



Praktik *Fraud Accounting* dan Benang Kusut Pemicu Kebiasaan *Game On Paper*: Studi Fenomenologi pada Organisasi Sektor Publik

Dewi Putri^{*1}, Ema Fritania², Robinsen Kwe³, Rafles Ginting⁴

^{1,2,3,4,5}Universitas Tanjungpura

*Corresponding author: dewiputri08@student.untan.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini merupakan buat menganalisis serta mengevaluasi faktor-faktor pemicu praktik *fraud accounting* berupa kebiasaan *game on paper*. Jenis penelitian ini menggunakan naratif kualitatif menggunakan memakai data utama melalui observasi, wawancara mendalam dan penelitian dokumenter, penelitian ini adalah untuk menganalisis pemicu praktik *fraud accounting* berupa *game on paper*. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pemicu praktik *fraud accounting* berupa kebiasaan *game on paper*. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terkait pengungkapan budaya *fraud game on paper*, dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian ini memberikan gambaran mengenai kejadian yang dialami mengenai tradisi memanipulasian nota atau bukti transaksi keuangan sehingga menjadi kebiasaan dan dapat ditemukan dalam organisasi. Pengendalian internal yang perlu diterapkan untuk meminimalisir tindakan *fraud* yaitu membentuk tim audit khusus organisasi mahasiswa, melakukan audit internal secara berkala, melakukan sosialisasi terkait *harasement* dari *fraud accounting*, dan merancang sistem validasi bukti transaksi kegiatan dalam organisasi mahasiswa.

Kata Kunci: *Fraud Accounting, Game On Paper*

Abstract

The purpose of this research is to analyze and evaluate the factors that trigger fraud accounting practices in the form of game on paper habits. This type of research uses qualitative narrative using the main data through observation, in-depth interviews and documentary research, this research describes what triggers the habit of gaming on paper. The purpose of this study is to analyze the triggers of fraud accounting practices in the form of game on paper habits. Based on the results of research and discussion related to the disclosure of game on paper fraud culture, it can be concluded that this research provides an overview of the events experienced regarding the tradition of manipulating notes or evidence of financial transactions so that it becomes a habit and can be found in organizations. Internal controls that need to be implemented to minimize fraud are forming a special audit team for student organizations, conducting regular internal audits, conducting socialization related to harassment from fraud accounting, and designing a validation system for proof of transaction activities in student organizations.

Keywords: *Fraud Accounting, Game On Paper*

PENDAHULUAN

Praktik *fraud* atau kecurangan akuntansi merupakan masalah yang sering terjadi tidak hanya di dalam negeri namun terjadi secara global, *fraud* merupakan tindakan kecurangan atau penyimpangan dengan kesadaran pribadi supaya mendapatkan laba pribadi atau keuntungan kelompok yang secara langsung maupun tidak eksklusif merugikan pihak lain. Praktik *Fraud* di Indonesia sendiri dirasa semakin meningkat dari tahun ke tahun meskipun pada situasi wabah virus Covid-19. Berdasarkan pengamatan Association of Certified Fraud Examiners (ACFE) pada tahun 2021, terdapat sebanyak 51% informan yang merasa bahwa organisasi mereka dapat menemukan lebih banyak *fraud* pada saat wabah virus Covid-19 dan 71% informan lainnya mengemukakan bahwa *fraud* yang terjadi semakin merajalela di masa terjadinya wabah virus Covid-19. Selain itu studi yang dilakukan Royandi et al., (2023) juga menyampaikan bahwa banyak *fraud* terjadi selama Covid-19 yang 35% nya terjadi penyalahgunaan aset tetap yang disebabkan sistem yang tidak kuat dan kurangnya pengawasan. Sehingga terjadi kerugian finansial bagi perusahaan dan mengganggu aktivitas perusahaan. Menurut Ahmad Hidayat, yang menjadi anggota bagian dari Komisi Organisasi Jasa Keuangan (OJK), hal ini dapat terjadi selama wabah virus Covid-19 terdapat sumber daya yang cukup banyak dan sumber daya yang sedang dikembangkan untuk membantu suatu niaga, mengatakan bahwa sumber pendanaan dapat dimobilisasi. Salah satu bentuk praktik pemalsuan akuntansi adalah *game on paper* atau nota kosong, dimana nota dibuat terpisah dari kwitansi pembelian asli dengan nilai yang diubah untuk menguntungkan pihak tertentu. Kegiatan kecurangan ini dapat mengakibatkan biaya yang lebih tinggi dari yang diperlukan dan dapat merugikan pihak-pihak tertentu karena permainan kertas menerima data biaya yang tidak akurat karena manipulasi.

