

Rancang Bangun “Asitorik” sebagai Media Pembelajaran Praktek Mahasiswa Akuntansi

Wiwiek Kusumaning Asmoro

Program Studi Akuntansi
Politeknik Kediri
Kediri, Indonesia

wiwikasmoro@poltek-kediri.ac.id

Abidatul Izzah

Program Studi Teknik Informatika
Politeknik Kediri
Kediri, Indonesia

abidatul.izzah90@gmail.com

Abstract—Proses Pembelajaran Mata Kuliah Praktikum Akuntansi Sektor Publik membutuhkan kemahiran dalam memahami transaksi debit kredit, pencatatan buku besar, sampai dengan menyusun laporan. Namun selama ini, mahasiswa dan dosen mengalami kesulitan dalam hal efektivitas waktu dalam pemahaman materi dan evaluasi penilaian. Dengan demikian dibutuhkan sebuah media pembelajaran atau *e-learning* yang dapat membantu mahasiswa dalam memahami alur pembuatan laporan Akuntansi Sektor Publik sehingga memudahkan mahasiswa dalam penyusunan laporan hasil praktikum yang efektif dan efisien. Oleh karena itu pada penelitian ini dibuat sebuah Aplikasi Akuntansi Sektor Publik (ASITORIK) berbasis akrual sebagai upaya meningkatkan kemudahan pembelajaran praktek mahasiswa akuntansi di bidang Akuntansi Sektor Publik. Media Pembelajaran ASITORIK dibangun berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL. Dengan demikian, penelitian ini telah berhasil menciptakan produk media digital baru yang menerapkan Teknologi Informasi untuk digunakan dalam pembelajaran MK Akuntansi Sektor Publik. Dalam pengembangan media pembelajaran ini, telah dilakukan Analisa kebutuhan yang berdasar pada proses pembelajaran Praktikum Akuntansi Sektor Publik di Prodi Akuntansi Politeknik Kediri. ASITORIK telah berhasil dibangun dan diujicoba sehingga mahasiswa dapat mengelola data akun, jurnal, dan transaksi sedemikian sehingga secara otomatis ASITORIK dapat mencetak Neraca, Neraca Saldo, Laporan Realisasi Anggaran (LRA), Laporan Operasional (LO), dan Laporan Perubahan Ekuitas (LPE).

Keywords— Akuntansi Sektor Publik, ASITORIK, Media Pembelajaran,

I. PENDAHULUAN

Akuntansi Sektor Publik merupakan akuntansi yang digunakan untuk organisasi nirlaba yang memiliki karakteristik tersendiri yang berbeda dengan perusahaan atau sektor swasta. Akuntansi Sektor Publik adalah sebuah proses untuk mengumpulkan, mencatat, mengklarifikasikan, menganalisis serta membuat laporan transaksi keuangan untuk sebuah organisasi publik yang menyediakan informasi keuangan bagi pihak yang membutuhkannya untuk digunakan saat pengambilan sebuah keputusan [1]. Konsep Akuntansi Sektor Publik diberikan dalam kurikulum mahasiswa akuntansi yakni mata kuliah Akuntansi Sektor Publik dimana sistem pembelajaran yang diterapkan pada matakuliah Akuntansi Sektor Publik merupakan metode pembelajaran teori dan praktik. Selama ini, metode praktik yang dilakukan dalam penyusunan laporan keuangan Akuntansi

Sektor Publik dilaksanakan secara manual menggunakan modul dan kertas kerja. Hal ini sangat menuntut mahasiswa untuk lebih teliti dalam mengerjakan laporan Keuangan Akuntansi Sektor Publik. Dalam menggunakan metode secara manual, jika ada kesalahan dalam menginputkan data transaksi maka mahasiswa harus meneliti kembali laporan dari awal dan mencari letak kesalahan. Hal tersebut akan membutuhkan waktu yang cukup lama sedangkan waktu yang diberi hanya terbatas.

Di sisi lain, metode praktik berbasis komputer belum pernah diterapkan pada metode pembelajaran praktikum Akuntansi Sektor Publik di Prodi Akuntansi Politeknik Kediri. Padahal pembelajaran praktikum berbasis komputer sangat diperlukan mahasiswa Program Studi Akuntansi dalam penyusunan Laporan Keuangan Akuntansi Sektor Publik. Hal ini sebagai upaya agar mahasiswa lebih cepat mengetahui dan memahami dimana letak

