

**PERANAN *APPLICATION CONTROL* DALAM  
MENINGKATKAN KEAKURATAN DAN  
KELENGKAPAN INFORMASI**

(Studi Kasus Pada Aplikasi Steam)



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh  
gelar Sarjana Ekonomi

Oleh:

**Thio, Dani Mulyanto**

**2013130077**

**UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN  
FAKULTAS EKONOMI  
PROGRAM SARJANA AKUNTANSI  
Terakreditasi oleh BAN-PT No. 227/SK/BAN-PT/Ak-XVI/S/XI/2013  
BANDUNG  
2018**

# **THE ROLE OF APPLICATION CONTROL IN IMPROVING ACCURACY AND COMPLETENESS OF THE INFORMATION**

(Case Study at Steam Application)



**UNDERGRADUATE THESIS**

Submitted to complete part of the requirements  
for Bachelor's Degree in Economics

By:

**Thio, Dani Mulyanto**

**2013130077**

**PARAHYANGAN CATHOLIC UNIVERSITY  
FACULTY OF ECONOMICS  
ACCOUNTING DEPARTMENT  
Accredited based on the Decree of BAN-PT  
No. SK 4339/SK/BAN-PT/Akred/PT/XI/2017  
BANDUNG  
2018**

**UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN  
FAKULTAS EKONOMI  
PROGRAM SARJANA AKUNTANSI**



**PERSETUJUAN SKRIPSI  
PERANAN *APPLICATION CONTROL* DALAM  
MENINGKATKAN KEAKURATAN DAN  
KELENGKAPAN INFORMASI  
(Studi Kasus Pada Valve Corporation)**

Oleh:

Thio, Dani Mulyanto

2013130077

Bandung, April 2018

Ketua Program Studi Akuntansi

Gery Raphael Lusanjaya, SE., M.T.

Pembimbing,

Dr. Paulina Permatasari, SE., M.Ak., CMA., CSRS., CSRA.

## PERNYATAAN:

Saya yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Thio, Dani Mulyanto  
Tempat, tanggal lahir : Semarang, 21 Agustus 1995  
Nomor Pokok : 2013130077  
Program studi : Akuntansi  
Jenis naskah : Skripsi

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

**PERANAN *APPLICATION CONTROL* DALAM MENINGKATKAN  
KEAKURATAN DAN KELENGKAPAN INFORMASI**  
(Studi Kasus pada Aplikasi Steam)

Yang telah diselesaikan dibawah bimbingan: **Dr. Paulina Permatasari,  
SE., M.Ak., CMA., CSRS., CSRA.**

Adalah benar-benar karya tulis saya sendiri;

1. Apa pun yang tertuang sebagai bagian atau seluruh isi karya tulis saya tersebut di atas dan merupakan karya orang lain (termasuk tapi tidak terbatas pada buku, makalah, surat kabar, internet, materi perkuliahan, karya tulis mahasiswa lain), telah dengan selayaknya saya kutip, sadur atau tafsir dan jelas telah saya ungkap dan tandai
2. Bahwa tindakan melanggar hak cipta dan yang disebut plagiat (plagiarism) merupakan pelanggaran akademik yang sanksinya dapat berupa peniadaan pengakuan atas karya ilmiah dan kehilangan hak keserjanaan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksa oleh pihak mana pun.

Pasal 25 Ayat (2) UU No.20 Tahun 2003: Lulusan perguruan tinggi yang karya ilmiahnya digunakan untuk memperoleh gelar akademik profesi, atau vokasi terbukti merupakan jiplakan dicabut gelarnya.  
Pasal 70 Lulusan yang karya ilmiah yang digunakannya untuk mendapatkan gelar akademik, profesi, atau vokasi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 25 Ayat (2) terbukti merupakan jiplakan dipidana dengan pidana perkara paling lama dua tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp. 200

Bandung,

Dinyatakan tanggal : 17 Mei 2018

Pembuat pernyataan: Thio, Dani M.



(..Thio..Dani..M..).....)

