

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi telah memasuki era revolusi industri 4.0 yang merupakan revolusi industri dunia pada tahap keempat yang memberikan efek besar pada sektor perekonomian dan kualitas teknologi informasi yang dihasilkan. Revolusi yang muncul tidak hanya terlihat pada infrastruktur yang semakin berkembang, tetapi juga perkembangan sumber daya manusia yang semakin ahli dalam meningkatkan kemampuan diri yang dimiliki untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Kinerja sangat tinggi berarti terjadinya peningkatan efisiensi, efektivitas, dan kualitas lebih baik dalam menyelesaikan tugas-tugas yang akan dibebankan ke setiap individu (Murty dan Hudiwinarsih, 2012), sedangkan kecanggihan teknologi akan membantu perusahaan menghasilkan informasi yang lebih akurat dan tepat waktu untuk pengambilan keputusan yang efektif (Ismail, 2009).

Penggunaan teknologi yang sangat dekat dengan pengguna mampu menghilangkan batas antara fisik, digital dan biologis yang berarti kecerdasan buatan dan internet saling mempengaruhi kehidupan (Angela Merkel dalam acara *World Economic Forum* tahun 2016). Berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pengguna internet pada tahun 2018 mencapai 171, 17 juta jiwa dengan penetrasi 64, 8% dari 264, 16 juta jiwa penduduk. Nilai ini menunjukkan adanya peningkatan penggunaan internet dari tahun sebelumnya 143, 26 juta jiwa dari 262 juta jiwa penduduk. Artinya dengan teknologi yang berkembang di era revolusi 4.0, penggunaan internet semakin meningkat disertai dengan peningkatan efektivitas dan efisiensi *smartphone*. Kegunaan *smartphone* saat ini telah berkembang dengan layanan-layanan yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, seperti layanan *e-commerce*, *layanan e-banking*, *layanan e-learning* dan sebagainya.

Bisnis digital atau *electronic business* atau lebih dikenal dengan *e-commerce* merupakan bisnis yang menggunakan teknologi internet untuk menghubungkan dan

memperkuat proses bisnis untuk berkomunikasi dengan mitra kerja bisnis lainnya. Menurut Dwitasari dan Zaki (2014) *E-commerce* memiliki beberapa model bisnis dari berbagai aspek sebagai berikut:

Tabel 1. 1

Model bisnis yang terdapat pada *E-Commerce* pada berbagai aspek

No.	Nama	Keterangan
1.	Layanan Keuangan	Perbankan, <i>wireless payment, wireless wallet, macro payment, bill payment service, money transfer.</i>
2.	Layanan belanja	<i>Anywhere wireless.</i>
3.	Iklan dan <i>mobile portal</i>	Berita, hiburan, informasi perjalanan, <i>e-mail</i> , layanan komunitas dan <i>stock trading.</i>
4.	<i>Mobile B2B</i>	Pemesanan jasa secara online, mengecek ketersediaan barang, melakukan pemesanan produk tertentu.
5.	<i>Mobile B2C</i>	Transaksi antara organisasi bisnis dengan pelanggan, personalisasi notifikasi barang.
6.	<i>Location based commerce</i>	Meliputi lima area yaitu; lokasi, navigasi, pemetaan, <i>timing</i> dan <i>tracking.</i>

(Sumber : Dwitasari dan Zaki 2014)

Dalam praktiknya, *e-commerce* telah menghasilkan layanan keuangan baru yaitu *wireless payment* atau lebih dikenal *mobile payment*. Menurut penelitian Ferry (2019) yang menyatakan bahwa pengembangan dari *mobile payment* membuat pengguna sangat diuntungkan karena kemudahan penggunaannya serta manfaat yang diperoleh. Layanan *mobile payment* aplikasi memiliki beberapa macam yaitu aplikasi bank dan aplikasi non bank. Aplikasi bank sudah banyak diciptakan oleh bank yang dapat kita temukan, seperti Mandiri Mobile, BCA Mobile, Go Mobile by CIMB, sedangkan dampak aplikasi non bank terhadap penggunaannya baru terasa pada awal tahun 2016, seperti Go-Pay, OVO, Dana, LinkAja dan sebagainya. Hal ini menunjukkan bahwa sumber daya manusia memiliki respon yang cepat terhadap inovasi teknologi terbaru. Namun adanya penggunaan *mobile payment* oleh perusahaan juga memiliki tantangan untuk sistem pengendalian intern yang

ada. Pengendalian intern yang tepat mengenai keterandalan, pengamanan, pemeliharaan serta integritas dari sistem informasi yang diberikan perlu menjadi fokus perusahaan dalam mempertimbangkan penggunaan *mobile payment* sebagai penunjang efisiensi perusahaan (Novi, 2018). Dalam melakukan pengendalian intern, perusahaan perlu mengevaluasi sistem informasi yang ada sehingga dapat meminimalisir hal-hal yang tidak diinginkan di masa yang akan datang yang dapat merugikan perusahaan. Dampak pengendalian intern yang baik dapat terlihat pada manajemen perusahaan dan pengguna *mobile payment*, apabila manajemen perusahaan dalam mengevaluasi pengendalian intern secara maksimal maka kepercayaan pengguna atas penggunaan *mobile payment* dapat berdampak pada penerimaan kas yang bertambah dan perusahaan memiliki pengguna yang loyal, sedangkan pengendalian intern yang lemah terutama pada penggunaan *mobile payment* pada aktivitas penerimaan kas dapat mempengaruhi keputusan pengguna *mobile payment* untuk kembali menggunakan cara transaksi yang sama (Ferry, 2019).