kesalahan dalam praktikum yang dilakukan. Lebih lanjut, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun suatu Aplikasi Akuntansi Sektor Publik (lebih lanjut disebut dengan ASITORIK) yang berfungsi sebagai media pembelajaran praktek mahasiswa akuntansi yang berbasis komputer. Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut diharapkan praktik dalam proses pembelajaran matakuliah Praktikum Akuntansi Sektor Publik dapat menggunakan media digital dan proses praktikum dapat disimpan secara komputerisasi. Oleh karena itu, konsep media pembelajaran yang dibangun dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis web sehingga dapat diakses oleh perangkat masing-masing mahasiswa dengan bantuan jaringan LAN. Media pembelajaran ini akan melibatkan tiga pengguna yakni administrator (laboran), dosen, dan mahasiswa praktikan, dimana masing-masing pengguna tersebut memiliki hak akses yang dibatasi sesuai dengan analisa kebutuhan pengguna. Gambaran hak akses tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut: mahasiswa tidak dapat mengerjakan soal praktikum sebelum dosen memasukkan kode soal praktikum, dosen dapat melihat hasil pekerjaan praktikum semua mahasiswa, mahasiswa hanya dapat melihat hasil pekerjaan yang bersangkutan, namun administrator dapat menjalankan akses semua pengguna.

II. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran / pelatihan, menurut [2] media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Kemudian menurut [3] mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Pengembangan media pembelajaran telah banyak dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya dan untuk beberapa disiplin ilmu. Mislanya Mustafidah dan Dwi Aryanto [4], telah mengembangkan media pembelajaran digital interaktif Kalkulus II dalam peningkatan prestasi belajar mahasiswa. Media digital yang dikembangkan merupakan media interaktif yang dibangun menggunakan Adobe Acrobat Reader. Kemudian Suwarsito, dkk. [5] juga telah mengembangkan media pembelajaran digital untuk Mata Kuliah Geografi Perkotaan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

Pengembangan media digital untuk materi fisika juga telah dikembangkan oleh Monolang dan Asmarianto [6]. Dalam penerapannya, semua media pembelajaran yang dikembangkan telah terbukti meningkatkan motivasi dan prestasi belajar.

Media pembelajaran digital dapat dikembangkan dalam bentuk 3 platform, yaitu berbasis desktop, mobile, dan web. Pemilihan platform ini didasarkan pada kebutuhan mahasiswa dan dosen sebagai pengguna. Dalam perkembangannya, media pembelajaran digital berbasis desktop lebih sering dikembangkan [4,5,6]. Hal ini karena tidak diperlukannya timbal balik secara langsung antara mahasiswa dan dosen. Namun pada penelitian ini, media pembelajaran ASITORIK dibangun berdasarkan web sehingga hasil praktikum mahasiswa dapat dipantau secara langsung oleh dosen dengan menggunakan jaringan LAN. Web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) didalamnya yang menggunakan protokol HTTP (hyper text transfer protocol) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut browser. Beberapa jenis browser yang populer saat ini di antaranya: Internet Explorer yang diproduksi oleh Microsoft, Mozilla Firefox, Opera dan Safari yang diproduksi oleh Apple [7].

Sebuah produk web tidak dapat dipisahkan dengan bahasa pemrograman PHP. PHP merupakan script untuk pemrograman script web server side, script yang membuat dokumen HTML (Hypertext Markup Language) secara on the fly, dokumen HTML yang dihasilkan dari suatu aplikasi bukan dokumen HTML yang dibuat dengan menggunakan editor teks atau editor HTML [8]. HTML adalah bahasa dasar untuk web scripting bersifat client side yang memungkinkan untuk menampilkan informasi dalam bentuk teks, grafik, serta multimedia dan juga untuk menghubungkan antar tampilan web page (hyperlink) [9]. Dalam membangun sebuah web, CSS sering digunakan untuk menampilkan antarmuka yang *user friendly*. CSS merupakan kumpulan kode program yang digunakan untuk mendesain atau mempercantik tampilan halaman HTML [10].

III. AKUNTANSI SEKTOR PUBLIK

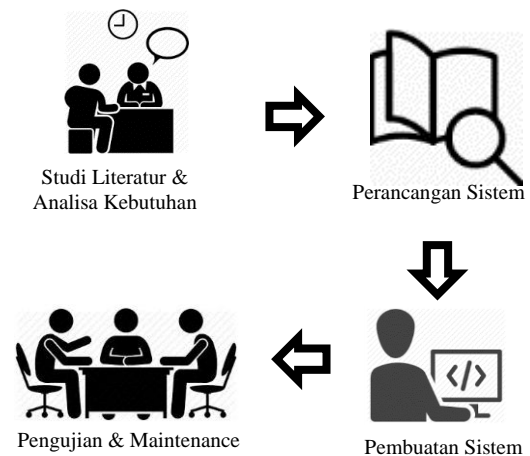
Akuntansi Sektor Publik dari sudut pandang ilmu ekonomi menurut Mardiasmo [11] yaitu suatu entitas yang aktivitasnya berhubungan dengan usaha untuk menghasilkan barang dan pelayanan publik dalam rangka memenuhi kebutuhan dan hak public. Sedangkan menurut Ihyaul Ulum MD [12], Akuntansi Sektor Publik adalah sebuah kegiatan jasa dalam rangka penyediaan informasi kuantitatif terutama yang bersifat keuangan dari entitas pemerintah guna pengambilan keputusan ekonomi yang nalar. Menurut Peraturan Pemerintah No. 71 Tahun 2010 tentang