Mengingat kejadian penipuan di Indonesia, penelitian yang dilakukan oleh ACFE menunjukkan bahwa perlu untuk menyelidiki apa yang memotivasi individu atau pihak tertentu untuk melakukan kecurangan atau *fraud accounting*. Donald Cressey (1953) menghipotesiskan *fraud triangle* buat mengungkapkan kenapa orang melakukan praktik *fraud*. Berdasarkan pengamatan yang sudah dilakukan, ditemukan bahwa individu atau grup melakukan *fraud* pada saat mereka memiliki dilema keuangan yang tidak mampu mereka selesaikan bersama, bisa diselesaikan secara rahasia dengan posisi/pekerjaan yang mereka miliki dan memperbaharui pola pikir dari konsep mereka menjadi orang yang biasa dipercayai memegang aset menjadi konsep mereka sebagai pengguna/*user* dari aset yang dipercayakan kepada mereka. Teori ini juga menjelaskan bahwa banyak dari pelanggar kepercayaan ini mengetahui bahwa tindakan yang mereka lakukan merupakan tindakan yang ilegal dan berisiko mendapatkan sanksi hukum, namun mereka terkadang masih berusaha memunculkan pemikiran bahwa apa yang sedang mereka lakukan adalah suatu tindakan yang wajar sehingga menjadi suatu budaya dan kebiasaan. Berikut tiga faktor utama yang memudahkan seseorang dalam melakukan praktik *fraud* yaitu tekanan, kesempatan serta rasionalisasi.

Dalam pendekatan kualitatif ini, penelitian menggunakan observasi, wawancara mendalam, dan penelitian dokumenter untuk mengetahui apa yang mendorong kebiasaan mengutak-atik teknik pengumpulan data di atas kertas. Hasil penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemicu terjadinya tindakan *fraud* berupa *game on paper* khususnya organisasi pada mahasiswa. Berdasarkan latar belakang yang diuraikan tersebut maka pada penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengevaluasi faktor-faktor pemicu praktik *fraud accounting* berupa kebiasaan *game on paper* dan menganalisis cara-cara dalam menghindari praktik *fraud accounting* yang dimana diharapkan dapat memberikan manfaat-manfaat pada pihak-pihak terkait.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Desain penelitian ini dilakukan dengan kategorisasi penelitian dengan pendekatan kualitatif serta jenis penelitian fenomenologi. Selain itu, proses identifikasi paradigma penelitian

dilakukan dan pedoman disediakan untuk memilih pengumpulan data yang tepat dan metode analisis data melalui wawancara mendalam, studi observasional, dan studi dokumenter. Desain penelitian kualitatif akan dipengaruhi tujuan utama dilakukannya penelitian, yaitu untuk mengungkapkan fenomena *fraud accounting*, yaitu *game on paper* dalam sebuah organisasi mahasiswa terkait dengan kegiatan-kegiatan program kerja yang dilakukan dengan dana yang didapat dari pihak eksternal maupun internal organisasi. Tindakan *game on paper* yang biasanya dilakukan yaitu dengan melakukan manipulasi pada bukti transaksi yang memungkinkan seperti meminta nota kosong pada toko atau tempat terjadinya transaksi keuangan dan mengubah nominal yang sebenarnya untuk mendapatkan keuntungan. Fenomena ini tentunya akan merugikan banyak pihak, terutama pihak-pihak yang memberikan dana kepada organisasi mahasiswa.

Pendekatan Penelitian

Studi fenomenologi adalah pendekatan penelitian yang digunakan. Littlejohn (dalam Hasbiansyah, 2008) menjelaskan bahwa studi fenomenologi adalah studi tentang pengetahuan berbasis kesadaran manusia. Artinya, seseorang dapat belajar memahami dan secara sadar mengalami peristiwa, gejala, atau objek yang digunakan (Creswell dalam Susila, 2015). Dari sini dapat disimpulkan bahwa pendekatan fenomenologi merupakan salah satu metode penelitian kualitatif. Tujuannya adalah untuk memahami atau memperjelas makna objek, gejala, atau peristiwa yang dialami secara sadar oleh seseorang atau kelompok.

Alasan Pemilihan Objek Penelitian

Alasan pemilihan objek penelitian akan dilakukan dengan beberapa pihak yang berkaitan secara langsung dalam proses terungkapnya praktik *fraud accounting* yang menjadi pemicu kebiasaan *game on paper* dalam kegiatan-kegiatan yang diselenggarakan oleh organisasi mahasiswa. Narasumber dalam penelitian ini merupakan pelaku praktik *fraud accounting*, maupun anggota dari organisasi mahasiswa yang menjadi saksi dalam pengungkapan kasus *game on paper*.

Jenis Data dan Sumber Data

Menurut Emzir (2012), data primer merupakan data yang didapat langsung dari sumber aslinya. Oleh karena itu, data yang didapatkan dalam penelitian ini didasarkan pada tipe data kualitatif, termasuk data yang berupa kata-kata atau kalimat verbal.

