

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di masa ini, semua aspek kehidupan berkembang dengan sangat cepat. Perkembangan tersebut merupakan dampak dari globalisasi. Globalisasi sendiri merupakan sebuah proses yang menjangkit masyarakat secara global dimana batasan antara ruang dan waktu tidak lagi menjadi penghalang. Globalisasi juga menyebabkan perkembangan teknologi menjadi pesat. Alhasil, banyak bermunculan media hiburan yang semakin menarik dan beragam bagi masyarakat.

Salah satunya adalah permainan virtual atau lebih sering disebut dengan *game virtual*. Dahulu, *game virtual* hanya dapat diakses secara *offline*, sehingga masih terbatas dan tidak terlalu mempengaruhi semua aspek. Namun seiring berjalannya waktu, teknologi semakin berkembang dan terciptalah internet, sehingga *game virtual* tersebut dapat dimainkan secara *online* dalam berbagai perangkat seperti *smartphone*, komputer, laptop, *Play-Station*, *Virtual Reality*, dan sebagainya. Sehingga pengaruhnya dalam aspek kehidupan semakin meluas sampai menyentuh bidang sosial dan ekonomi. Media hiburan ini sangat mendunia juga karena memiliki banyak sekali genre sehingga dapat dinikmati oleh semua kalangan umur.

Seiring dengan berkembangnya jaman dan kehidupan manusia. Dewasa ini masyarakat lebih cenderung berperilaku konsumtif untuk memenuhi kepuasan hidupnya. Perilaku tersebut tidak hanya terjadi di kalangan borjuis, namun rakyat proletat pun juga cenderung berperilaku konsumtif dalam beberapa aspek kebutuhan. Berdasarkan teori kebutuhan Maslow (1943), kebutuhan tersebut dibagi menjadi 5 tingkatan, salah satunya yaitu kebutuhan akan penghargaan. Sering kali manusia ingin mendapatkan perhatian, reputasi, ketenaran, serta kepuasan diri. Terkait dengan hal tersebut, banyak sekali manusia yang menghabiskan asetnya untuk membeli aset di dalam *game virtual* semata-mata untuk memenuhi kebutuhan akan penghargaan. Mereka menggunakan aset di dunia nyata berupa uang kartal & uang giral untuk ditukar kedalam aset di *game virtual* tanpa memikirkan keuntungan yang nyata. Namun perilaku konsumtif tersebut juga memiliki dampak positif, yaitu memunculkan peluang bisnis bagi pihak-pihak yang berkecimpung dalam dunianya. Salah satu pihak yang memanfaatkan peluang tersebut adalah BP STORE.

BP STORE merupakan merupakan pihak yang bergerak dalam menjual aset yang berada didalam berbagai macam *game virtual* yang telah mendunia. Berkaitan dengan aktivitas ekonomi, di masa pandemi ini perekonomian di Indonesia maupun dunia telah terguncang. Karena banyaknya gangguan dan keterbatasan yang muncul dalam bencana ini, perputaran ekonomi semakin melambat sehingga banyak pihak-pihak dalam perekonomian yang mengalami kemunduran atau bahkan mencapai kebangkrutan. Banyaknya kesedihan yang timbul tersebut menciptakan sebuah kontradiksi berupa perilaku konsumtif oleh masyarakat yang lebih mencari

kebahagiaan agar bisa melewati masa-masa sulit. Sehingga dikala banyaknya pihak yang mengalami kemunduran, pihak BP STORE tetap mendapatkan keuntungan yang tinggi dikarenakan perilaku masyarakat tersebut. Keuntungan yang tinggi tersebut juga dikarenakan banyak faktor lain seperti kepraktisan dalam siklus pendapatan karena semua transaksi dari pemasukan sampai pengeluaran terjadi secara virtual. BP STORE tidak membutuhkan banyak pengeluaran seperti tenaga kerja, biaya operasional, penyimpanan, dan lain lain dalam siklus pengeluarannya.

Walaupun BP STORE baru berdiri beberapa bulan yang lalu dan didirikan oleh anak-anak muda yang notabene masih kurang berpengalaman, mereka dapat memanfaatkan peluang tersebut dengan cemerlang melalui sistem pemasaran yang bagus, penetapan harga yang kompetitif, hingga pelayanan yang baik dan selama 24 jam penuh sehingga dapat meraup keuntungan yang sangat tinggi. Namun, karena itu pula maka keadaan internal mereka masih sangat *fragile* yang menyebabkan rawan terjadinya kerugian ataupun kesalahan dari berbagai aspek didalam siklus pendapatan dan pengeluaran ataupun pengendalian internalnya. Maka dari itu mereka membutuhkan sebuah sistem informasi yang baik dan benar. Sebuah sistem informasi dibuat agar terciptanya sebuah sistem usaha yang dapat membentuk pengendalian internal berupa struktur organisasi, metode, ukuran-ukuran yang dikoordinasikan, mengecek ketelitian dan keandalan data akuntansi serta mendorong efisiensi dan dipatuhinya kebijakan manajemen (Mulyadi, 2016). Menurut Romney & Steinbart (2015), Sistem Informasi Akuntansi adalah Sistem yang mengumpulkan, mencatat, menyimpan, dan memproses data untuk menghasilkan informasi bagi pengambil keputusan. Sistem Informasi Akuntansi