Penelitian Dimas (2014) menyatakan bahwa sistem penerimaan kas yang dilakukan oleh perusahaan penting sekali dilakukan pengendalian intern, baik dari setiap aktivitas operasional hingga pencatatan yang dilakukan, sehingga seluruh aktivitas dapat dikendalikan dan dapat dilakukan pengawasan secara spesifik dengan menggunakan pengukuran yang digunakan oleh perusahaan. Pernyataan tersebut juga didukung oleh penelitian Robby Yudho (2017) yang menyatakan bahwa aktivitas pengendalian intern baik secara umum maupun aplikasi merupakan aktivitas perusahaan yang penting dilakukan dalam berbagai sistem informasi akuntansi yang dilakukan oleh perusahaan, terutama pada sistem penerimaan kas yang memiliki sensitivitas tinggi yang berkaitan langsung pada nilai perusahaan di hadapan *stakeholder* maupun investor. Dari penelitian tersebut, peneliti ingin mengulang penelitian yang sama mengenai sistem penerimaan kas terhadap pengendalian intern, namun yang berbeda adalah dengan adanya alat pendukung yaitu *mobile payment* diharapkan akan menunjang perusahaan dalam melakukan penerimaan kas yang lebih efektif dan efisien sesuai dengan aktivitas operasional perusahaan serta menjadi pembeda bagi pengendalian intern yang mengikuti

inovasi perkembangan teknologi. Kemudian, penelitian ini menggunakan *mobile payment* dalam penerimaan kas, sehingga perlakuan atas sistem informasi akuntansi yang digunakan pasti mengalami perbedaan.

Toko Indomarco Prismatama merupakan ritel nirlaba yang telah mengikuti perkembangan inovasi teknologi serta unggul dalam pasar global. Disamping menawarkan produk dan jasa, mereka telah mencoba melakukan pengembangan terhadap *mobile payment* yang digunakan dalam melakukan transaksi. *Mobile payment* tersebut adalah I.saku. Pengembangan i.saku bermula dari perkembangan teknologi *smartphone* saat ini yang dapat dijadikan alat atau media untuk bertransaksi tanpa membawa uang tunai. Disamping itu, pengembangan i.saku didasari atas kebutuhan pengendalian intern toko yang sering mengalami *minus* (kekurangan) pada saat *close book* (penutupan harian) baik karena kesalahan input (human error) atau terdapat kehilangan sejumlah uang karena motivasi yang salah dari karyawan tertentu. Dari kejadian-kejadian tersebut toko indomarco prismatama mulai menggunakan *mobile payment* untuk melakukan pengendalian intern supaya tujuan perusahaan tercapai dan memberikan respon yang cepat dan tepat terhadap peristiwa-peristiwa lain yang mungkin terjadi terutama mengetahui arah penerimaan kas.

Produk I.saku merupakan hasil pengembangan PT Inti Dunia Sukses yang memiliki kesamaan dengan *mobile payment* lainnya yaitu digunakan untuk pembayaran transaksi, melakukan penarikan atau pengisian dana, pembayaran tagihan dan lain sebagainya. Namun, produk ini hanya dapat melakukan transaksi pada merchant PT. Indomarco Prismatama, seperti Ceriamart, Indogrosir, dan Klik Indomaret, sehingga tidak dapat digunakan untuk merchant lainnya. Produk i.saku sama dengan produk lain, apabila produk *mobile payment* lain memberikan *cashback* maka i.saku memberikan potongan harga pada setiap item atau barang tertentu untuk para penggunanya serta dalam setiap transaksi pengguna memperoleh point yang dapat dikumpulkan dan dapat digunakan juga sebagai alat pembayaran apabila saldo yang dimiliki tidak mencukupi atau point yang dimiliki telah berlebih. Dari penjabaran latar belakang di atas, penulis ingin meneliti lebih lanjut mengenai sistem pengendalian intern pada toko Indomarco Pristama dengan

memberikan judul penelitian yaitu : “*Analisis Sistem Penerimaan Kas dari Over the Counter Sales dengan Mobile Payment terhadap Pengendalian Intern pada Toko Indomarco Pristama*”

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana sistem penerimaan kas dari penjualan toko Indomarco Pristama menggunakan *mobile payment*?
- 2) Bagaimana penerapan pengendalian intern pada sistem penerimaan kas dengan *mobile payment*?

1.3. Tujuan Penelitian

Dari perumusan masalah yang ada, penulis dapat mendeskripsikan tujuan dari penelitian ini, yaitu :

- 1) Untuk mengetahui sistem penerimaan kas dari penjualan toko Indomarco Pristama menggunakan *mobile payment*.
- 2) Untuk mengetahui penerapan pengendalian intern pada sistem penerimaan kas dengan *mobile payment*.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu referensi tambahan dalam bidang sistem informasi, khususnya dalam sistem pengendalian intern terhadap transaksi proses yaitu penerimaan kas.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman tentang sistem informasi pembayaran menggunakan *mobile payment*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Toko Indomarco Prismaatama

Penelitian ini diharapkan mampu memberi pengetahuan lebih mengenai sistem pengendalian intern yang baik dan tepat, serta menjadi bahan pertimbangan untuk mengevaluasi sistem pengendalian intern yang ada.

b. Bagi penulis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan terhadap sistem penerimaan kas terhadap pengendalian intern dengan media *mobile payment* serta menambah *skill* dalam bidang sistem informasi akuntansi.