## ABSTRAK

Pada era globalisasi seperti sekarang ini, internet sudah menjadi konsumsi publik yang dapat dimanfaatkan sebagai media untuk mengembangkan bisnis. Salah satunya adalah dengan membuat aplikasi yang dapat diunduh melalui komputer, laptop dan *smartphone*. Valve merupakan salah satu perusahaan penyedia game yang menggunakan aplikasi Steam sebagai alat untuk memasarkan produk – produk miliknya. Aplikasi steam memiliki beberapa kegiatan yang terjadi didalamnya yaitu pendaftaran akun, pengisian steam wallet, transaksi didalam steam community market, dan transaksi didalam steam store. Dalam pelaksanaannya, aplikasi Steam membutuhkan *input* untuk menjalankan kegiatan operasionalnya. *Input* yang diberikan oleh pengguna harus lengkap dan akurat sehingga dapat diproses dan menghasilkan *output* yang lengkap dan akurat juga. Untuk mencegah kesalahan yang dibuat oleh pengguna dalam melakukan *input*, maka dibutuhkan *application control* yang memadai. Selain itu, *application control* juga berguna dalam meningkatkan keakuratan dan kelengkapan dari informasi baik dalam *input*, *process*, dan *output*.

Informasi memiliki tujuh karakter untuk dapat dikatakan sebagai informasi yang berguna yaitu *relevan*, *reliable*, *complete*, *timely*, *understandable*, *verifiable*, dan *acesible*. *Application control* merupakan pengendalian yang berkaitan dengan pengolahan tugas akuntansi yang spesifik atau transaksi dan dapat dikatakan sebagai pengendalian transaksi. *Application control* memiliki tiga komponen utama yaitu *input*, *process*, dan *output*. Metode yang digunakan dalam melakukan penelitian adalah metode deskriptif, yaitu metode untuk mengumpulkan data yang mendeskripsikan karakteristik dari orang, kejadian atau situasi yang sedang diteliti. Objek penelitian yang digunakan adalah aplikasi Steam. Kegiatan yang diteliti pada aplikasi steam adalah pendaftaran akun steam, pengisian steam wallet, transaksi didalam steam store, dan transaksi didalam steam community market. Pada penelitian ini dilakukan pembatasan ruang lingkup penelitian berupa data-data yang diambil hanya berdasarkan sudut pandang pengguna. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan berupa observasi dan studi kepustakaan mengenai *application control*.

Peneliti menggunakan 2 metode dalam melakukan penelitiannya. Metode yang pertama adalah dengan cara melakukan observasi terhadap aplikasi Steam. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui *application control* yang sudah diterapkan didalam empat proses utama didalam aplikasi Steam. Empat proses ini terdiri dari pendaftaran akun Steam, transaksi pengisian saldo Steam Wallet, transaksi didalam Steam Store, dan transaksi didalam Steam Market. Metode yang kedua adalah dengan cara library research. Library research dilakukan untuk mendapatkan data sekunder yang berguna sebagai landasan teori. Hal ini dilakukan dengan cara mencari, membaca dan mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan penelitian penulis.

Berdasarkan Penelitian yang dilakukan ditemukan bahwa pada komponen input control, valve sudah menerapkan *application control* dengan baik didalam aplikasi steam sehingga dapat membantu untuk meningkatkan keakuratan dan kelengkapan informasi. Pada komponen process control, fungsi steam store disarankan untuk menerapkan data matching karena dengan adanya data matching transaksi yang terjadi memerlukan verifikasi dari pemilik akun. Komponen output control, fungsi steam store disarankan untuk menerapkan user review of output sehingga pengguna dapat memberikan penilaian atas transaksi yang mereka lakukan.

Kata kunci: *Application control*, Keakuratan Informasi, Kelengkapan Informasi

## ABSTRACT

In this globalization era nowadays, internet has become popular as a medium to expand business. One example is by creating application which can be downloaded from PC, notebook, and smartphone. Valve is a game-creator company which utilizes Steam application as a tool for marketing its products. Steam application covers some activities, namely Steam account registration, Steam wallet reload, transaction within Steam community market, and transaction within Steam store. Steam application requires input to operate. Users must provide complete and accurate input to be processed and resulted in complete and accurate output as well. Adequate application control is needed to prevent users from making mistakes in providing input. Besides, application control is also useful to improve information accuracy and completeness within input, process, and output activities.

