

Keberadaan media belajar tentunya sangat penting agar tercapainya target atau tujuan sehingga mahasiswa mendapatkan kelulusan pada pembelajaran tersebut. Sayangnya sebagian mahasiswa di Universitas Widyatama masih merasa kesulitan dalam memahami dasar akuntansi karena banyak materi dan poin-poin tertentu yang harus dipahami namun materi yang disampaikan masih belum maksimal, serta harus banyak membawa atau memiliki buku sebagai modul ataupun jurnal akuntansi membuat mahasiswa akuntansi di Universitas Widyatama merasa sungkan dalam mempelajari materi dari buku-buku tersebut.

Oleh karena itu, pembuatan sebuah aplikasi belajar akuntansi dasar yang berisikan modul-modul akuntansi dasar yang mencakup standar akuntansi di Indonesia, siklus akuntansi, bidang-bidang akuntansi, tahap pencatatan, serta jurnal, buku besar, neraca, metode pengkategorian akun dalam laporan keuangan, dan latihan soal sebagai tolak ukur pemahaman mahasiswa. Dalam satu wadah tanpa perlu mencari dari berbagai artikel ataupun e-book, dan diharapkan dapat memberikan kemudahan dan membantu dalam proses belajar.

1.2 Perumusan masalah

1. Bagaimana cara memahami materi serta simulasi akuntansi dengan mudah?
2. Bagaimana agar mahasiswa mempelajari akuntansi dengan lebih kreatif?

1.3 Batasan Masalah

Data modul atau materi yang tersedia adalah tingkat akuntansi dasar yang mencakup gambaran umum akuntansi, standar akuntansi di Indonesia, siklus akuntansi, bentuk buku dalam akuntansi, tahap pencatatan dsb.

1.4 Tujuan

1. Membuat sebuah Aplikasi Belajar Akuntansi Dasar yang diharapkan dapat membantu mahasiswa Universitas Widyatama dalam memahami pembelajaran akuntansi.
2. Membantu mahasiswa Universitas Widyatama dalam proses pembelajaran akuntansi.

II. TINJAUAN PUSTAKA

1.1 Akuntansi Dasar

Menurut Kieso, et al. (2016:2) pengertian akuntansi adalah:

“Accounting consist of the three basic activities — it identifies, records, and communicates the economic events of an organization to interest users. A company identifies the economic events relevant to its business and then records those events in order to provide a history of financial activities. Recording consists of keeping a systematic, chronological diary of events, measured in dollar and cents. Finally, communicates the collected information to interest user by means accounting reports are called financial statement”.

Penjelasan diatas dapat diartikan Akuntansi terdiri dari tiga kegiatan yang mendasar yaitu identifikasi, pencatatan dan pengkomunikasian peristiwa ekonomi suatu organisasi kepada pihak yang berkepentingan. Perusahaan mengidentifikasi peristiwa ekonomi sesuai dengan kegiatan usahanya dan mencatat peristiwa tersebut untuk menyediakan catatan kegiatan keuangan. Pencatatan dilaksanakan secara sistematis, kronologis setiap peristiwa, dalam satuan mata uang. Akhirnya pada pengkomunikasian kumpulan informasi tersebut kepada pihak yang berkepentingan dalam bentuk laporan akuntansi atau dikenal dengan laporan keuangan. Akuntansi Keuangan dari Sudut Pemakai.

