



Persepsi dan Kebutuhan Siswa pada Pengembangan Multimedia Berbasis Android Kodular Sebagai Suplemen Pembelajaran Komputer Akuntansi SMK

Siti Fatimah^{1*}, Fitriyanti², Beny Dwi Saputra³, Yuliana FH⁴, Wardata Uyuni⁵, Isma Nur Aini Noviana⁶
^{1,2,3,4,5,6} Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Sriwijaya

Info Artikel	Abstract
Kata-kata Kunci: Android, Kodular, Komputer Akuntansi, Multimedia, Zahir Accounting,	<i>Various developments in accounting computer applications can simplify the process of managing accounting information quickly and accurately. Unfortunately, there are still limitations in available learning resources. Therefore, the purpose of this study is to determine students' perceptions and needs regarding the development of Android-based multimedia Kodular as a supplement to accounting computer learning at SMK N 8 Palembang. The sample of this study was 68 students. The data collection technique used a questionnaire to obtain data on student perceptions and needs. Based on the study, the results of student perceptions of accounting computer learning that has been implemented at the school are based on aspects of perceived usefulness, perceived ease of use, response to use, social influence, and computer self efficacy has a positive perception from students. Furthermore, 94.1% of students require creative and innovative learning resources to support computer accounting learning in schools, one of which is Kodular, an Android-based multimedia application that complements computer accounting learning in schools.</i>
Sejarah Artikel: diterima : 21 November 2025 direvisi : 24 Desember 2025 disetujui : 25 Desember 2025	Abstrak Berbagai perkembangan aplikasi komputer akuntansi dapat mempermudah proses pengelolaan informasi akuntansi secara cepat dan akurat. Sayangnya, masih ditemui keterbatasan sumber belajar yang dimiliki. Sehingga, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi dan kebutuhan siswa pada pengembangan multimedia berbasis android kodular sebagai suplemen pembelajaran komputer akuntansi di SMK N 8 Palembang. Sampel penelitian ini merupakan 68 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner untuk memperoleh data persepsi dan kebutuhan siswa. Berdasarkan penelitian diperoleh hasil persepsi siswa terhadap pembelajaran komputer akuntansi yang telah dilaksanakan di sekolah berdasarkan aspek persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, respons terhadap penggunaan, pengaruh sosial, dan <i>computer self efficacy</i> memiliki persepsi yang positif dari siswa. Selain itu, 94,1% siswa membutuhkan sumber belajar kreatif dan inovatif yang dapat mendukung pembelajaran komputer akuntansi di sekolah, salah satunya adalah multimedia berbasis android kodular sebagai suplemen pembelajaran komputer akuntansi di sekolah.
*Corresponding Author siti_fatimah@fkip.unsri.ac.id Siti Fatimah	Cara Mengutip: Fatimah, S., Fitriyanti., Saputra, B.D., FH, Y., Uyuni, W., & Noviana, I.N.A. (2025). Persepsi dan Kebutuhan Siswa pada Pengembangan Multimedia Berbasis Android Kodular Sebagai Suplemen Pembelajaran Komputer Akuntansi SMK. <i>Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi</i> , 12(2), 89-100. https://doi.org/10.36706/jp.v12i2.87

PENDAHULUAN

Akuntansi merupakan ilmu dan proses pengolahan transaksi keuangan yang dilakukan secara kronologis dan sistematis melalui aktivitas pencatatan, pengolongan, pengikhtisaran, serta pelaporan informasi keuangan yang dibutuhkan pihak tertentu dalam pengambilan keputusan. Peranan akuntansi pada aktivitas bisnis sangatlah penting, karena para pemangku kepentingan membutuhkan informasi keuangan untuk memperoleh keputusan manajerial yang tepat guna kemajuan bisnis (Usman et al., 2022). Meruntut pada kebutuhan akan peranan akuntansi pada aktivitas bisnis, mendorong institusi pendidikan untuk memasukkan muatan akuntansi dalam pembelajaran dan menghasilkan lulusan di bidang tersebut. Salah satunya pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dengan Program Keahlian Akuntansi dan Keuangan yang bertujuan untuk menyiapkan lulusan agar memiliki kompetensi akuntansi yang direpresentasikan dalam penguasaan *hardskills* dan *softskills* akuntansi agar mampu bekerja, melanjutkan studi, atau berwirausaha(Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2024). Secara lebih rinci kemampuan yang diharapkan dapat dikuasai oleh peserta didik termuat dalam Capaian Pembelajaran (CP) Kurikulum Merdeka Fase E yakni, peserta didik akan memperoleh gambaran yang jelas tentang materi dasar-dasar akuntansi dan keuangan lembaga, sehingga terbangun *passion*, rencana pengembangan diri, kebanggan terhadap profesi akuntansi dan keuangan lembaga(Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, 2022). Selanjutnya pada akhir Fase F peserta didik diharapkan mampu menumbuhkembangkan kompetensi dalam memahami ekonomi bisnis dan administrasi umum, menerapkan akuntansi perusahaan jasa, dagang, dan manufaktur, menerapkan akuntansi lembaga dan akuntansi keuangan, mengoperasikan aplikasi komputer akuntansi, serta menerapkan perpajakan(Kemdikbudristek, 2022).