There are seven characteristics of useful information, namely relevant, reliable, complete, timely, understandable, verifiable, and accessible. Application control is a form of control dealing with specific accounting task processing or transaction, so it can also be referred as transaction control. Application control consists of three major components, namely input, process, and output. This research employed descriptive method by collecting data to describe certain characteristics of people, event, or situation being observed. Steam application was chosen as research object, and the research was conducted by observing activities of Steam account registration, Steam wallet reload, transaction within Steam community market, and transaction within Steam store. The data collection was only based on users' point of view as research scope limitation. This research employs data collection techniques including field study through observation and literature study regarding application control.

Two methods were used in this research. The first method is observation. Researcher observe Steam application to determine which application control has been applied in four main process in this application. These four processes consist of Steam account registration, purchase of Steam Wallet, transactions within the Steam Store, and transactions within the Steam Market. The second method is library research. Library research was conducted to obtain useful secondary data as the theoretical basis. This is done by searching, reading and studying books related to this research.

The research findings show that Valve has properly implemented application control within Steam application, especially dealing with input control, to help improve information accuracy and completeness. Regarding process control, Steam store function should implement data matching to ensure that any transaction is verified by account owner. Meanwhile regarding output control, it is recommended that Steam store function implement user review of output. Therefore, users are able to provide assessment on any transaction they have performed.

Key Word: Application Control, Information Accuracy, Information Completeness

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan kasih-Nya yang senantiasa menyertai penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peranan *application control* dalam meningkatkan keakuratan dan kelengkapan informasi”. Adapun penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ekonomi pada Fakultas Ekonomi Jurusan Akuntansi Universitas Katolik Parahyangan. Dalam pembuatan skripsi ini, penulis menyadari bahwa semuanya tidak terlepas dari bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Papa Herman Mulyanto dan Mama Yenny Irawan selaku kedua orang tua penulis yang selalu memberikan dukungan, doa, perhatian dan kasih sayang kepada penulis selama ini
2. Ibu Paulina Permatasari, SE., M.Ak., CMA., CSRS. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan banyak waktu di tengah-tengah kesibukannya, memberikan bimbingan, memberikan banyak masukan bagi penulis dari awal hingga selesainya skripsi ini. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.
3. Kevin Mulyanto selaku adik kandung penulis walaupun tidak pernah secara langsung memberikan dukungan tapi penulis percaya bahwa dia mendukung penulis secara penuh dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Prof. Dr. Hamfri Djajadikerta, Drs., Ak., M.M. selaku dosen wali penulis yang setiap perwalian selalu memberikan nasihat dan target untuk lulus dan mendapatkan nilai yang baik selama perkuliahan.
5. Seluruh dosen pengajar Fakultas Ekonomi Universitas Katolik Parahyangan yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.
6. Seluruh staf administrasi tata usaha dan perpustakaan di Fakultas Ekonomi Universitas Katolik Parahyangan yang telah membantu selama proses penulisan skripsi ini.

7. Yonas Widodo, Aji Winadi, Iandika Jayapermana, Nelson Adolf, Roy Audwin, Reza Gitoyo, Gian Sungkono, Davin Widodo yang telah menjadi saudara baru penulis. Terimakasih atas dukungannya dan kenangannya selama ini. Sukses diluar sana untuk kalian semua.
8. Lie Kris Santo, Franciscus Ari, Michael Alan, sebagai teman satu angkatan yang sudah memberikan banyak masukan selama perkuliahan. Terimakasih atas dukungannya selama ini.
9. Teman-teman kos bukit Jarian 60 yang tidak bisa disebutkan satu-satu namanya. Terimakasih atas dukungannya.
10. Tim DOTA AO yaitu Satria Gunandi, Odhie Hardanu, Irvin Aditya, Ochrista Giovano, Ivan Sadana Tarigan. Terimakasih sudah memberikan dukungan serta masukan kepada penulis dalam pembuatan skripsi ini.
11. Teman-teman akuntansi unpar angkatan 2013 Adi Moelya, Gerine Octavianto, Billy Chandra, Niko Yahya, Darwin Armando, Ria Averina, Christy Hosen, Adrian Bernard yang sering menjadi teman satu kelompok dalam macam-macam mata kuliah. Terimakasih atas dukungannya selama perkuliahan.
12. Teman-teman ASKARLO 2013 khususnya kelas XII IPS 2. Terimakasih karena pernah membantu penulis dalam mengumpulkan data untuk tugas kuliah sukses untuk kalian semua yang saat ini sudah tersebar dimana-mana.
13. Teman-teman dari pekalongan yang ada di Unpar Stefanus Kevin, Christian Setiarjo, Livia Setiadi yang sudah memberikan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung.
14. Seluruh teman-teman penulis yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu terimakasih atas dukungannya.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi yang ini masih jauh dari sempurna dan memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pihak pembaca. Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Bandung, 21 Maret 2018

