setting ini mempunyai beberapa menu antara lain Update Teori, Update Evaluasi, Update Daftar Istilah, Input Soal dan setting user sendiri (selanjutnya di sebut admin).

4.2.4.3 Sub Setting-Update Teori

Ketika masuk menu update Teori seorang admin harus menentukan bagian mana dari isi Teori yang mau diUpdate, karena materi terbagi menjadi dua bagian.

Setelah admin menekan tombol tambah maka muncul form update Teori. Seorang admin dapat merubah isi dari materi Teori beserta materi-materi pendukungnya seperti materi .swf, gambar ataupun suara yang mengiringi(*narator*).

4.2.4.4 Sub Setting-Update Evaluasi

Pada form ini admin dapat mengUpdate soal-soal yang terdapat pada form evaluasi. Pada saat ditampilkan soal-soal tersebut akan terus di acak sampai beberapa kali apabila user tersebut menginginkan untuk mengulang proses evaluasi.

4.2.4.5 Sub Setting-Update Daftar Istilah

Pada form ini admin dapat mengupdate istilah-istilah yang akan ditampilkan pada form daftar istilah.

4.2.4.6 Sub Setting-Input Soal

Tahap pertama penginputan soal, admin harus menentukan dulu perusahaan atau organisasi apa saja yang akan ditampilkan pada form latihan soal. Admin dapat menyimpan beberapa perusahaan dengan transaksinya masing-masing. Setelah menentukan nama perusahaan yang diinginkan maka admin dapat menginput detail akun yang akan digunakan oleh perusahaan tersebut.

Pada form detail akun ini admin harus menginputkan detail akunnya sesuai dengan kebijakan perusahaan yang ada. Detail akun ini akan ditampilkan pada saat user melakukan proses latihan. Setelah itu admin harus menentukan jawaban yang benar

untuk jurnal umum sehingga apabila user yang bersangkutan melakukan kesalahan penginputan, bisa langsung ada informasi yang menyertainya.

Apabila pada latihan soal yang akan disajikan terdapat proses penyesuaian yang menuntut untuk menampilkan soal-soal untuk jurnal penyesuaian maka admin harus menekan tombol detail akun penyesuaian yang ada pada form Setting-Input Perusahaan sehingga muncul form Detail akun penyesuaian.

Pada form detail akun penyesuaian ini admin harus menginputkan detail akun penyesuaian sesuai dengan kebijakan perusahaan yang ada. Detail akun ini akan ditampilkan pada saat user melakukan proses latihan menuju jurnal penyesuaian.

4.2.4.7 Sub Setting-User

Form ini untuk menginputkan user baru yang akan bertindak sebagai admin dengan cara menginput user name, password dan konfirmasi.

4.2.5 Form Help

Merupakan form bantuan agar user dan admin mengetahui prosedur-prosedur dalam media ini.

5.1 Kesimpulan

Media Pembelajaran Akuntansi Suatu Pengantar berdasarkan buku “Akuntansi Suatu Pengantar” karangan Soemarso S. R ini, dibuat dengan menggunakan software Visual Basic dan didukung dengan beberapa software grafis. Program pembelajaran ini dirancang untuk mahasiswa pada tahun pertama yang mempelajari akuntansi dasar sebagai pengantar mempelajari akuntansi menengah dan lanjut.

Media pembelajaran akuntansi ini berisi teori-teori dasar akuntansi, evaluasi, serta latihan soal dalam menyusun laporan keuangan. Teori-teori tersebut disajikan dalam bentuk teks, gambar, audio, juga video dengan maksud agar mahasiswa dapat lebih memahami materi yang disampaikan.

Media pembelajaran akuntansi ini diharapkan bisa menjadi media alternatif dalam belajar akuntansi bagi mahasiswa di perguruan tinggi sehingga bisa belajar secara mandiri dan tidak membosankan.

5.2 Saran

Penulis menyarankan untuk pengembangan media pembelajaran akuntansi selanjutnya, ditingkatkan sampai akuntansi menengah, bahkan akuntansi lanjutan. Dari segi visualisasi juga bisa ditingkatkan, agar menjadi lebih menarik lagi dengan penambahan gambar, video ataupun simulasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief Ramadhan, Isroi, 2004, *Microsoft Visual Basic 6.0*, PT Elex Media Komputindo, Jakarta
- Erhans A Dr dan WIT, *Microsoft Access 2003*, PT Ercontara Rajawali, Jakarta
- Fathansyah, 2002, *Basis Data*, Informatika, Bandung
- Hadi, Fransiskus, 2007, *Desain Dan Aplikasi Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Macromedia Flash MX*, Ardana Media, Yogyakarta
- Hakim, Rachmad S, 2006, *Student Exercise series “Corel Draw”*, PT Elex Media Komputindo, Jakarta
- Hartono, Jogianto, 1999, *Analisis & Disain*, Andi, Yogyakarta
- McClelland Dake, *Look & Learn Photosho*, PT Elex Media Komputindo, Jakarta,
- Nugroho, Bunafit, 2007, *Aplikasi Multimedia dengan Visual Basic 6.0*, PT Elex

Media Komputindo, Jakarta

Ramadhan, Arief, 2004, **Macromedia Flash MX**, PT Elex Media Komputindo, Jakarta

Razaq, Abdul, 2004, **Pemrograman Microsoft Visual Basic 6.0**, Indah, Surabaya

Soemarso, SR, 2004, **Akuntansi Suatu Pengantar**, Salemba Empat, Jakarta

Suryo Kusumo, Ario, 2000, **Microsoft Visual Basic 6.0**, PT Elex Media Komputindo, Jakarta

Suyanto, M, 2003, **Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing**, ANDI Offset, Yogyakarta

INTERNET

Antonious, Rachmat, Alphone Roswanto, 2003, *Pengantar Multimedia*,
<http://lecturer.ukdw.ac.id/anton/download/multimedia.pdf> (1 Oktober 2007)

_____, *Context Diagram*, 2000,
http://www.google.com/search?hl=id&as_qdr=all&q=dss&btnG=Telusuri&lr=lang_id (14 april 2007)

Jamaludin, Harun, Zaidatun, Tasir, 2003, *Teknologi Multimedia dalam Pendidikan*,
<http://www.jz-media.com>. (1 Oktober 2007)

Lilik, Setiono, 2007, *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Berbagai Media*, <http://omtion.blogspot.com/2007/06/media-pembelajaran.htm>. (1 Oktober 2007)

Tri, Indri, Hardini, *Pembelajaran Elektronik (E-Learning) : Alternatif Pembelajaran Bahasa Berbasis Konsep Multimedia*, www.apfi-pppsi.com (1 Oktober 2007)