Perkembangan dan penggunaan aplikasi komputer akuntansi saat ini telah banyak mengalami kemajuan yang pesat, dan bertujuan untuk mempermudah proses pengolahan data transaksi keuangan agar menghasilkan informasi yang lengkap dan akurat. Penggunaan aplikasi komputer akuntansi yang telah banyak digunakan di jenjang SMK, meliputi Spreadsheets, MYOB Accounting/ABSS Accounting, Zahir Accounting, maupun Accurate (Pradipa et al., 2024)(Putri et al., 2025). Kompetensi pengelolaan akuntansi dengan aplikasi komputer juga menjadi salah satu muatan Ujian Kompetensi Kejuruan (UKK) pada ujian kelulusan SMK Bidang Akuntansi dan Keuangan Lembaga. Berdasarkan studi awal melalui wawancara yang dilakukan kepada guru Produktif Akuntansi Ibu Reny Mardeliya, M.Pd. pada 7 April 2025 mengungkapkan bahwa di SMKN 8 Palembang telah memasukkan muatan materi perkembangan teknologi dan aplikasi komputer yang banyak digunakan di dunia industri selaras dengan tuntutan kurikulum. Aplikasi komputer akuntansi yang digunakan, yakni MYOB Accounting, namun ketersedian sumber belajar yang dimiliki hanya berupa panduan praktikum/lembar kegiatan praktikum yang disediakan oleh guru. Karena menurut penuturan yang disampaikan bahwa untuk sumber ajar berupa buku memang di jenjang SMK terbatas, sehingga guru sendirilah yang harus menyediakannya. Selain itu, Penggunaan MYOB Accounting pun dirasakan sudah seharusnya ditambahkan dengan aplikasi akuntansi lainnya, sesuai dengan perkembangan yang ada, sehingga peserta didik tidak tertinggal dengan kemajuan dan memang di beberapa SMK lainnya telah menggunakan aplikasi akuntansi lainnya. Dengan demikian, beliau sangat membutuhkan suplemen sumber ajar inovatif yang memuat penggunaan aplikasi akuntansi terbaru dan relevan untuk mendukung peningkatan kompetensi siswa SMK. Hal ini selaras dengan tuntutan kurikulum merdeka untuk memfokuskan pada muatan esensial yang relevan dengan tantangan zaman dan isu terkini.

Berbagai perbaikan dalam proses pendidikan kejuruan memang harus terus ditingkatkan dan bukan merupakan sesuatu yang mudah, karena harus melibatkan berbagai pihak, mulai dari pemerintah, lembaga pendidikan hingga dunia usaha (*triple-helix*) untuk saling berkolaborasi bersama. Namun, sebagai seorang guru menjadi suatu kewajiban untuk terus mendesain pembelajaran terbaik, menyesuaikan dengan berbagai perkembangan, dan berupaya untuk mengembangkan kompetensi siswa sesuai dengan kebutuhan agar dapat bersaing di era saat ini, karena guru merupakan ujung tombak keberhasilan pendidikan. Dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran dan inovasi sumber ajar kreatif di bidang pembelajaran komputerisasi akuntansi di SMKN 8 Palembang. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sumber ajar berupa multimedia berbasis android menggunakan *software kodular* sebagai panduan praktikum *Zahir Accounting*. Pemilihan *Zahir Accounting* sebagai muatan materi teori dan praktikum yang akan dibekali pada siswa SMKN 8 Palembang didasarkan pada

penggunaan aplikasi Zahir ini telah banyak digunakan di beberapa unit bisnis dan perusahaan(Aulia et al., 2025; Komariah et al., 2021; Rahmania & Rusdi, 2017; Yani & Yuslin, 2022), sehingga sangat relevan jika diajarkan pula di jenjang SMK. Selain itu, inovasi pengembangan berupa multimedia berbasis android dengan bantuan *software Kodular* selaras dengan karakteristik siswa SMK yang merupakan Gen-Z, yang terbiasa dengan penggunaan android, generasi yang besar dengan teknologi, platform digital(Nurlaila et al., 2024). Oleh karena itu, penyusunan multimedia berbasis android yang akan dikembangkan diharapkan dapat mengakomodir kebutuhan belajar siswa. Penyajian multimedia berbasis android yang akan dikembangkan akan memuat beberapa konten pembelajaran, meliputi 1) Capaian Pembelajaran, 2) Muatan Materi, 3) Video Tutorial, 4) Petunjuk Praktikum Zahir Accounting, dan 5) Lembar Praktikum Zahir Accounting. Penyusunan multimedia tersebut menggunakan software kodular, yakni *platform* aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk membuat aplikasi mobile secara visual yang tidak membutuhkan keterampilan *coding* mendalam, sehingga penggunaannya dapat dilakukan dengan mudah, dan dapat digunakan oleh guru dalam upaya peningkatan kualitas pembelajarannya(M & Dristyan, 2024). Multimedia yang akan dihasilkan nantinya dapat diakses menggunakan android, sehingga diharapkan hal ini dapat menjadi suplemen pembelajaran bagi siswa di sekolah yang selama ini sumber belajar yang tersedia hanya berupa lembar kegiatan praktikum cetak yang disediakan oleh guru. Untuk dapat mengembangkan sumber belajar kreatif berupa multimedia berbasis android kodular, maka sangat diperlukan untuk memperoleh informasi dan gambaran mengenai persepsi dan kebutuhan siswa SMK N 8 Palembang khususnya dalam pembelajaran komputer akuntansi, sehingga pengembangan produk yang akan dilakukan nantinya dapat selaras dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi dan kebutuhan siswa pada pengembangan multimedia berbasis android kodular sebagai suplemen pembelajaran komputer akuntansi di SMK N 8 Palembang.

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi dan kebutuhan siswa pada pengembangan multimedia berbasis android kodular sebagai suplemen pembelajaran komputer akuntansi di SMK. Data persepsi dan kebutuhan ini akan dimanfaatkan oleh peneliti sebagai landasan informasi untuk melakukan pengembangan multimedia berbasis android kodular agar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Metode penelitian yang digunakan, yakni kuantitatif dengan metode survei, dimana penelitian ini mencakup penelitian yang menggunakan kuesioner sebagai instrumen penelitian utama untuk memperoleh data dan kondisi penelitian tidak dimanipulasi oleh peneliti (Syahrizal & Jailani, 2023). Penelitian menggunakan kuesioner yang diberikan kepada 68 siswa kelas XI Bidang Keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMK Negeri 8 Palembang yang sedang mempelajari mata Pelajaran komputer akuntansi. Kuesioner yang diberikan untuk memperoleh informasi mengenai persepsi siswa menggunakan skala likert dengan 4 alternatif pilihan jawaban, selain itu kuesioner juga diberikan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan siswa akan suplemen pembelajaran yang dapat membantu pelaksanaan pembelajaran akuntansi. Adapun kisi-kisi instrumen yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Persepsi Siswa Mengenai Pelaksanaan Pembelajaran Komputer Akuntansi

Aspek	Pernyataan	Alternatif Jawaban
Persepsi Kegunaan	1. Pemanfaatan aplikasi komputer akuntansi yang diajarkan di sekolah sangat berguna untuk membantu pekerjaan dalam menyelesaikan proses akuntansi. 2. Penggunaan aplikasi komputer berguna untuk menyajikan informasi keuangan secara tepat dan akurat. 3. Mempelajari aplikasi komputer akuntansi sangat berguna untuk mendukung karir saya di masa mendatang.	Sangat Setuju (4) Setuju (3) Kurang Setuju (2) Tidak Setuju (1)
Persepsi Kemudahan Penggunaan	4. Aplikasi komputer akuntansi yang telah diajarkan guru sangat mudah untuk digunakan dalam pembelajaran maupun aktivitas nyata. 5. Tampilan/interface aplikasi komputer akuntansi yang telah diajarkan guru sangat mudah untuk digunakan.	