Thio, Dani Mulyanto

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
ABSTRACT .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR TABEL .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Tujuan Penelitian.....	2
1.4. Manfaat Penelitian.....	3
1.5. Kerangka Pemikiran.....	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA .....	6
2.1. Sistem Informasi Akuntansi .....	6
2.1.1. Komponen Sistem Informasi Akuntansi .....	6
2.1.2. Peran Sistem Informasi Akuntansi .....	7
2.2. Informasi .....	8
2.2.1. Karakteristik Informasi yang berguna.....	8
2.2.2. Kualitas Informasi .....	9
2.2.3. Nilai Informasi .....	10
2.3. <i>Internal Control</i> .....	11
2.3.1. Tujuan <i>Internal Control</i> .....	12
2.3.2. Komponen <i>Internal Control</i> .....	12
2.3.3. Klasifikasi <i>Internal Control</i> .....	17
BAB 3 METODE DAN OBJEK PENELITIAN .....	28
3.1. Metode Penelitian.....	28
3.1.1. Variable Penelitian .....	28
3.1.2. Sumber Data.....	29
3.1.3. Teknik Pengumpulan Data.....	29

3.1.4.	Langkah-langkah Penelitian.....	30
3.1.5.	Ruang Lingkup Penelitian.....	31
3.2.	Objek Penelitian.....	31
3.3.	<i>Job Description</i> dan Struktur Organisasi.....	32
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....		34
4.1.	Gambaran Kegiatan Operasional Perusahaan dan Sistem Aplikasi Perusahaan.....	34
4.1.1.	<i>Game Development</i> .....	34
4.1.2.	Aplikasi Steam.....	35
4.2.	Analisa <i>Application Control</i> pada Sistem Aplikasi Perusahaan.....	40
4.2.1.	Analisa <i>Application Control</i> yang Diterapkan dalam pembuatan akun Steam.....	40
4.2.2.	Analisa <i>Application Control</i> yang Diterapkan dalam proses pengisian Steam Wallet.....	45
4.2.3.	Analisa <i>Application Control</i> yang Diterapkan dalam transaksi di Steam Community Market.....	50
4.2.4.	Analisa <i>Application Control</i> yang Diterapkan dalam transaksi di Steam Store.....	56
4.3.	Analisa <i>Application Control</i> Pada Sistem Aplikasi Perusahaan yang Memadai yang dapat Meningkatkan Keakuratan dan Kelengkapan Informasi.....	61
4.3.1.	Analisa <i>Application Control</i> yang memadai yang dapat Meningkatkan Keakuratan dan Kelengkapan Informasi dalam proses pembuatan akun Steam.....	61
4.3.2.	Analisa <i>Application Control</i> yang memadai yang dapat Meningkatkan Keakuratan dan Kelengkapan Informasi dalam proses Pengisian saldo Steam Wallet.....	66
4.3.3.	Analisa <i>Application Control</i> yang memadai yang dapat Meningkatkan Keakuratan dan Kelengkapan Informasi dalam melakukan transaksi didalam steam Community Market.....	71
4.3.4.	Analisa <i>Application Control</i> yang memadai yang dapat Meningkatkan Keakuratan dan Kelengkapan Informasi dalam melakukan transaksi didalam Steam Store.....	76
4.3.5.	Rekapitulasi <i>application control</i> yang diperlukan didalam aplikasi steam .....	81
4.4.	Peran <i>Application Control</i> dalam Meningkatkan Keakuratan dan Kelengkapan Informasi.....	83
BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN.....		85

5.1. Simpulan.....	85
5.3. Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA .....	
RIWAYAT HIDUP PENELITI .....	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....	