Standar Akuntansi Pemerintah (PP No. 71 Tahun 2010 SAP) [13] tentang komponen laporan akuntansi sektor publik, bahwa laporan akuntansi sektor publik terdiri dari:

- Laporan Realisasi Anggaran (LRA) yaitu menyajikan ikhtisar sumber, alokasi, dan pemakaian sumber daya keuangan yang dikelola oleh pemerintah yang menggambarkan perbandingan antara anggaran dan realisasinya dalam satu periode pelaporan.
- Laporan Perubahan Saldo Anggaran Lebih (Laporan Perubahan SAL). Laporan Perubahan Saldo Anggaran Lebih menyajikan informasi kenaikan atau penurunan Saldo Anggaran Lebih tahun pelaporan dibandingkan dengan tahun sebelumnya.
- Neraca. Neraca menggambarkan posisi keuangan suatu entitas pelaporan mengenai aset, kewajiban, dan ekuitas pada tanggal tertentu.
- Laporan Operasional (LO). Laporan Operasional menyajikan ikhtisar sumber daya ekonomi yang menambah ekuitas dan penggunaannya yang dikelola oleh pemerintah pusat/daerah untuk kegiatan penyelenggaraan pemerintahan dalam satu periode pelaporan.
- Laporan Arus Kas (LAK). Laporan Arus Kas menyajikan informasi kas sehubungan dengan aktivitas operasi, investasi, pendanaan, dan transitoris yang menggambarkan saldo awal, penerimaan, pengeluaran, dan saldo akhir kas pemerintah pusat/daerah selama periode tertentu
- Laporan Perubahan Ekuitas (LPE). Laporan Perubahan Ekuitas menyajikan informasi kenaikan atau penurunan ekuitas tahun pelaporan dibandingkan dengan tahun sebelumnya.
- Catatan atas Laporan Keuangan (CaLK). Catatan atas Laporan Keuangan meliputi penjelasan naratif atau rincian dari angka yang tertera dalam Laporan Realisasi Anggaran, Laporan Perubahan SAL, Laporan Operasional, Laporan Perubahan Ekuitas, Neraca, dan Laporan Arus Kas

IV. METODE PENELITIAN

Proses pengembangan ASITORIK dimulai dari analisa permasalahan yang ada dan kemudian dilakukan analisa pemecahan masalah dengan mempertimbangkan berbagai variabel yang ada. Proses pengembangan aplikasi ASITORIK didasarkan pada metode *modified waterfall* yang terdiri dari proses: analisa kebutuhan, perancangan sistem, implementasi atau coding, pengujian, penyebaran, dan *maintenance*, dimana dalam setiap tahapannya dapat kembali lagi dan berulang ke tahapan sebelumnya jika diperlukan [14]. Berikut ini gambaran alur penelitian:



Gambar 1. Alur Penelitian

A. Analisis Kebutuhan

Analisa kebutuhan dilakukan dari sisi kebutuhan pengguna dan kebutuhan perangkat. Analisa kebutuhan dilakukan dengan melibatkan pakar yakni dosen pengampu mata kuliah Praktikum Akuntansi Sektor Publik. Dalam tahapan analisa kebutuhan ini diperoleh data-data calon pengguna beserta kebutuhan-kebutuhan fungsi sistem untuk tiap pengguna. Sesuai dengan model pengembangan perangkat lunak yang digunakan yaitu *modified waterfall*, maka tahap analisa kebutuhan dilakukan di awal tahapan pengembangan sistem dan dapat kembali dilakukan saat tahapan perancangan. Adapun data yang diperoleh berupa kebutuhan fungsional sistem dari ASITORIK dari sisi pengguna yakni sebagai berikut:

- **Mahasiswa.** Mahasiswa dapat login dan logout dari sistem. Mahasiswa juga dapat mengedit data pribadi, meninputkan kode soal sesuai dengan yang dikerjakan, mengelola transaksi keuangan, melihat dan mengunduh hasil praktikum mahasiswa itu sendiri, dan melihat nilai praktikum.
- **Admin.** Admin aplikasi dapat login dan logout dari sistem, mengelola master data pengguna, mengelola nilai mahasiswa, mengelola dan mencetak soal, menambah topik praktikum baru, melihat riwayat praktikum yang dikerjakan oleh mahasiswa, dan melihat dan mengunduh hasil praktikum mahasiswa (output sistem).
- **Dosen.** Dosen juga dapat login dan logout sistem, mengelola data mahasiswa, mengelola nilai mahasiswa, mengelola dan mencetak soal, menambah topik praktikum baru, melihat riwayat praktikum, dan melihat dan mengunduh hasil praktikum mahasiswa (output sistem).