	6. Guru telah menyediakan sumber belajar kreatif dan interaktif yang memudahkan dan mendukung pembelajaran komputer akuntansi di sekolah
Respons Terhadap Penggunaan	7. Saya senang mempelajari aplikasi komputer akuntansi karena memberikan pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan perkembangan era digital saat ini. 8. Saya termotivasi untuk terus mempelajari aplikasi komputer akuntansi untuk mendukung kompetensi dan karir saya di masa mendatang. 9. Praktikum komputer akuntansi terkadang membuat saya bosan karena sangat sulit untuk diikuti setiap prosedur yang disajikan. 10. Informasi dan langkah-langkah praktikum komputer akuntansi yang dijelaskan guru maupun sumber ajar yang disediakan mudah untuk dapat dipahami. 11. Saya memiliki kemauan kuat untuk mempelajari penggunaan aplikasi komputer akuntansi lainnya, selain MYOB Accounting yang telah lebih dulu diajarkan guru saya.
Pengaruh Sosial	12. Teman-teman di kelas sangat supportif dalam membantu saya jika mengalami kesulitan dalam memahami setiap langkah penggunaan aplikasi komputer akuntansi. 13. Guru saya sangat terbuka untuk membantu mengatasi kesulitan belajar yang saya alami pada Pelajaran komputer akuntansi
Computer Self Efficacy	14. Saya memiliki kemampuan yang cukup untuk dapat mengoperasikan komputer dengan baik. 15. Saya yakin dapat mengikuti setiap tahapan pembelajaran komputer akuntansi karena telah memiliki keterampilan dalam mengoperasikan komputer dengan baik. 16. Saya tidak pernah tertinggal dalam mengikuti instruksi yang dijelaskan guru pada saat menggunakan aplikasi komputer akuntansi.

(Sumber: Modifikasi dari (Kusmira et al., 2025)

Kuesioner yang telah disusun dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas dengan menggunakan 30 siswa non sampel. Adapun hasil uji validitas dan reliabilitas yang telah dilakukan sebagai berikut:

1. Uji Validitas dilakukan menggunakan korelasi *Pearson Product Moment*, dan diperoleh hasil bahwa butir item pernyataan sebanyak 16 item, terdapat 1 item pernyataan yang tidak valid karena $R_{hitung} < R_{tabel}$ ($0,312 < 0,361$), yakni pernyataan nomor 16, sehingga hanya ada 15 butir item pernyataan yang digunakan dalam penelitian.
2. Uji Reliabilitas, dilakukan menggunakan rumus Cornbach's Alpha dengan formula berikut:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum Var(i)}{Var(total)} \right)$$

Keterangan:

- k : Jumlah item
Var (i) : Varians setiap item
Var (Total) : Varians skor total seluruh item

Tabel 2. Kriteria Uji Reliabilitas

Nilai Cornbach's Alpha	Interpretasi
1	Reliabilitas Sempurna
>0,90	Reliabilitas Sangat Baik
>0,80	Reliabilitas yang Baik
>0,70	Reliabilitas yang Dapat Diterima
0	Tidak Memiliki Reliabilitas

Sumber: (Forester et al., 2024)

Berdasarkan uji reliabilitas yang telah dilakukan diperoleh nilai r_{11} (Alpha Cronbach's) $> 0,60$, yakni sebesar 0,887 sehingga disimpulkan item pernyataan dalam kuesioner memiliki reliabilitas yang baik. Butir item kuesioner yang telah dinyatakan valid dan reliable, selanjutnya digunakan dalam penelitian guna memperoleh informasi mengenai persepsi pembelajaran akuntansi di sekolah, sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis android. Teknik analisis data yang digunakan, yakni analisis statistik deskriptif, dimana hasil jawaban responden akan dianalisis menggunakan persentase dan diinterpretasikan untuk memperoleh gambaran dan informasi mengenai berbagai persepsi hingga kendala pembelajaran akuntansi di sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil survei melalui kuesioner yang diberikan kepada 68 siswa kelas XI Akuntansi Keuangan dan Lembaga di SMK N 8 Palembang pada 27 – 31 Oktober 2025 disajikan sebagai berikut:

1. Persepsi Siswa Mengenai Pelaksanaan Pembelajaran Komputer Akuntansi

Data persepsi siswa yang diperoleh untuk mengetahui bagaimana pandangan dan pendapat siswa terkait pelaksanaan pembelajaran komputer akuntansi yang telah diterapkan di sekolah. Untuk memperoleh data persepsi siswa ini dilakukan dengan melihat beberapa aspek, mencakup persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, respons terhadap penggunaan, pengaruh sosial, dan *computer self efficacy*. Secara lebih rinci data hasil persepsi siswa mengenai pelaksanaan pembelajaran komputer akuntansi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Persepsi Siswa Mengenai Pelaksanaan Pembelajaran Komputer Akuntansi

Aspek	Item	Mean	Standar Deviasi	Rata-rata (Mean) Setiap Aspek	Persentase (%)	Interpretasi
Persepsi Kegunaan	I ₁	3,809	0,526	3,863	96,57	Sangat Setuju
	I ₂	3,882	0,441			
	I ₃	3,897	0,306			
Persepsi Kemudahan Penggunaan	I ₄	3,574	0,555	3,593	89,83	Sangat Setuju
	I ₅	3,544	0,558			
Respons Terhadap Penggunaan	I ₆	3,662	0,563	3,529	88,24	Sangat Setuju
	I ₇	3,765	0,461			
	I ₈	3,750	0,500			
	I ₉	3,241	0,157			
	I ₁₀	3,574	0,630			
Pengaruh Sosial	I ₁₁	3,618	0,547	3,713	92,83	Sangat Setuju
	I ₁₂	3,544	0,656			
	I ₁₃	3,882	0,368			
<i>Computer Self Efficacy</i>	I ₁₄	3,456	0,558	3,485	87,13	Sangat Setuju
	I ₁₅	3,515	0,560			