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Rincian application control aplikasi Steam.....	81
--	----

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 3.1.Struktur Organisasi Valve Corporation.....	33
---	----

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1. Login screen Steam
- Lampiran 2. Halaman registrasi akun Steam
- Lampiran 3. Steam menunggu verifikasi email
- Lampiran 4. Email dari pihak Valve mengenai verifikasi email pembuatan akun
- Lampiran 5. Contoh Steam Guard dari Steam Mobile
- Lampiran 6 Steam Guard dari alamat Email
- Lampiran 7 Home screen aplikasi Steam
- Lampiran 8. Tampilan detail akun Steam
- Lampiran 9. Halaman pemilihan saldo Steam Wallet
- Lampiran 10. Halaman pembayaran transaksi Steam Wallet
- Lampiran 11. Riwayat pembelian saldo Steam Wallet
- Lampiran 12. Halaman pengisian Steam Wallet dengan redeem voucher
- Lampiran 13. Riwayat pengisian Steam Wallet melalui redeem voucher
- Lampiran 14. Notifikasi email dari pembelian item didalam salah satu game
- Lampiran 15. Halaman depan Steam Community Market
- Lampiran 16. Halaman penjualan item didalam Steam Community Market
- Lampiran 17. Halaman penetapan harga jual item didalam Steam Community Market
- Lampiran 18. Verifikasi penjualan melalui Steam Mobile
- Lampiran 19. Verifikasi penjualan melalui email
- Lampiran 20. Notifikasi email mengenai item terjual
- Lampiran 21. Riwayat transaksi didalam Steam Community Market
- Lampiran 22. Halaman depan Steam Store
- Lampiran 23. Riwayat transaksi Steam Store
- Lampiran 24. Riwayat seluruh transaksi Steam Community Market dan Steam Store
- Lampiran 25. Permintaan verifikasi email oleh Valve

# BAB 1 PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Di era yang semakin maju ini teknologi yang kita gunakan semakin canggih dan semakin memudahkan kehidupan kita sehari-hari. Internet juga sudah menjadi suatu hal yang lumrah didengar dan digunakan oleh masyarakat. Dalam kehidupan masyarakat saat ini internet sudah menjadi suatu kebutuhan bagi mereka. Hal ini terjadi karena kemudahan dalam mengakses internet dengan menggunakan komputer, laptop, dan juga telpon genggam atau yang saat ini terkenal dengan sebutan *smartphone*.

Teknologi yang terus berkembang dan didukung dengan kemudahan akses internet membuat banyak perusahaan yang berpikir untuk menjadikan internet sebagai sarana untuk menjalankan bisnis. Banyak cara yang dilakukan masyarakat dan perusahaan dalam memanfaatkan perkembangan teknologi ini salah satu contohnya adalah dengan membuat aplikasi berbasis internet. Saat ini sudah banyak aplikasi berbasis internet yang tersedia pada komputer, laptop, dan *smartphone*.

Salah satu Industri yang menggunakan aplikasi sebagai sarana penggerak bisnisnya adalah industri permainan digital. Industri permainan digital sendiri merupakan salah satu sektor ekonomi yang didalamnya terdiri dari pembuatan permainan digital baru, pengembangan permainan yang sudah ada serta pemasaran dari permainan digital itu sendiri. Industri permainan digital mulai mengalami perkembangan pada tahun 1970 dengan munculnya *arcade game* yaitu mesin permainan yang dapat dioperasikan dengan memasukkan koin kedalam mesin tersebut. Setelah itu industri permainan digital terus mengalami perkembangan. Hal ini ditandai dengan munculnya berbagai macam *game console* seperti Playstation, Nintendo, dan Xbox. Tidak hanya melalui *game console* permainan digital pada komputer juga ikut mengalami perkembangan pada tahun 1990 dimana pada tahun tersebut sistem operasi komputer juga mengalami kemajuan yang signifikan.