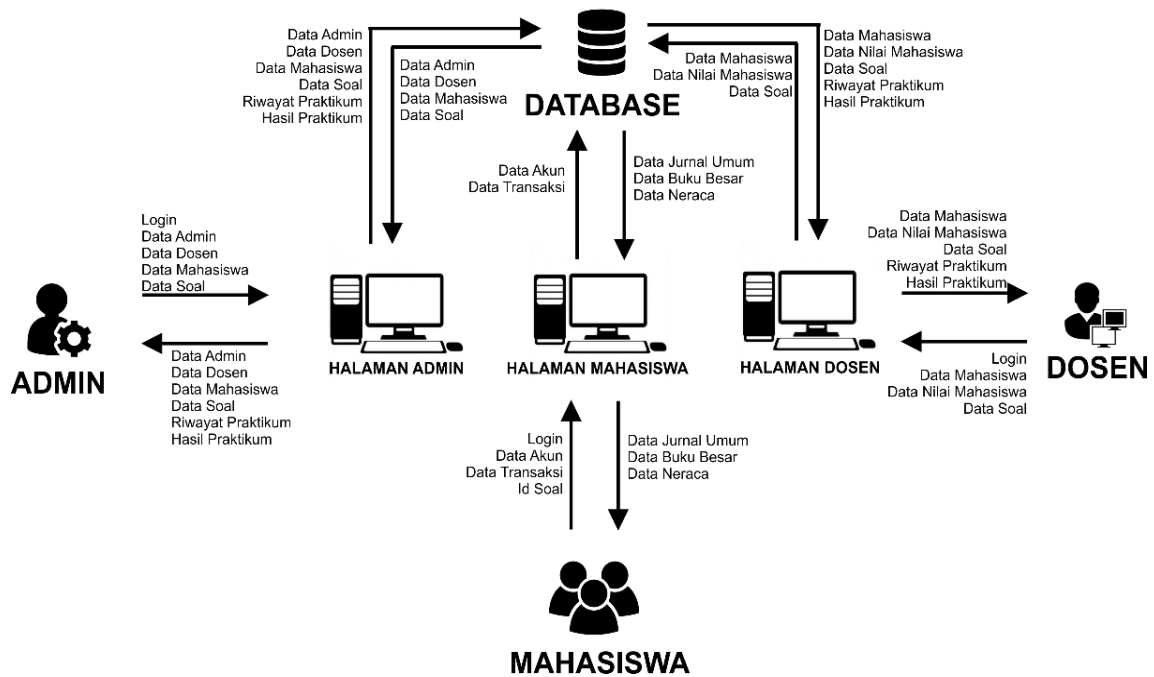
Sedangkan dari kebutuhan perangkat dan jaringan, aplikasi ASITORIK dibangun menggunakan database server MySQL dan bahasa pemrograman php yang dapat diakses melalui jaringan LAN untuk mengakses data yang terdapat didalamnya.

B. Perancangan Sistem

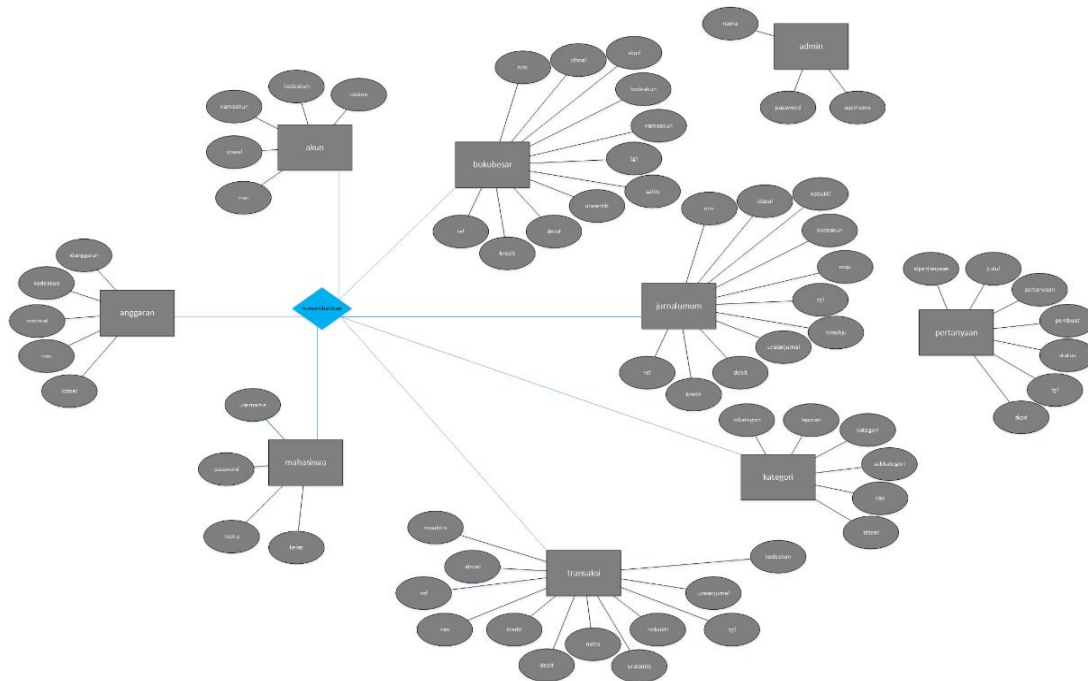
Perancangan sistem dimulai dengan merancang arsitektur aistem ASITORIK yang dapat dilihat pada Gambar 2. Arsitektur sistem tersebut menggambarkan bahwa sistem yang dibangun dapat diakses oleh 3 pengguna yakni admin, dosen, dan mahasiswa dengan