Sumber: Pengolahan data tahun 2025

Pada aspek persepsi kegunaan diperoleh persentase sebesar 96,57% dengan interpretasi sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa pada persepsi kegunaan ini, para siswa menyadari bahwa pemanfaatan berbagai aplikasi komputer yang diajarkan di sekolah sangat membantu proses akuntansi agar dapat menghasilkan informasi keuangan secara cepat dan akurat. Selain itu, mereka menyadari pentingnya keterampilan ini dalam mendukung karir mereka di masa mendatang. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Fadly et al. (2022) bahwa perkembangan teknologi telah menawarkan berbagai *software* akuntansi yang berfungsi mempermudah kegiatan akuntansi, sehingga pengetahuan dan keterampilan penggunaan aplikasi komputer harus dikuasai oleh siswa SMK yang diarahkan siap kerja dan sesuai dengan kebutuhan dunia industri. Saat ini salah satu *software* komputer akuntansi yang telah diajarkan dan menjadi salah satu muatan ujian kompetensi keahlian di SMK N 8 Palembang adalah MYOB (*Mind Your Own Business*) *Accounting*, yang merupakan aplikasi untuk mengoptimasi proses

pembukuan secara lengkap, cepat, efisiensi waktu dan akurat, sehingga siswa dapat menerapkan teori akuntansi dalam bentuk praktik digital (Putuhena et al., 2024). Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran komputer akuntansi ini sangat bergantung pada tingkat pemahaman akuntansi dasar yang dimiliki siswa (M. Ritonga & Syabrus, 2025). Karena pada prinsipnya dengan penguasaan konsep dasar akuntansi akan mempermudah siswa dalam mengaplikasikannya ke dalam komputerisasi akuntansi.

Pada aspek persepsi kemudahan penggunaan diperoleh persentase sebesar 89,83% dengan kategori sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa penggunaan aplikasi komputer akuntansi yang diajarkan guru mudah untuk digunakan dan diterapkan dalam pembelajaran maupun dalam aktivitas nyata. Hal ini didukung oleh kemudahan tampilan/*interface* maupun fitur akuntansi yang disajikan. Selain itu, ketersediaan sumber belajar kreatif juga sangat dibutuhkan untuk mendukung keberhasilan pembelajaran komputer akuntansi. Namun, berdasarkan informasi yang diperoleh dari guru, diketahui bahwa dalam mendukung proses praktikum komputer akuntansi menggunakan MYOB Accounting telah disediakan lembar kegiatan praktikum berbentuk cetak (*paper based*) yang telah disediakan guru. Selain itu, digunakan video pembelajaran /tutorial yang terdapat di youtube untuk disajikan di kelas, namun belum dikembangkan sendiri oleh guru. Penyusunan video tutorial untuk membantu proses pembelajaran praktikum komputer akuntansi sangat cocok digunakan, sehingga perlu disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa. Melalui penggunaan video tutorial yang tepat maka dapat menyajikan materi dalam bentuk pengenalan hingga praktik penggunaan aplikasi komputer akuntansi secara komprehensif, selain itu penggunaannya dapat digunakan secara berulang (Irmansyah et al., 2025).

Pada aspek respons siswa terhadap penggunaan aplikasi komputer akuntansi yang telah diterapkan di sekolah diperoleh penilaian persentase sebesar 88,24% dengan kategori Sangat Setuju, artinya secara umum siswa senang mempelajari aplikasi komputer akuntansi karena sesuai dengan perkembangan di era digital saat ini. Hal inilah yang mendorong siswa memiliki motivasi untuk terus mempelajari aplikasi komputer akuntansi sebagai bekal karir dan meningkatkan kompetensinya. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki orientasi yang jelas dalam upaya pengembangan keterampilan dan kompetensinya dalam penggunaan berbagai perangkat digital komputer akuntansi. Mereka menyadari bahwa kemampuan ini sangat penting, apalagi dengan tuntutan di jenjang kelas XII nanti mereka akan mengikuti kegiatan praktik di dunia industri (Praktik Kerja Industri/Magang). Untuk mengikuti praktik kerja industri ini dibutuhkan kesiapan kerja dalam diri siswa mencakup kemampuan, pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dimiliki siswa yang diperoleh dari pengalaman belajar, dan praktikum sehingga hal ini penting untuk dimiliki sebelum memasuki dunia kerja (Qomari et al., 2023; Widagdo, 2024). Selain itu, kesiapan fisik, mental dan pengalaman saling mendukung satu dengan yang lainnya untuk mempersiapkan siswa mengikuti kegiatan praktik industry hingga kesiapan mereka menghadapi dunia kerja nantinya (Sari & Mariyanti, 2024).

Pada aspek sosial diperoleh penilaian dari siswa dengan persentase 92,83% dengan kategori sangat setuju yang artinya lingkungan sosial, mencakup teman-teman di kelas saling supportif untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam mempelajari computer akuntansi. Selain itu, guru sangat terbuka untuk membantu siswa mengatasi kesulitan belajar dalam mengaplikasikan penggunaan *software* komputer akuntansi, khususnya pada penggunaan MYOB Accounting. Lingkungan sosial yang sangat supportif dalam mendukung aktivitas pembelajaran ini amat penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran, karena pada dasarnya interaksi dengan teman sebaya, suasana kelas yang kondusif, dan dukungan emosional yang diberikan guru jauh lebih berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa (Riski et al., 2025). Selain itu, lingkungan sosial yang saling mendukung dapat menciptakan kenyamanan dan rasa kebersamaan pada diri siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan membangun kepercayaan diri pada siswa sehingga dapat terlibat aktif dalam pembelajaran (Asriani et al., 2025; Masyitoh & Aulia, 2024; R. Ritonga et al., 2025).