Selain itu perkembangan dalam industri permainan digital juga tidak lepas dari perusahaan – perusahaan pengembang permainan digital yang saat ini memiliki

nama besar didalam industri ini. Beberapa nama besar dalam industri permainan digital antara lain adalah Square Enix, Bandai, Electronic Arts, Capcom, Konami, Activision Blizzard, Valve Corporation dan masih banyak lagi. Seiring dengan berkembangnya teknologi beberapa perusahaan didalam industri ini mulai memanfaatkan aplikasi berbasis internet untuk memasarkan produk-produknya.

Salah satu aplikasi berbasis internet milik perusahaan yang bergerak dalam industri permainan digital adalah Steam. Steam merupakan aplikasi berbasis internet milik Valve Corporation yang mendistribusikan permainan-permainan digital dari pengembang-pengembang permainan digital dengan cara membeli via pembayaran daring dengan media unduhan.

Berdasarkan penjelasan diatas penulis tertarik untuk meneliti aplikasi Steam milik Valve Corporation sebagai aplikasi berbasis internet yang digunakan untuk membeli game.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan dalam latar belakang masalah, maka penulis dapat merumuskan beberapa pokok masalah :

1. Bagaimana kegiatan operasional Valve Corporation dan sistem aplikasi Steam?
2. Bagaimana penerapan *application control* pada aplikasi Steam?
3. Bagaimana *application control* yang memadai yang dapat mendukung meningkatkan keakuratan dan kelengkapan informasi?
4. Bagaimana peran *application control* dalam meningkatkan keakuratan dan kelengkapan informasi?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Memperoleh gambaran kegiatan operasional Valve Corporation dan sistem aplikasi pada Steam.
2. Mengetahui peranan *application control* yang diterapkan pada aplikasi Steam.
3. Mengetahui tentang *application control* yang memadai untuk mendukung kelengkapan dan keakuratan informasi.

4. Mengetahui peran application control dalam meningkatkan kelengkapan dan keakuratan informasi.

#### **1.4. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh penulis diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak antara lain:

1. Penulis

Sebagai Sarana penulis dalam mengaplikasikan berbagai ilmu yang didapat dalam masa perkuliahan di bidang akuntansi. Penelitian ini juga menambah wawasan penulis tentang sistem informasi akuntansi, khususnya mengenai topik penelitian ini yaitu tentang application control.

2. Masyarakat Umum

Sebagai sumber informasi bagi penelitian-penelitian dimasa yang akan datang mengenai application control, serta memberi informasi lebih lanjut mengenai application control dan prakteknya pada saat ini.

3. Pengguna Aplikasi Steam

Sebagai informasi kepada para pengguna aplikasi Steam bahwa aplikasi ini dilengkapi dengan application control yang memadai sehingga data mengenai pengguna tidak bocor ke pihak luar selain valve.

#### **1.5. Kerangka Pemikiran**

Menurut Romney dan Steinbart (2014:30), sistem informasi akuntansi merupakan pengumpulan, penyimpanan dan proses data baik data akuntansi ataupun data lain dalam menghasilkan informasi untuk pengambilan keputusan. Dalam sistem informasi akuntansi terdapat beberapa komponen (Romney dan Steinbart, 2014:30) yaitu manusia, peraturan dan prosedur, data, *software*, infrastruktur, dan *internal control*. Manusia adalah komponen yang menggunakan sistem, baik sebagai administrator maupun sebagai pengguna. Kelemahan manusia adalah bahwa mereka tidak luput dari kesalahan, maka dari itu dibutuhkan komponen lain seperti peraturan, prosedur, dan *internal control* sebagai salah satu cara untuk mengurangi kesalahan yang dibuat oleh manusia. Data adalah komponen dalam sistem informasi akuntansi yang nantinya akan diolah oleh manusia menggunakan *software*.

Seiring dengan berkembangnya teknologi pada saat ini, semakin banyak cara yang dilakukan perusahaan untuk menjalankan kegiatan operasional bisnisnya. Salah satu cara yang dilakukan oleh perusahaan adalah dengan membuat aplikasi sebagai penunjang bahkan sebagai motor penggerak utama bisnis mereka. Apabila dikaitkan dengan komponen sistem informasi akuntansi, aplikasi merupakan *software* yang digunakan oleh manusia dimana pengguna melakukan *input* berupa informasi yang nantinya akan diproses dan menghasilkan *output*.