sendiri memiliki beberapa siklus yang saling berkaitan. Salah satunya yaitu siklus pendapatan. Siklus pendapatan merupakan salah satu siklus yang paling penting dalam Sistem Informasi Akuntansi. (Romney & Steinbart, 2015) menjelaskan bahwa Siklus Pendapatan adalah serangkaian aktivitas bisnis dan operasi pemrosesan informasi terkait yang terus-menerus dengan menyediakan barang dan jasa kepada pelanggan dan menerima kas sebagai pembayaran atas penjualan tersebut. Siklus ini sangat penting bagi BP STORE karena mereka memiliki jumlah transaksi yang sangat banyak dan omset yang tinggi hingga mencapai ratusan juta tiap harinya.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, penulis memilih BP STORE sebagai objek penyusunan karya tulis ini karena BP STORE merupakan UMKM yang dibentuk dan diurus oleh anak-anak muda dan notabene baru saja berdiri beberapa bulan saja namun telah memiliki omset yang sangat tinggi dan pasarnya tersebar luas di seluruh Indonesia. BP STORE juga telah memberikan lapangan kerja bagi banyak anak muda dengan gaji yang layak sesuai UMR daerahnya. Penulis tertarik untuk memilih BP STORE sebagai objek penyusunan karya tulis juga karena ingin membantu agar dapat meminimalisir *error* yang akan terjadi di dalam sistem informasi mereka.

Dalam karya tulis ini penulis akan melakukan analisis terhadap sistem informasi akuntansi pada siklus pendapatan dan pengendalian internal dari BP STORE, dimana kedua hal tersebut merupakan hal yang sangat krusial bagi BP STORE. Oleh karena pentingnya topik yang dibahas, penulis akan menyusun karya tulis

yang berjudul “Analisis Atas Sistem Informasi Akuntansi Siklus Pendapatan & Pengendalian Internal BP STORE”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah penulis jabarkan, dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah yang ingin diketahui oleh penulis dari karya tulis ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan sistem informasi akuntansi siklus pendapatan pada BP Store?
2. Bagaimana sistem pengendalian internal pada BP Store?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penulis dalam membuat karya tulis ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan Sistem Informasi Akuntansi pada siklus pendapatan BP STORE.
2. Untuk mengetahui apa saja masalah dan kendala yang dihadapi oleh BP Store terkait siklus pendapatannya.
3. Mengetahui penerapan sistem pengendalian internal pada siklus pendapatan BP STORE.

1.4 Ruang Lingkup Penulisan

Dalam penulisan karya tulis ini penulis telah menerapkan beberapa batasan dalam ruang lingkup penulisannya yaitu dengan melakukan analisis pada BP STORE terkait dengan siklus pendapatan serta pengendalian internalnya.

1.5 Manfaat Penulisan

1. Bagi penulis, diharapkan dapat menambah wawasan seputar Sistem Informasi Akuntansi khususnya siklus pendapatan dari sebuah instansi serta pengendalian internal di dalamnya.
2. Bagi instansi, diharapkan dapat memberikan pedoman untuk penerapan sistem informasi yang baik dan benar serta memberikan dan saran apabila terdapat hal-hal yang perlu diperbaiki.
3. Bagi pihak lain, dapat digunakan sebagai wawasan untuk menambah pengetahuan dalam sistem informasi akuntansi.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pertama, penulis akan menjabarkan gambaran umum serta alasan mengapa penulis tertarik untuk memilih topik serta subjek di bagian latar belakang. Penulis juga akan menguraikan pokok pembahasan yang akan dibahas di bagian rumusan masalah. Penulis juga akan menguraikan tujuan penulisan serta manfaat penulisan dari karya tulisnya. Setelah itu penulis akan menguraikan metodologi yang akan digunakan sebagai pengambilan data serta sistematika penulisan dari penyusunan karya tulis.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab kedua, penulis akan menjelaskan teori-teori umum dari berbagai literatur sesuai dengan penelitian yang dilakukan untuk dijadikan sebagai dasar dalam penyusunan karya tulis. Teori-teori tersebut meliputi Sistem Informasi Akuntansi, Siklus Pendapatan, Sistem Pengendalian Internal, Fungsi-Fungsi

Terkait Siklus Pendapatan, Dokumen dan Catatan yang Digunakan dalam Siklus Pendapatan, Prosedur Siklus Pendapatan, serta Pengendalian Internal.

BAB III METODE DAN PEMBAHASAN

Pada bab ketiga, penulis terlebih dahulu akan menjelaskan mengenai metodologi pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis untuk memperoleh data yaitu observasi, wawancara, dan studi pustaka. Selanjutnya penulis akan menjelaskan gambaran umum tentang objek penulisan yang berisi profil dari objek serta visi & misinya. Lalu penulis akan menguraikan struktur organisasi, fungsi, dan tugas dari masing-masing posisi pada bagian struktur organisasi. Pada bagian pelaksanaan sistem informasi siklus pendapatan penulis akan menjabarkan sistem siklus pendapatan dan juga sistem pengendalian internalnya. Pada bagian pembahasan akhir, penulis akan melakukan analisis dari siklus pendapatan objek, analisis ancaman risiko, dan analisis sistem pengendalian internal dengan menggunakan data yang telah didapatkan.

BAB IV SIMPULAN

Pada bab terakhir, Penulis akan memberikan kesimpulan atas analisis dan materi yang telah diuraikan pada bab sebelumnya. Pada bab terakhir ini penulis akan memberikan kritik dan saran kepada objek yang diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak BP STORE ataupun masyarakat Indonesia yang membaca karya tulis ini.