Pada aspek *Computer Self Efficacy* diperoleh penilaian dari siswa dengan persentase sebesar 87,13% dengan kategori sangat setuju, hal ini menunjukkan bahwa siswa di SMK N 8 Palembang memiliki kemampuan yang cukup untuk mengoperasikan komputer dengan baik. Hal ini didukung pula dengan tersedianya sarana laboratorium komputer yang dapat digunakan oleh siswa jurusan Akuntansi Keuangan Lembaga untuk melaksanakan kegiatan praktikum. Saat aktivitas praktikum komputer akuntansi dilaksanakan siswa dapat mengikuti setiap tahapan pembelajaran yang diberikan, namun masih ditemui beberapa siswa yang tertinggal

dalam mengikuti instruksi yang diberikan, hal ini karena keterampilan penggunaan komputer yang berbeda-beda dari setiap siswa. *Computer self efficacy* yang tinggi menunjukkan bahwa seorang siswa memiliki keyakinan pada dirinya bahwa ia mampu dan percaya diri dalam menyelesaikan berbagai tantangan/tugas komputer akuntansi yang diberikan, rasa percaya diri inilah yang dapat mendorong motivasi mereka untuk berusaha lebih keras untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik (Ramadhani & Bahtiar, 2024; Rohmah & Susilowibowo, 2023).

Berdasarkan hasil kuesioner yang diperoleh mengenai persepsi siswa terhadap pembelajaran komputer akuntansi yang telah dilaksanakan di sekolah memiliki persepsi yang positif dari siswa. Hal ini ditunjukkan oleh hasil penilaian yang mengungkapkan bahwa pelaksanaan pembelajaran komputer akuntansi yang saat ini diajarkan berfokus pada *software* MYOB Accounting. Pada proses pembelajaran guru telah menyediakan sumber belajar yang dapat mendukung kegiatan praktikum, meskipun masih terbatas. Setiap siswa juga menyadari peran penting mata Pelajaran ini dalam mendukung keterampilan dan karir mereka ke depan untuk menghadapi kegiatan Praktik kerja Industri dan menghadapi persaingan di dunia kerja. Lingkungan sosial yang tercipta sangat kondusif sehingga dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Selain itu, kemampuan dan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan komputer sangat baik sehingga hal ini dapat memotivasi mereka untuk dapat menggunakan berbagai *software* komputer akuntansi lainnya sesuai dengan perkembangan di era digital. Hal ini amat penting agar kompetensi yang mereka miliki sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan industri. Kebutuhan akan mempelajari berbagai *software* komputer akuntansi lainnya pun juga diungkapkan oleh guru produktif akuntansi di SMK N 8 Palembang yang sangat menyadari begitu cepatnya perubahan dan perkembangan di era teknologi saat ini, sehingga beradaptasi dengan pengetahuan dan keterampilan siswa sesuai perkembangan zaman sangatlah penting agar mereka siap menghadapi persaingan di masa mendatang.

2. Kebutuhan Siswa pada Pengembangan Multimedia Berbasis Android Kodular Sebagai Suplemen Pembelajaran Komputer Akuntansi

Kebutuhan siswa SMK N 8 Palembang pada multimedia interaktif sangat tinggi, hal ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya sumber belajar yang dimiliki. Beberapa sumber belajar yang telah digunakan, diantaranya petunjuk praktikum, modul praktikum akuntansi, video pembelajaran dari *youtube*, buku cetak, dan *software* MYOB Accounting yang telah terinstal di laboratorium komputer sekolah. Untuk penggunaan sumber belajar kreatif dan inovatif belum banyak dikembangkan di sekolah, hal ini didukung oleh hasil kuesioner yang diperoleh data sebagai berikut:



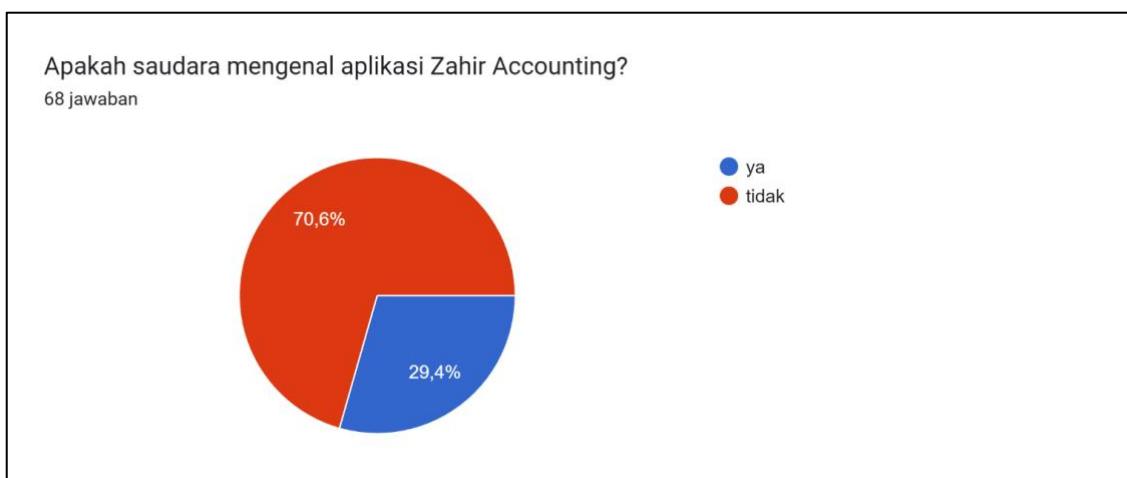
Gambar 1. Kebutuhan Siswa pada Sumber Belajar Kreatif dan Inovatif