1.2 Pemahaman Akuntansi

Konsep dasar pemahaman akuntansi terdiri dari tiga bagian utama yaitu aktiva, hutang dan modal

a. Aktiva

Menurut Sak No. 16 tahun 2004 yang dimaksud dengan aktiva ialah sumber daya yang dikuasai oleh perusahaan sebagai akibat dari peristiwa masa lalu dan dari mana manfaat ekonomis di masa depan diharapkan akan diperoleh perusahaan.

b. Utang

Menurut Kieso et. Al (2008:172) utang adalah “kemungkinan pengorbanan masa depan atas manfaat ekonomi yang muncul dari kewajiban saat ini entitas tertentu untuk mentransfer aktiva atau menyediakan jasa kepada entitas lainnya di masa depan sebagai hasil dari transaksi atau kejadian masa lalu.”

c. Modal

Adalah merupakan hak atau bagian yang dimiliki oleh pemilik Perusahaan yang ditunjukkan dalam pos modal (modal saham), surplus dan laba yang ditahan. Atau kelebihan nilai aktiva yang dimiliki oleh perusahaan terhadap seluruh hutang-hutangnya.

1.3 Android

Android adalah sistem operasi seluler yang berjalan pada Linux Kernel. Pengembangan Aplikasi Android Mobile didasarkan pada kode bahasa Java, karena memungkinkan pengembang untuk menulis kode dalam

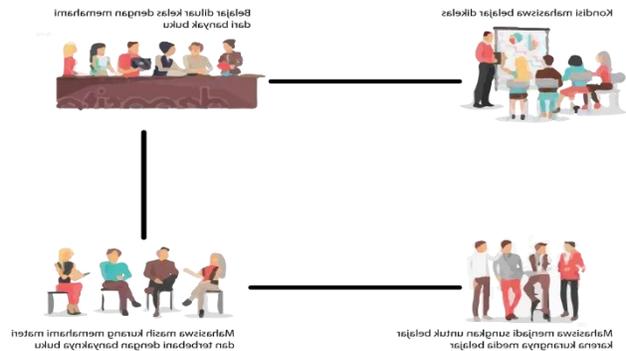
bahasa Java. Kode ini dapat mengontrol perangkat seluler melalui pustaka Java yang diaktifkan Google. Ini adalah platform penting untuk mengembangkan aplikasi mobile menggunakan tumpukan perangkat lunak yang disediakan di Google Android SDK. Android mobile OS menyediakan lingkungan yang fleksibel untuk Pengembangan Aplikasi Android Mobile karena pengembang tidak hanya dapat menggunakan Android Java Libraries tetapi juga dimungkinkan untuk menggunakan IDE Java normal.

III. ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI

3.1 Identifikasi dan Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

3.1.1 Deskripsi dan Pemodelan Persoalan

Dalam kegiatan belajar mahasiswa akuntansi khususnya dikelas pasti selalu ada penjelasan materi yang kurang dipahami ataupun sulit dipahami, karena berbagai faktor seperti cara pengajar dalam menjelaskan kurang begitu baik, ataupun dari mahasiswa itu sendiri.



Dengan kondisi seperti itu mahasiswa dituntun untuk belajar mandiri agar dapat mengejar dan memahami materi, namun seringkali terdapat berbagai

kendala seperti kurangnya media belajar yang dapat membantu, ataupun fasilitas penunjang seperti buku-buku referensi terkait. Namun juga terkadang terlalu banyak buku yang dibutuhkan menjadi kendala lain bagi mahasiswa karena merasa lelah dan enggan untuk membawa buku-buku tersebut sehingga mahasiswa secara tidak langsung merasa malas untuk belajar mandiri.

3.2 Analisis Kebutuhan Aplikasi

3.2.1 Kebutuhan Fungsionalitas Aplikasi

Fungsionalitas :

- a) Mempelajari materi, mahasiswa dapat mempelajari materi-materi akuntansi dasar dari modul
- b) Simulasi, mahasiswa dapat melakukan simulasi dalam pencatatan jurnal, buku besar, laporn keuangan
- c) Latihan, mahasiswa dapat melakukan latihan latihan soal untuk mengukur pemahaman setelah mempelajari materi

3.2.1 Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi ini adalah:

- a. OS Windows 10
- b. Android Studio versi 3.0.1
- c. SDK Android versi min. 15
- d. Versi android minimal 4.1 (jelly bean)