Aplikasi berbasis online merupakan sistem yang membutuhkan penginputan informasi yang nantinya akan diproses lebih lanjut dan menghasilkan output berupa informasi yang berguna dan dapat digunakan oleh manusia. Pengguna aplikasi diharapkan memasukkan informasi sesuai apa yang dibutuhkan aplikasi tersebut sehingga aplikasi dapat menghasilkan output yang benar. Sebagai contoh, user harus melakukan penginputan data berupa username dan password dengan benar. Jika user salah menginput username atau password, maka sistem akan menolak atau tidak dapat melanjutkan ke proses berikutnya.

Dalam penggunaan suatu aplikasi informasi yang dimasukkan harus sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh *software* sehingga menghasilkan *output* yang berguna bagi berbagai pihak. Karakteristik informasi yang berguna menurut Romney dan Steinbart (2014:25) adalah *relevant, reliable, complete, timely, understandable, verifiable* dan *accessible*. Pada penggunaan aplikasi penyedia jasa berbasis internet, karakteristik yang harus ditonjolkan adalah *complete* dan *reliable* karena apabila data yang dimasukan oleh *user* lengkap dan terpercaya maka sistem milik perusahaan dapat memproses data-data tersebut dengan akurat sehingga menghasilkan output yang baik.

Steam merupakan aplikasi berbasis internet milik Valve Corporation yang mendistribusikan permainan-permainan digital dari pengembang-pengembang permainan digital dengan cara membeli via pembayaran daring dengan media unduhan. Aplikasi ini membuat penikmat permainan digital di seluruh dunia dapat mengunduh dan memainkan permainan-permainan digital yang tersedia pada *server* Steam. Pengguna Steam diwajibkan untuk mengisi saldo uang virtual yang disebut *Steam Wallet* untuk dapat membeli permainan-permainan yang tersedia dalam aplikasi steam. Sebagai contoh apabila pengguna ingin membeli permainan seharga

lima ratus ribu rupiah maka pengguna harus mengisi *steam wallet* sebesar lima ratus ribu rupiah juga.

Pengguna Steam memasukan data-data seperti nomor kartu kredit dan nomor voucher melalui aplikasi yang ada dikomputer atau laptop mereka sendiri, sehingga pihak penyedia aplikasi tidak dapat mengendalikan informasi yang dimasukkan. Seperti yang telah dibahas sebelumnya, informasi yang dimasukkan oleh pengguna harus sesuai dengan yang diminta oleh aplikasi, apabila pengguna memasukan informasi yang tidak sesuai dengan yang dibutuhkan maka akan terjadi *error* dalam proses. Untuk mencegah terjadi kesalahan dan *error* tersebut, maka aplikasi harus menerapkan *application control* yang sesuai dengan kebutuhannya.

*Application control* merupakan pengendalian yang berkaitan dengan pengolahan tugas akuntansi yang spesifik atau transaksi dan dapat dikatakan sebagai pengendalian transaksi. Tujuan utama dari pengendalian aplikasi adalah untuk memastikan bahwa setiap transaksi yang ada secara sah telah diotorisasi dan secara akurat telah dicatat, diklasifikasikan, diolah dan dilaporkan (Wilkinson, 2000: 279). *Application control* mengendalikan tiga komponen utama yaitu *input*, proses dan *output*.

Dengan menerapkan *application control*, diharapkan informasi yang dimasukkan ketika pengguna melakukan *input* data menjadi lebih akurat dan lengkap sehingga aplikasi dapat memproses informasi tersebut sesuai dengan yang seharusnya. Penerapan *application control* juga memudahkan para pengguna *personal computer* (PC) dalam melakukan transaksi melalui aplikasi steam dari komputer pribadi mereka dikarenakan terdapat opsi untuk menyimpan metode pembayaran. Didalam fitur ini terdapat berbagai macam komponen yaitu *payment method, credit card number, credit card expiration date and security code, customer name, billing address, city, Zip and postal code, country* dan *phone number*

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Peranan *Application Control* dalam Meningkatkan Keakuratan dan Kelengkapan Informasi (Studi kasus pada Aplikasi Steam)”**.