Berdasarkan data tersebut, sebanyak 94,1% siswa membutuhkan sumber belajar kreatif dan inovatif yang dapat mendukung pembelajaran komputer akuntansi di sekolah. Beberapa bentuk sumber belajar yang dibutuhkan siswa, diantaranya modul digital, video pembelajaran, latihan praktik menggunakan aplikasi akuntansi, animasi pembelajaran, kuis *online*, e-book, media interaktif, simulasi, game edukasi akuntansi, program belajar yang

menarik, buku khusus belajar komputer akuntansi secara lengkap dan dapat diakses secara *offline* dan *online*. Ketersediaan sumber belajar berbasis digital di sekolah masih terbatas, padahal penggunaan perangkat digital saat ini sangat dibutuhkan. Apalagi aktivitas siswa yang tidak dapat jauh dari penggunaan handphone menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk menyediakan sumber belajar berupa multimedia berbasis android. Pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan perangkat komputer dan internet sebagai sarana penyampai pesan/informasi pembelajaran agar disajikan lebih interaktif, inovatif, dan menyenangkan(Siagian & Syahril, 2024). Dengan demikian melalui penggunaan sumber belajar berbasis teknologi, seperti multimedia berbasis android ini dapat dijadikan pilihan alternatif pembelajaran. Karena dapat memuat berbagai unsur media secara terstruktur, yakni dapat memasukkan unsur teks, animasi, kuis, video pembelajaran, dan lainnya menjadi satu kesatuan. Pemanfaatan media secara terpadu dalam proses pembelajaran akan mendukung efektifitas dan efisiensi pencapaian keberhasilan pembelajaran(Siregar et al., 2024). Oleh karena itu, penyajian multimedia berbasis android yang dapat diakses siswa menggunakan handphone yang dimiliki, sehingga mereka dapat mempelajari materi komputer akuntansi secara utuh di satu perangkat.

Selanjutnya, berbagai *software* komputer akuntansi yang dapat diajarkan di sekolah sangat beragam, namun pemilihan *Zahir Accounting* sebagai *software* yang akan diterapkan, dikarenakan *software* ini sangat mudah digunakan dengan fitur yang *user friendly*, banyak usaha mikro, kecil dan menengah yang telah menggunakan *software* ini, sehingga sangat cocok dipelajari oleh siswa SMK yang setelah lulus diharapkan untuk siap kerja atau menjadi entrepreneur untuk membuka berbagai usaha mikro. *Zahir Accounting* merupakan *software* yang dapat digunakan oleh siswa pada jenjang SMK pada kompetensi keahlian Akuntansi untuk membantu proses pengolahan data keuangan dengan cepat dan akurat. Karena dapat dikatakan bahwa *Zahir Accounting* merupakan salah satu solusi digital yang efektif untuk pengelolaan keuangan UMKM dengan berbagai fitur yang dapat mendukung pencatatan transaksi dan pelaporan keuangan yang akurat, dan mengurangi kesalahan dalam proses pencatatan (Hapsari et al., 2024; Novianda & Agustini, 2022; Noviansyah et al., 2023; Rahmawati et al., 2025). *Zahir Accounting* menyediakan kemudahan dalam pengoperasiannya, karena pengguna cukup menginput transaksi keuangan pada jurnal khusus yang telah disediakan. Karena kemudahan penggunaan inilah *Zahir Accounting* telah banyak digunakan industri baik skala kecil, menengah, hingga skala besar (Dewi et al., 2023; Mulyadi et al., 2021; Ningtiyas & Indrayani, 2022). Penggunaan *Zahir Accounting* juga dapat mempersingkat waktu penyusunan laporan keuangan, menghemat biaya seperti penggunaan alat tulis, data transaksi keuangan dapat diedit sehingga meminimalisir kesalahan penginputan transaksi, dan laporan yang dihasilkan dapat langsung di-*email* dan di-*export* ke format lain (Yani & Sp, 2021).

Berdasarkan survei yang dilakukan diperoleh informasi bahwa tingkat pengetahuan siswa mengenai aplikasi *Zahir Accounting* masih terbatas, hal ini sesuai dengan hasil berikut:



Gambar 2. Tingkat Pengetahuan Siswa Mengenai *Software Zahir Accounting*

Sebesar 70,6% siswa belum mengenal *Zahir Accounting*, maka kemampuan siswa dalam mengoperasikan aplikasi ini hanya sebesar 14,7%. Hal ini dikarenakan, masih ditemukannya siswa yang hanya mengenal *Zahir Accounting* namun belum pernah mempergunakan aplikasi ini. Selanjutnya mengenai keinginan siswa untuk mempelajari *Zahir Accounting* sangat tinggi, hal ini dapat dilihat pada hasil berikut:



Gambar 3. Tingkat Keinginan Siswa Mempelajari *Software Zahir Accounting*

Berdasarkan data tersebut sebanyak 88,2% siswa memiliki keinginan untuk mempelajari *software Zahir Accounting* ini. Mereka menyadari pentingnya untuk dapat meningkatkan kompetensi mereka di bidang akuntansi dengan penggunaan berbagai aplikasi computer akuntansi. Pada proses pembelajaran sebenarnya guru telah ikut memperkenalkan *Zahir accounting* ini, namun memang belum mempraktikkannya secara utuh dalam proses pembelajaran, karena masih berfokus pada penggunaan MYOB Accounting. Meskipun, sebagaimana yang diungkapkan oleh guru produktif akuntansi yang juga berkeinginan bahwa siswa juga dapat menggunakan *software akuntansi* lainnya seperti *Zahir Accounting*. Oleh karena itu, untuk mendukung pembelajaran computer akuntansi dan kebutuhan siswa di SMK N 8 Palembang. Hasil studi awal ini digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan multimedia berbasis android kodular yang memuat panduan praktikum penggunaan *Zahir Accounting* sebagai suplemen pembelajaran di sekolah. Penyajian multimedia berbasis android ini dipilih agar siswa memiliki aksesibilitas dalam menggunakan multimedia tersebut tanpa terbatas ruang dan waktu. Selain itu, dalam muatan isi multimedia ini akan disajikan secara lengkap dan utuh mengenai berbagai tahapan praktikum dan pengelolaan data keuangan menggunakan *Zahir accounting* yang disajikan berupa penjelasan berbasis teks, video tutorial dan dilengkapi dengan studi kasus berupa kegiatan praktikum kasus akuntansi yang dapat digunakan siswa untuk mengasah keterampilannya dalam penggunaan *Zahir accounting*.