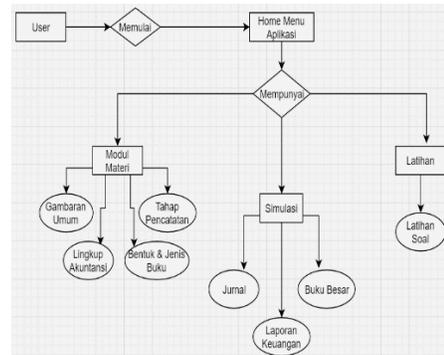
3.2.2 Kebutuhan Perangkat Keras

Kebutuhan perangkat keras dalam pembangunan sistem serta ada

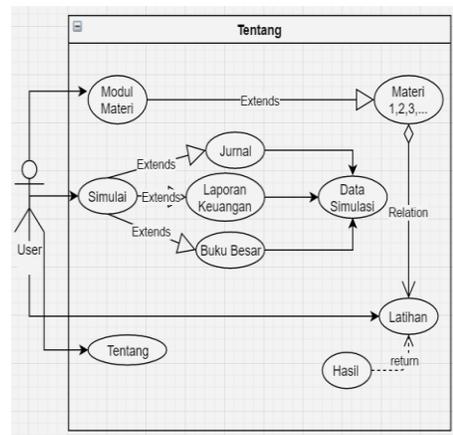
dua yaitu kebutuhan perangkat keras yang digunakan untuk proses perancangan, pembuatan, pengujian hingga publikasi serta dokumentasi dan kebutuhan perangkat keras yang digunakan sebagai komponen pembangunan. Berikut adalah perangkat keras dan spesifikasinya yang digunakan selama proses perancangan, pembuatan , pengujian hingga publikasi dan dokumentasi.

3.3 Perancangan Perangkat Lunak

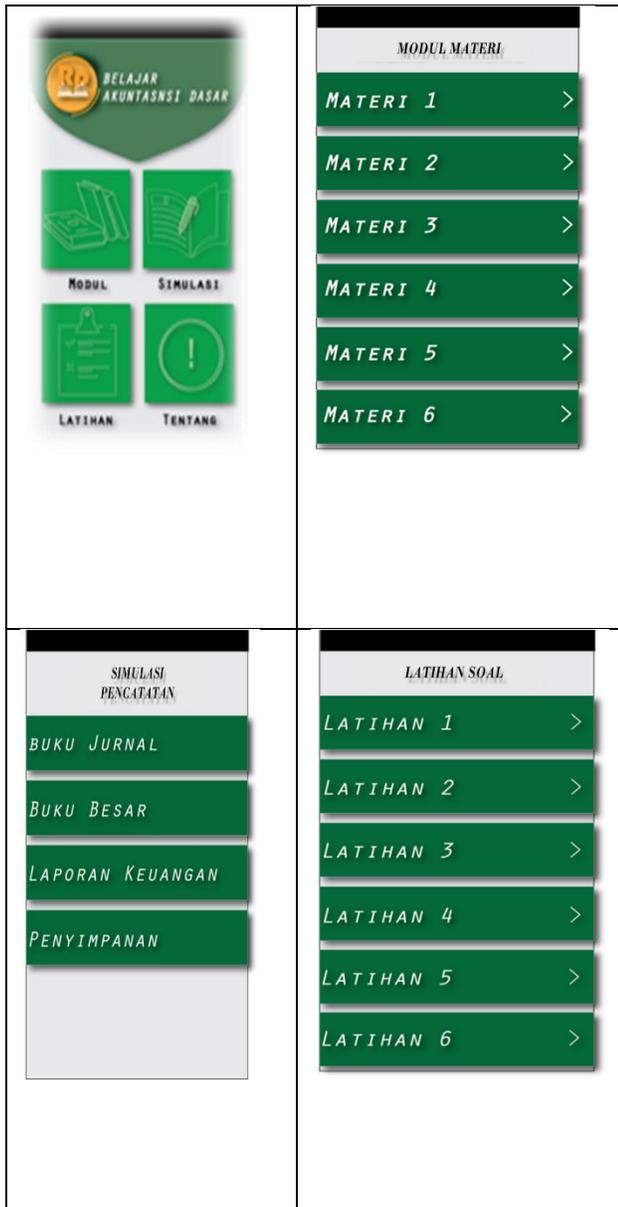
3.3.1 Perancangan Basis Data (ERD)