dihubungkan oleh aliran data yang masuk dan keluar pada sistem. Kemudian, berdasarkan arsitektur diatas, maka perlu dibangun rancangan database yang memuat data sebagai berikut:

- Pada entitas akun memiliki data idakun, kodeakun, namaakun, idsoal, dan nim.
- Pada entitas bukubesar memiliki data nim, idsoal, skpd, kodeakun, namaakun, tgl, uraianbb, ref, debit, kredit, saldo.



Gambar 2. Arstitektur Sistem ASITORIK



Gambar 3. Entity Relationship Diagram

- Pada entitas jurnalumum memiliki data nim, idsoal, tgl, nobukti, noju, nosubju, kodeakun, uraianjurnal, ref, debit, dan kredit.
- Pada entitas mahasiswa memiliki data username, password, dan nama.
- Pada entitas pertanyaan memiliki data idpertanyaan, judulpertanyaan, pertanyaan, pembuat, status, tgl, skpd.
- Pada entitas transaksi memiliki dataidsoal, nim, tgl, nobukti, notrx, nosubtrx, idakun, uraianjurnal, uraianbb, ref, debit, dan kredit.
- Pada Entitas kategori memiliki data idkategori, laporan, kategori, subkategori, nim, idsoal.
- Pada Entitas anggaran memiliki dataidanggaran, kodeakun, nominal, nim, idsoal.

Dengan demikian, hubungan antar entitas dapat digambarkan dalam sebuah *Entity Relationship Diagram* (ERD) seperti pada Gambar 3.

C. Pembuatan Sistem

Pembuatan sistem dilakukan oleh tim pengembang perangkat lunak setelah melakukan analisa kebutuhan dan perancangan. Sistem dibuat dengan menerjemahkan rancangan sistem kedalam bahasa pemrograman dengan membutuhkan perangkat keras dan lunak sebagai berikut:

- Satu perangkat *Personal Computer* (PC) dengan spesifikasi Processor Intel® Celeron® CPU

N3050 @ 1.60GHz, Harddisk 320 GB, Memory 2 GB, VGA 128 Mb, dan Monitor 14”.

- Perangkat lunak dalam pembuatan sistem ini adalah Apache 2.4, PHP 5.0, MySQL 3.0, dan Notepad++ v.7.5.1.

D. Pengujian Sistem

Setelah sistem dibangun, dilakukan pengujian sistem oleh sejumlah sampel mahasiswa dari seluruh Akuntansi Politeknik Kediri. Pengambilan sampel didasarkan pada rumus Slovin yaitu:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} \quad (1)$$

dimana n merupakan jumlah sampel, N merupakan jumlah populasi sebesar 100 mahasiswa sebagai pengguna sistem, dan e merupakan tingkat error yang diinginkan yakni sebesar 5%. Sehingga jumlah sampel yang dapat digunakan adalah 20 mahasiswa/kelas dalam empat kali pengujian. Selanjutnya, mahasiswa tersebut melakukan pengujian sistem menggunakan metode pengujian *Black Box* dimana mahasiswa tersebut melakukan uji coba jalannya fungsionalitas aplikasi secara menyeluruh.

V. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Implementasi Sistem

Sebagai sistem yang dibangun untuk multi user, antar muka sistem ASITORIK dirancang secara user friendly. Antarmuka yang dibangun memiliki 8 halaman antarmuka, antara lain: halaman login, halaman beranda, halaman master data yang dapat diakses oleh admin, halaman daftar topik praktikum, halaman tahapan pencatatan, halaman tahapan pengikhtisaran, halaman tahapan pelaporan, dan halaman daftar hasil praktikum. Namun dalam artikel ini hanya akan dibahas halaman yang digunakan untuk memulai pembelajaran praktikum. Berikut ini adalah hasil implementasi dari rancangan sistem:

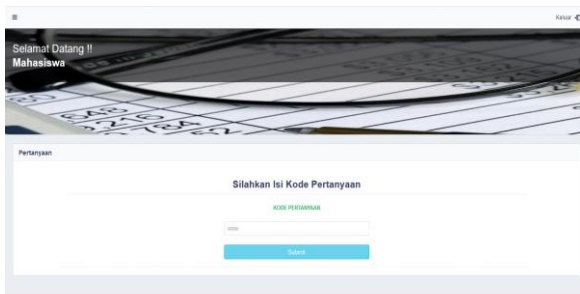
1) Halaman masuk sistem dan memulai praktikum

Aplikasi ASITORIK merupakan aplikasi berbasis web yang diakses dari sisi *back end* sehingga pengguna perlu melakukan login terlebih dahulu. Aplikasi dibuka pada aplikasi *browser* yang ada pada komputer contohnya :*Firefox, Internet Explorer, Opera, Google Chrome, Safari*, dll. Antarmuka Halaman Login adalah sebagai berikut:



Gambar 4. Antarmuka Halaman Login

Jika tidak ada kesalahan pada username/password, maka secara otomatis pengguna akan diarahkan ke halaman beranda. Pada halaman ini, pengujian dilakukan dengan cara memasukkan kode soal atau pertanyaan yang harus diselesaikan oleh praktikan. Berikut ini adalah antarmuka input kode soal:

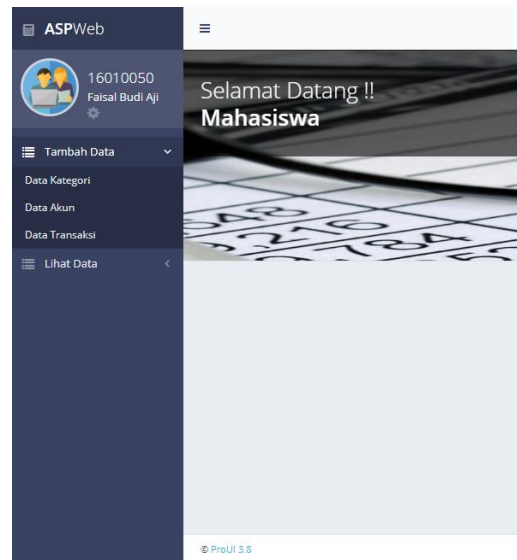


Gambar 5. Antarmuka Halaman Input Soal

2) Halaman menu praktikum

Setelah mahasiswa dapat masuk ke aplikasi, maka akan muncul halaman beranda. Pada halaman ini, terdapat dua menu yakni untuk menambahkan data

kategori, akun, dan transaksi serta melihat output data. Berikut ini adalah antarmuka dari halaman beranda:



(a)



(b)

Gambar 6. Antarmuka Halaman Dashboard (a) Menu “Tambah Data” (b) Menu “Lihat Data”

3) Halaman Jurnal Umum

Jurnal umum merupakan jurnal transaksi dari data keuangan. Yang ditampilkan pada halaman ini adalah Tanggal, No Bukti, Kode Akun, Uraian, Ref, Debit dan Kredit serta Button Cetak Jurnal Umum. Berikut adalah tampilan dari jurnal pada sistem:

Gambar 7. Halaman Jurnal Umum

4) Halaman Buku Besar

Buku Besar merupakan buku utama pencatatan transaksi keuangan yang mengkonsolidasikan masukan dari semua jurnal akuntansi dan merupakan penggolongan rekening sejenis. Buku besar merupakan dasar pembuatan laporan neraca dan laporan laba/rugi. Yang ditampilkan pada halaman ini adalah Tanggal, Uraian, Ref, Debit dan Kredit berdasarkan kode Akun serta Button Cetak Buku Besar. Berikut adalah tampilan dari buku besar :

Gambar 8. Antarmuka Halaman Buku Besar

5) Output Sistem

Output dari sistem merupakan laporan keuangan akuntansi sektor public antara lain: Neraca, Neraca Saldo, Laporan Realisasi Anggaran, Laporan Operasional, dan Laporan Perubahan Ekuitas yang tak lain adalah hasil dari praktikum mahasiswa. Berikut ini adalah tampilan laporan yang diunduh dari sistem berdasarkan data masukan dari praktikan:

a) Neraca

Neraca adalah bagian dari laporan keuangan yang mencatat informasi tentang aset, kewajiban pembayaran pada pihak-pihak yang terkait dalam operasional perusahaan, dan modal pada saat tertentu. Pada sistem, yang ditampilkan pada halaman ini adalah kode Akun, uraian, dan tahun serta Button Cetak Neraca. Tampil pula Jumlah Asset, Jumlah