SIMPULAN DAN SARAN

Persepsi siswa terhadap pembelajaran komputer akuntansi yang telah dilaksanakan di sekolah berdasarkan aspek persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, respons terhadap penggunaan, pengaruh sosial, dan *computer self efficacy* memiliki persepsi yang positif dari siswa. Artinya pelaksanaan pembelajaran di sekolah sudah baik, hal ini didukung oleh lingkungan sosial yang mendukung, seperti pergaulan teman sebaya dan keterbukaan guru untuk mengatasi kesulitan belajar komputer akuntansi yang dihadapi siswa. Selain itu, siswa menyadari pentingnya mempelajari computer akuntansi untuk mendukung karir mereka ke depan. Namun, sayangnya masih terdapat keterbatasan sumber belajar yang dimiliki sekolah untuk mendukung kegiatan praktikum dan belum dikembangkannya berbagai media pembelajaran kreatif dan inovatif, sehingga sebesar 94,1% siswa membutuhkan sumber belajar kreatif dan inovatif yang dapat mendukung pembelajaran komputer akuntansi di sekolah, seperti modul digital, video pembelajaran, latihan praktik menggunakan aplikasi akuntansi, animasi pembelajaran, kuis, e-book, media interaktif, simulasi dan game edukasi akuntansi. Selain itu, software akuntansi yang dipelajari di sekolah hanya berfokus pada MYOB Accounting, dengan demikian mempelajari

berbagai aplikasi komputer lainnya seperti Zahir Accounting sangat penting untuk mendukung peningkatan kompetensi siswa SMK N 8 Palembang.

Gambaran mengenai persepsi dan kebutuhan siswa ini dapat dijadikan dasar informasi untuk mengembangkan multimedia berbasis android kodular yang dapat menjadi suplemen pembelajaran komputer akuntansi di sekolah. Sehingga, multimedia yang akan dikembangkan dapat sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa dalam upaya mengembangkan kompetensi dan keterampilan siswa SMK dalam menggunakan berbagai aplikasi komputer akuntansi yang selaras dengan kebutuhan dunia industry, karena pada dasarnya lulusan SMK diarahkan untuk siap bersaing di dunia kerja.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Rektor Universitas Sriwijaya yang telah mendanai kegiatan penelitian ini melalui SK Rektor Nomor 0027/UN9/LPPM.PT/2025 Anggaran Universitas Sriwijaya Tahun 2025.

DAFTAR PUSTAKA

- Asriani, C. I., Hidayati, N., & Suparmi. (2025). Lingkungan Sosial dalam Mendorong Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 2(1), 32–38.
- Aulia, A., Nugraha, H., Kostini, N., & Lestari, N. (2025). Pengelolaan Laporan Keuangan Melalui Aplikasi zahir Accounting di PT Kawani Tekno Nusantara. *Responsive: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Bidang Administrasi, Sosial, Humaniora Dan Kebijakan Publik*, 7(4), 209–216.
- Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, R. dan T. R. I. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi dan Keuangan Lembaga Fase E*. kurikulum.kemdikbud.go.id
- Dewi, L., Renggana, R. M., & Novi, A. (2023). Pengenalan Zahir Accounting untuk Efisiensi dan Efektivitas Pengelolaan Keuangan UMKM di Kota Tasikmalaya. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 155–162.
- Fadly, M., Gunawan, R. D., & Fahrizal, M. (2022). Pelatihan Komputer Akuntansi Bagi Guru dan Siswa SMK N 1 Natar Menggunakan Aplikasi Accurate. *BECERIS: Bulletin of Community Service in Information System*, 1(1), 1–8.
- Forester, B. J., Idris, A., Khater, A., Afgani, M. W., Isnaini, M., Islam, U., Raden, N., & Palembang, F. (2024). *Penelitian Kuantitatif: Uji Reliabilitas Quantitative Research : Data Reliability Test*. 4(3), 1812–1820.
- Hapsari, A. D., Wasyiyanti, S., & Widiastuti, L. (2024). Implementasi Pencatatan Laporan Keuangan Menggunakan Zahir Accounting Versi 6 Pada Toko Yeni Cibareno. *Artikel Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 4(2), 33–37.
- Irmansyah, A., Ernita, M., Nur, G., & Harahap, F. D. S. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Terhadap Minat Belajar Siswa pada Materi Komputer Akuntansi MYOB di SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru. *Multiplier Effect: Jurnal Riset Mahasiswa Pendidikan Ekonomi*, 2(1), 119–132.
- Kemdikbudristek, B. S. K. dan A. P. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Akuntansi Fase F*. kurikulum.kemdikbud.go.id
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2024). *Panduan Penyelenggaraan Mata Pelajaran Pilihan di SMK/MAK*. kurikulum.kemdikbud.go.id
- Komariah, N., Utami, L. D., Yusuf, L., & Nurlaela, D. (2021). Implementasi Zahir Accounting Versi 5.1 Dalam Pengelolaan Data Keuangan PT. Siti A Nikmah Jawahir. *JAIS - Journal of Accounting Information System*, 1(02), 30–35. <https://doi.org/10.31294/jais.v1i02.962>
- Kusmira, N. L. M. S., Ariyanto, D., Suartana, I. W., & Juliarsa, G. (2025). Niat belajar menggunakan software akuntansi. *E-Jurnal Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana*, 14(09), 1294–1304.
- M, Y. A., & Dristyan, F. (2024). Interaksi : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Pengenalan Kodular : Solusi Praktis untuk Pembuatan Aplikasi Android Interaksi : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. *Interaksi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 32–37.
- Masyitoh, A., & Aulia, C. (2024). Peran Guru dalam Membangun Kepercayaan Diri Siswa melalui Pembelajaran Aktif di Kelas Dasar. *Journal Educational Research and Development*, 01(02), 89–95.
- Mulyadi, Susila, M. N., Hoiriah, & Prihatini, A. (2021). Pengolahan Data Akuntansi Keuangan Menggunakan Zahir Accounting 5.1 pada Dillah Busana. *Akrab Juara*, 6(4), 99–108.
- Ningtiyas, A., & Indrayani, E. (2022). Net Benefit of Using Zahir Accounting Software in The User's Perspective.

