

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan, penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Kegiatan operasional Valve terdiri dari *game development* dan aplikasi steam. *Game Development* terdiri dari beberapa kegiatan yaitu *game design, 3D graphic and level design, 3D graphic and level editing, visual effect production, visual effect editing, character design, audio production, system programming,* dan *post production development*. Aplikasi steam merupakan aplikasi milik valve yang digunakan sebagai alat untuk mendistribusikan game-game yang ada didalam *database* valve. Pengguna yang hendak membeli game melalui steam wajib memiliki akun steam serta memiliki aplikasi steam di laptop maupun komputer mereka. Selanjutnya pengguna harus melakukan *top up* saldo *steam wallet*. Game yang tersedia dapat dilihat pada halaman *store* yang ada didalam aplikasi steam. Selain *store* fungsi yang tersedia didalam aplikasi steam adalah *steam market*. *Steam market* merupakan tempat yang digunakan oleh pengguna untuk melakukan transaksi jual beli barang-barang *virtual* yang ada didalam *game*.
2. Penerapan application control didalam aplikasi steam dapat dikatakan sudah memadai. Hal ini terlihat dari sudah diterapkannya application control yang tepat kedalam masing-masing fungsi yang ada didalam aplikasi steam. Contoh dari *input control* adalah dengan diterapkannya *prenumbered document*. *Prenumbered document* didalam aplikasi steam berfungsi sebagai nomor transaksi serta sebagai identitas dari akun steam dalam bentuk nomor ID. Pada komponen *process control* dengan adanya *data matching* sistem akan mencocokkan dua atau lebih data sebelum memproses transaksi. Penerapannya didalam aplikasi steam ada pada pengisian saldo *steam wallet*. Sistem akan mencocokkan nomor kartu kredit, *card security key* serta *expired date* dari kartu yang digunakan apabila cocok maka sistem akan

memproses transaksi tersebut. Contoh dari *output control* dapat ditunjukkan dengan adanya *external data reconciliation*. Steam bekerja sama dengan Visa dan Master Card untuk mengetahui kebenaran dari kartu kredit yang digunakan untuk transaksi.

3. *Application control* yang dapat menunjang keakuratan dan kelengkapan informasi didalam aplikasi steam dapat dilihat pada tiga komponen utama *application control* yaitu:

a. *Input control*

Dalam komponen *input control, application control* yang dapat meningkatkan keakuratan informasi adalah *turnaround document, cancellation and storage of source document, field check, limit check, range check, size check, validity check, reasonableness test, check digit verification, sequence check, batch control log, financial total, hash total, record count, dan close-loop verification*. *Application control* yang dapat meningkatkan kelengkapan sebuah informasi adalah *prenumbered document, sign check, completeness check, transaction log, dan prompting*.

b. *Process control*

Dalam komponen *process control, application control* yang dapat meningkatkan keakuratan informasi adalah *data matching, file label, recalculation of batch totals, cross-footing and zero-balance test, dan concurrent update controls*.

c. *Output control*

Dalam komponen *output control, application control* yang dapat meningkatkan keakuratan informasi adalah *user review output, reconciliation procedure, dan external data reconciliation*.

4. Peran *application control* dalam meningkatkan keakuratan dan kelengkapan informasi yang ada didalam aplikasi steam adalah sebagai alat untuk memastikan bahwa seluruh transaksi yang terjadi sudah dicatat dan sudah diotorisasi secara sah sehingga menghasilkan informasi yang berguna. Hal ini dapat dilihat dari komponen – komponen yang ada didalam *application control*. Contoh dari *input control* dapat terlihat dengan diterapkannya

prenumbered document. *Prenumbered document* didalam aplikasi steam berfungsi sebagai nomor transaksi serta sebagai identitas dari akun steam dalam bentuk nomor ID. Contoh lain dari input control adalah dengan diterapkannya *data entry control* memudahkan pengguna dalam melakukan pengisian *field* yang tersedia didalam aplikasi steam serta menetapkan batasan-batasan yang sudah diatur oleh valve.

Pada komponen *process control* dengan adanya *data matching* sistem akan mencocokkan dua atau lebih data sebelum memproses transaksi. Penerapannya didalam aplikasi steam ada pada pengisian saldo *steam wallet*. Sistem akan mencocokkan nomor kartu kredit, *card security key* serta *expired date* dari kartu yang digunakan apabila cocok maka sistem akan memproses transaksi tersebut.

Contoh dari *output control* dapat ditunjukkan dengan adanya *external data reconciliation*. Steam bekerja sama dengan Visa dan Master Card untuk mengetahui kebenaran dari kartu kredit yang digunakan untuk transaksi.

5.3. Saran

Dari kesimpulan diatas maka penulis dapat menguraikan beberapa saran antara lain adalah:

1. Pada bagian *process control* penulis menyarankan untuk menerapkan *data matching* didalam fungsi *steam store*. Hal ini dapat meningkatkan keakuratan dari transaksi yang terjadi karena dengan adanya *data matching* transaksi yang terjadi didalam *steam store* memerlukan verifikasi dari pemilik akun.
2. Pada bagian *output control* penulis menyarankan untuk menerapkan *user review of output* didalam fungsi *steam store* karena dengan adanya *user review of output* pengguna dapat memberikan penilaian atas transaksi yang mereka lakukan sehingga valve dapat memperbaiki kekurangan yang ada didalam aplikasi steam.

3. Melakukan penelitian dari sisi perusahaan untuk mengetahui lebih jauh mengenai *application control* yang ada didalam perusahaan yang bersangkutan

DAFTAR PUSTAKA

Bodnar, G. H., & Hopwood, W. S. (2013). *Accounting Information System*. Prentice Hall Inc.

Grant, G. H., Miller, K. C., & Alali, F. (2008). The effect of IT controls on financial reporting. *Managerial Auditing Journal*, Vol. 23 Issue: 8, 803-823.

Lasiluoto, A., Jokippi, A., & Enklund, T. (2016). Internal control effectiveness a clustering approach. *Managerial Auditing Journal*, Vol. 31 Issue: 1, 5-34.

Moeller, R. R. (2011). *COSO Enterprise Risk Management Establishing Effective Governance, Risk and Compliance Process*. United States: Wiley.

Mulyanto, A. (2009). *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Romney, M. B., & Steinbart, P. J. (2014). *Accounting Information System*. United States: Pearson.

Rubino, M., & Vitolla, F. (2014). Internal control over financial reporting: opportunities using the COBIT framework. *Managerial Auditing Journal*, Vol. 29 Issue: 8, 736-771.

Rubino, M., Vitolla, F., & Garzoni, A. (2017). How IT controls improve the control environment. *Management Research Review* Vol. 40 Issue: 2, 218-234.

Sutarman. (2012). *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Bumi Aksara.

Zhou, H., Chen, H., & Cheng, Z. (2016). Internal Control, Corporate Life Cycle, and Firm Performance. *The Political Economy of Chinese Finance (International Finance Review, Volume 17)*, 189 - 209.