Kewajiban, dan Jumlah Ekuitas, dan Jumlah Kewajiban dan Ekuitas. Berikut ini hasil cetak Neraca berbentuk file pdf:

Gambar 9. Hasil Neraca

b) Neraca Saldo

Neraca Saldo merupakan pengelompokan saldo akhir di dalam buku besar atau daftar yang berisi kumpulan seluruh rekening/perkiraan buku besar. Neraca saldo biasanya disiapkan pada akhir periode atau dapat juga disiapkan kapan saja. Pada sistem, yang ditampilkan pada halaman ini adalah kode Akun, uraian buku besar, kredit dan debit serta Button Cetak Neraca Saldo. Berikut ini hasil cetak Neraca Saldo berbentuk file pdf:

Gambar 10. Hasil Neraca Saldo

c) Laporan Realisasi Anggaran

Laporan Realisasi Anggaran (LRA) adalah laporan yang menyajikan informasi realisasi

pendapatan, belanja, transfer, surplus/defisit, pembiayaan, dan sisa lebih/kurang pembiayaan anggaran, yang masing-masing diperbandingkan dengan anggarannya dalam satu periode. Pada sistem, yang ditampilkan pada halaman ini adalah kode Akun, uraian, anggaran dan realisasi pada tahun tertentu serta Button Tambah Data dan Anggaran Cetak LRA. Tampil pula Total Surplus/Defisit LRA. Berikut ini hasil cetak LRA berbentuk file pdf:

URAIAN	ANGGARAN 2017	REALISASI 2017
PENDAPATAN		
PENDAPATAN ASLI DAERAH		
Pendapatan Pajak Hotel-LRA		80.000.000
Pendapatan Retribusi-LRA		15.000.000
JUMLAH PENDAPATAN ASLI DAERAH		95.000.000
JUMLAH PENDAPATAN		95.000.000
BELANJA		
BELANJA MODAL		
Belanja Modal Kendaraan Dinas	250.000.000	
JUMLAH BELANJA MODAL	250.000.000	
BELANJA OPERASI		
Belanja Gaji dan Tunjangan	215.000.000	
Belanja Makan Minum Rapat	500.000	
Belanja Alat Tulis Kantor	2.500.000	
JUMLAH BELANJA OPERASI	218.000.000	

Gambar 11. Hasil Laporan Realisasi Anggaran

d) Laporan Operasional

Laporan Operasional (LO) adalah salah satu unsur laporan keuangan yang menyajikan ikhtisar sumber daya ekonomi yang menambah ekuitas dan penggunaannya yang dikelola oleh pemerintah pusat/daerah untuk kegiatan penyelenggaraan pemerintahan dalam satu periode pelaporan. Pada sistem, yang ditampilkan pada halaman ini adalah kode Akun, uraian, dan anggaran pada tahun tertentu serta Button Cetak LO. Berikut ini hasil cetak LO berbentuk file pdf:

URAIAN	2017
PENDAPATAN	
PENDAPATAN ASLI DAERAH	
Pendapatan Pajak Hotel-LO	80.000.000
Pendapatan Retribusi-LO	15.000.000
JUMLAH PENDAPATAN ASLI DAERAH	95.000.000
JUMLAH PENDAPATAN	95.000.000
BEBAN	
BEBAN	
Beban Gaji dan Tunjangan	215.000.000
Beban Makan Minum Rapat	500.000
Beban Alat Tulis Kantor	2.500.000
JUMLAH BEBAN	218.000.000
JUMLAH BEBAN	218.000.000
SURPLUS/DEFISIT-LRA	123.000.000

Gambar 12. Hasil Laporan Operasional

e) Laporan Perubahan Ekuitas

Laporan Perubahan Ekuitas adalah merupakan salah satu dari laporan keuangan yang harus dibuat oleh perusahaan yang menggambarkan peningkatan atau penurunan aktiva bersih atau kekayaan selama periode yang bersangkutan berdasarkan prinsip pengukuran tertentu yang dianut. Pada sistem, yang ditampilkan pada halaman ini adalah kode Akun, uraian, dan Jumlah Ekuitas pada tahun tertentu serta Button Cetak Perubahan Ekuitas. Berikut ini hasil cetak LPE berbentuk file pdf:

URAIAN	2017
EKUITAS LO	0
EKUITAS SAL	373.000.000
R/K PPKD	395.000.000
JUMLAH EKUITAS	768.000.000

Gambar 12. Hasil Laporan Perubahan Ekuitas

B. Hasil Pengujian

Aplikasi ASITORIK ini telah diujicobakan pada sejumlah sampel mahasiswa sebagai untuk menguji alur pembelajaran pada sistem. Skenario uji coba dilakukan dengan menguji seluruh fungsi sistem berdasarkan analisis kebutuhan. Setelah pengujian dilakukan, maka disebarakan kuisioner untuk melihat timbal balik dari responden. Berikut ini adalah bahan acuan uji coba fitur yang harus dilakukan oleh responden:

TABLE I. UJI COBA FITUR

No	Fitur
1	Pengguna dapat login dan logout dari sistem.
2	Pengguna dapat mengedit data pribadi
3	Pengguna dapat meninputkan kode soal
4	Pengguna dapat mengelola transaksi keuangan
5	Pengguna dapat melihat dan mengunduh hasil praktikum
6	Pengguna dapat melihat nilai praktikum.
7	Pemberitahuan error setiap fitur

Fitur sistem pada Tabel 1 tersebut merupakan acuan pengujian sistem yang akan dilakukan oleh responden. Setiap responden akan menjalankan

fungsional sistem tersebut dari sisi admin, dosen, dan mahasiswa. Hasil dari pengujian sistem tersebut adalah bahwa semua fungsional sistem dapat berjalan sesuai dengan rancangan. Berikut ini adalah hasil pengujian sistem dalam bentuk grafik:



VI. PENUTUP

Kesimpulan dari hasil pengembangan media pembelajaran praktikum Akuntansi Sektor Publik (ASITORIK) telah berhasil dirancang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa Akuntansi Politeknik Kediri dalam pembelajaran praktek berbasis komputer (web). Aplikasi ini dapat melakukan transaksi sesuai dengan soal yang dikerjakan dan melihat laporan keuangan akuntansi sektor publik secara langsung, sehingga mahasiswa lebih cepat mengetahui dan memahami dimana letak kesalahan dalam praktik yang dilakukan. Pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat membedah lebih lanjut tentang pembuatan laporan keuangan sektor publik berbasis web dengan kasus laporan keuangan kompilasi dari berbagai Satuan Kerja Perangkat Daerah (SKPD) sehingga dapat di kompilasikan dalam bentuk laporan keuangan Pemerintah Daerah.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kemenristekdikti dan P3M Politeknik Kediri atas bantuan pendanaan sehingga terselenggarakannya program penelitian ini. Serta ucapan terima kasih disampaikan kepada tim mahasiswa yang telah membantu membangun dan mengujicoba aplikasi ASITORIK ini.

REFERENCES

- [1] I. Bastian, *Akuntansi Sektor Publik*. Jakarta: Erlangga, 2010
- [2] I. Briggs, *Instructional Design Principle and Application*. New Jersey: Educational Technology Publication, 1977
- [3] National Education Association, *Audiovisual Instruction Department, New Media and College Teaching*. Wahington, D.C. : NEA, 1969
- [4] H. Mustafidah dan D. Aryanto, Pengembangan Media Pembelajaran Digital Interaktif Kalkulus-II Dalam Peningkatan Prestasi Belajar Mahasiswa, *Techno*, Vol. 11, no 2, 2010, hal. 84-93
- [5] Suwarsito, Sutomo, dan D. Fauziah, Pengembangan Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Geografi Perkotaan dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mahasiswa. *JUITA*, Vol. 1, no. 3, 2011, hal. 91-95
- [6] A.H. Mondolang, dan I.B.Asmarianto, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Sistem Offline Materi Fisika (Gelombang Bunyi)", dalam *Seminar Nasional Fisika dan Pembelajarannya*, 2015, hal. 96-100
- [7] M. Suhartanto, "Pembuatan Website Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Delanggu Dengan Menggunakan Php Dan MySQL" dalam *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 2012, pp. 1-8.
- [8] B. Sidik, *Pemrograman Web dengan HTML*. Bandung: Informatika, 2006
- [9] B.R. Suteja, A. Prijono, & R. Agustaf, *Mudah dan Cepat Menguasai Pemrograman Web*. Bandung: Informatika, 2007
- [10] K. Peranginangin, *Aplikasi Web dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Andi Offset, 2006
- [11] Mardiasmo, *Akuntansi Sektor Publik*, Yogyakarta: ANDI, 2009
- [12] I. Ulum, *Akuntansi Sektor Publik*, Yogyakarta : Penerbit UMM, 2004
- [13] 71, P. P. (2010, Juni 2017). Retrieved from Depkeu Site: <http://www.djpk.depkeu.go.id/attach/post-pp-no-71-tahun-2010-tentang-standar-akuntansi-pemerintahan/PP71.pdf>