3.3.2 Use Case Diagram



3.4 Perancangan Antarmuka



IV. Implementasi dan Pengujian Aplikasi

4.1 Implementasi

Implementasi adalah penerapan cara kerja aplikasi berdasarkan hasil analisa dan juga perancangan yang telah dibuat sebelumnya ke dalam suatu bahasa pemrograman tertentu kemudian dilakukan pengujian untuk selanjutnya masuk pada tahap pengembangan aplikasi.

4.2 Struktur kode

Dokumentasi kode berisi penjelasan tentang fungsi/metode/objek/kelas penting yang ada dalam Aplikasi Belajar Akuntansi Dasar.

4.3 Kasus dan Hasil Pengujian

Kasus dan hasil pengujian berisi pemaparan dari rencana pengujian yang telah disusun pada skenario pengujian. Pengujian ini dilakukan menggunakan metode Black Box untuk menguji fungsi-fungsi khusus yang ada pada aplikasi Belajar Akuntansi Dasar.

4.3.1 Kesimpulan Pengujian Alpha

Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi akuntansi dasar yang dibangun sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Aplikasi belajar akuntansi dasar berbasis android yang telah dibangun ini berhasil mempermudah mahasiswa jurusan akuntansi lebih memahami akuntansi dasar. Berdasarkan hasil survei dan pengujian yang dilakukan, fitur pada aplikasi ini mudah untuk digunakan. Berdasarkan hasil kuisisioner, responden menyatakan dengan adanya pengembangan aplikasi belajar akuntansi dasar berbasis android memudahkan dalam mempelajari akuntansi dasar.

5.2 Saran

Saran yang dapat dipertimbangkan dari hasil pengujian terhadap aplikasi belajar akuntansi dasar berbasis android untuk pengembangan selanjutnya adalah Membuat tampilan di fitur simulasi lebih menarik lagi dengan desain lebih baik dan lebih responsif, menambahkan fitur untuk excel ke database dan dengan adanya fitur latihan soal mahasiswa dapat menambah wawasan akuntansi dasar lebih baik.

Holla, Suhas, and Mahima M. Katti. "Android based mobile application development and its security." *International Journal of Computer Trends and Technology* 3.3 (2012): 486-490.

Winarno, Wing. "Panduan Penggunaan Gadget." *Jakarta: Rineka Cipta* (2009).

DAFTAR PUSTAKA

Dimiyati, Mudjiono. "Belajar dan pembelajaran." *Jakarta: Rineka Cipta* (2006).

Novius, Andri. "Analisis pemahaman mahasiswa akuntansi dalam menghadapi mata kuliah dasar-dasar akuntansi (studi pada mahasiswa Akuntansi-S1 Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau)." *Fokus Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ekonomi* 5.2 (2010).

Weygandt, Jerry J., Paul D. Kimmel, and Donald E. Kieso. *Financial accounting*. John Wiley & Sons, 2009.

Nasution, Manahan. "Siklus Akuntansi." (2004).

Arifin, Ivo Zainal, and Doni Marlius. "Analisis Kinerja Keuangan PT. Pegadaian Cabang Ulak Karang." (2017).

Latif, Abdul. *Akuntabilitas Dan Pengelolaan Keuangan Di Masjid (Studi Kasus di Masjid Nurul Huda Kecamatan Polanharjo)*. Diss. Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014.