- Jurnal Riset Akuntansi Kontemporer*, 14(1), 7–15.
- Novianda, W., & Agustini, F. (2022). Implementasi Aplikasi Zahir Accounting Versi 6 . 0 Dalam Pengolahan Data Keuangan Saung Boneka ADW. *Jurnal Sistem Informasi Akuntansi (JUSTIKA)*, 02(02), 37–43.
- Noviansyah, A., Probowlulan, D., & Aspirandi, R. M. (2023). Aplikasi Akuntansi Zahir Accounting 5 . 1 untuk Pengolahan Data Keuangan pada UD Barokah Material Lumajang. *EKOMA: Jurnal Ekonomi, Manajemen, Akuntansi*, 3(1), 305–322.
- Nurlaila, C., Aini, Q., Setyawati, S., & Laksana, A. (2024). Dinamika Perilaku Gen Z Sebagai Generasi Internet. *Konsensus: Jurnal Ilmu Pertahanan, Hukum dan Ilmu Komunikasi*, 1(6), 95–102. <https://doi.org/10.62383/konsensus.v1i6.433>
- Pradipa, N. A., Munidewi, I. A. B., & Sukarta, M. A. P. (2024). Analisis Komparatif Persepsi Mahasiswa dalam Penggunaan Aplikasi Akuntansi Digital. *Kompeten: Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Bisnis*, 3(1), 919–924. <https://doi.org/10.57141/kompeten.v3i1.136>
- Putri, S. Y. A., Nurdiniah, D., Muhammad, Febryan, A., & Suci, A. R. (2025). Pelatihan Aplikasi Komputer Akuntansi Zahir Accounting Versi 6 Untuk Peningkatan Kompetensi Akuntansi di SMK N 2 Kota Bekasi. *I-Com : Indonesian Community Journal*, 5(1), 198–205.
- Putuhena, H., Shintia, R., Bonara, F., & Zalni. (2024). Peningkatan Kompetensi Komputerisasi Akuntansi pada Siswa SMK N 6 Ambon Melalui Penggunaan Software MYOB Accounting. *Abdimas Galuh*, 6(1), 23–29.
- Qomari, S., Miyono, N., & Wuryandini, E. (2023). Manajemen Praktik Kerja Industri untuk Meningkatkan Kompetensi Kerja Peserta Didik Kompetensi Keahlian Akuntansi Keuangan Lembaga di SMK N 1 Randudongkal Kabupaten Pemalang. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(1), 48–59.
- Rahmania, A. M., & Rusdi, I. (2017). Sistem Informasi Transaksi Keuangan PT . Riza Visi Global. *Jurnal Sistem Informasi Stmik Antar Bangsa*, VI(2), 93–99.
- Rahmawati, N., Fattah, T. K., Salman, P., & Pebriadi, M. S. (2025). Digitalisasi Keuangan UMKM Solusi Modern dan Efisien dengan Zahir Accounting. *Akuntansi, Manajemen, Bisnis dan Teknologi (AMBITEK)*, 5(2), 464–473.
- Ramadhani, A. P., & Bahtiar, M. D. (2024). Peran CSE dalam Memoderasi Pengaruh Computer Knowledge, Motivasi Belajar, Fasilitas Laboratorium Terhadap Hasil Belajar Spreadsheet. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 9(2), 409–420. <https://doi.org/10.31932/jpe.v9i2.3619>
- Riski, F., Salsabila, A. N., Oktaviani, D., Sholeha, I., Azzahra, V., & Irma, A. (2025). Peran Indikator Sosial dalam Mendorong Pembelajaran di Sekolah : Studi Pandangan Guru. *JIMU: Jurnal Ilmiah Multi Disiplin*, 03(03), 1392–1399.
- Ritonga, M., & Syabrus, H. (2025). Faktor Penentu Keberhasilan Belajar Komputer Akuntansi. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(8).
- Ritonga, R., Syahriani, W., Surbakti, A. A., Sintia, L., Harahap, S., Sella, F. A., & Khairani, S. (2025). Peran Lingkungan Sekolah dalam Meningkatkan Pembelajaran Siswa di Sekolah Dasar. *JIIC: Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(5), 10677–10685.
- Rohmah, D. D., & Susilowibowo, J. (2023). Pengaruh Pemahaman Akuntansi Perusahaan Dagang dan Computer Self- Efficacy terhadap Hasil Belajar Komputer Akuntansi dengan Computer Knowledge Sebagai Variabel Moderasi. *Jurnal ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1671–1683.
- Sari, Y. P., & Mariyanti, E. (2024). Pengaruh Praktek Kerja Industri (Prakerin), Informasi Dunia Kerja dan Motivasi Memasuki Dunia Kerja Terhadap Kesiapan Kerja Siswa SMK. *Jurnal Ekonomika dan Bisnis (JEBS)*, 4(1), 141–149.
- Siagian, N. A., & Syahril. (2024). Revolusi Pembelajaran Akuntansi Dengan Memanfaatkan Teknologi Interaktif Baru dalam Media Pembelajaran dengan Adobe Flash. *Jumas : Jurnal Masyarakat*, 03(01), 38–47.
- Siregar, M. N. N., Aghni, R. I., Purnama, D. N., & Siswanto. (2024). Media Video Tutorial untuk Pembelajaran Praktikum Spreadsheet Akuntansi. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 07(02), 70–80.
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-Jenis penelitian dalam penelitian kuantitatif dan kualitatif (Types of research in quantitative and qualitative research). *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial and Humaniora*, 1(1), 13–23.
- Usman, A., Mediaty, M., Khafifah, A., Ramadhan, M. A., & Randayo, W. A. G. P. (2022). Peranan Akuntansi Manajemen Dalam Pengambilan Keputusan Sebagai Bentuk Good Governance. *Amkop Management Accounting Review (AMAR)*, 2(2), 11–24. <https://doi.org/10.37531/amar.v2i2.318>
- Widagdo, Y. M. (2024). Program Pembelajaran Praktisi Dunia Kerja Industri Perhotelan terhadap Kesiapan Kerja Siswa Program Keahlian Akuntansi di SMK Negeri 1 Wonogiri Kabupaten Wonogiri. *Abdimas Awang Long*, 7(2), 63–69.
- Yani, A., & Sp, M. (2021). Implementasi Sistem Informasi Akuntansi pada PT . Tridika Putra Unggul Tangerang

- Menggunakan Zahir Accounting Versi 5 . 1. *Artikel Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi (AKASIA)*, 1(2), 43–53.
- Yani, A., & Yuslin, Y. (2022). Implementasi Sistem Informasi Akuntansi Menggunakan Zahir Accounting pada PT. Bangunan Jaya Perkasa Tangerang. *Artikel Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 2(1), 99–105. <https://doi.org/10.31294/akasia.v2i1.1035>