Metode Pengumpulan Data

Emzir (2012) menjelaskan bahwa metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan dengan cara-cara berikut:

1. *In Depth interview*, merupakan teknik mewawancarai secara mendalam. Wawancara mendalam tersebut akan dilakukan kepada beberapa orang anggota organisasi mahasiswa yang terkait secara langsung atau merupakan saksi dalam proses terjadinya praktik *fraud accounting* pemicu kebiasaan *game on paper*.
2. Studi dokumenter, merupakan salah satu sumber datanya didapatkan secara langsung dari objek penelitian. Pengumpulan dokumen tersebut dapat berupa dokumen administratif, agenda, surat, memo, serta artikel-artikel yang terkait.
3. Audio visual material, merupakan proses penjelasan mengenai jejak fakta fisik yang berasal dari hasil wawancara narasumber yang berupa rekaman, pemeriksaan dokumen, foto serta video peliputan mengenai berlangsungnya proses wawancara dengan narasumber.

Teknik Analisis Data

Emzir (2014) menjelaskan bahwa analisis data adalah proses terstruktur mencari, mengatur ringkasan wawancara agar memperoleh pengetahuan dan memungkinkan untuk menyajikan kepada orang lain apa yang menjadi temuannya. Teknik analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Proses pertama adalah reduksi data yakni proses penentuan, pemfokusan, penyederhanaan, abstraksi, serta pentransformasian data sebelum diolah yang terjadi dalam catatan observasi tertulis dan terjadi secara berkelanjutan melalui kejadian pada proyek yang ditujukan secara kualitatif.
2. Setelah itu proses pengutaraan data atau model data yang menjadi aktivitas penyusunan kumpulan informasi. Emzir menghipotesiskan bahwa dengan melihat sebuah tayangan akan mempermudah kita untuk mendalami dan mempelajari sesuatu serta melaksanakan suatu analisis lanjutan atau tindakan yang didasarkan pada pemahaman tersebut.
3. Proses verifikasi kesimpulan. Berawal dari proses pertama berupa pengumpulan data, peneliti akan memutuskan suatu makna, mencatat keteraturan, pola, penjelasan, konfigurasi yang mungkin terjadi, alur, serta proporsi yang ada.

HASIL PENELITIAN

Hasil Analisis Data

Analisis data pada penelitian kualitatif adalah proses sistematis yang dimana melacak serta mengatur catatan lapangan yang dikumpulkan dari hasil observasi, wawancara, dan sumber-sumber lain supaya peneliti dapat melaporkan hasil temuannya. Analisis data ini mencakup berbagai aspek seperti pengorganisasian, pelacakan, pemecahan dan sintesis, mencari pola, serta menentukan bagian apa saja yang akan dilaporkan sesuai dengan fokus penelitian. Analisis data tersebut dilakukan secara terus menerus, berkesinambungan, dan berkala. Analisis data yang dilakukan selama proses pengumpulan data ini dilakukan untuk mengumpulkan data-data yang ada, kemudian meninjau data baru saat dikumpulkan, kemudian menguraikan informasi, dan memandu analisis yang saat ini berlangsung. Langkah-langkah yang dapat diambil selama pengumpulan data, seperti membuat lembar ringkasan kontak, menulis kode, dan pola pengkodean. Coding yang dilakukan dalam penelitian tersebut menggunakan model Strauss dan Corbin yaitu dilakukan dengan tiga jenis pengkodean diantaranya adalah pengkodean secara terbuka, pengkodean secara berporos, dan pengkodean secara selektif. Berikut akan dilakukan pembahasan secara lebih mendalam pada tahapan-tahapan dari analisa koding yang dilakukan.

Pengkodean Terbuka

Pengkodean Terbuka dapat dikatakan sebagai proses analisa data yang dilakukan secara detail dan teliti. Kemudian juga dilakukan sebuah tahapan untuk mengelompokkan data-data yang erat kaitannya atau erat hubungannya dengan mengkategorikan apa yang lebih sering dikenal dengan penamaan fenomena. Dalam ungkapan lebih lanjut yang disampaikan oleh Strauss dan Corbin dalam Emzir (2012) menyatakan sepanjang berlangsungnya proses open coding, data yang dihasilkan kemudian melakukan proses penjabaran data ke dalam subbagian dan dikelompokkan sesuai persamaan dan perbedaan pertanyaan yang diajukan pada saat wawancara. Menurut Strauss dan Corbin dalam Emzir (2012) tahapan pengkodean terbuka dibagi kedalam beberapa tahapan, yaitu:

1. Pemberian Label Fenomena

Penting dilakukannya sebuah kegiatan pengonsepan data yang akurat agar dapat menghubungkan serta mempermudah dalam melakukan pengungkapan terkait data yang ada. Dalam hal ini, dikatakan bahwa proses pengonsepan data diberikan anggapan sebagai langkah awal yang dilakukan dalam melakukan analisis data. Langkah ini dilakukan untuk pemisahan dan konseptualisasi dengan tujuan menggabungkan pengamatan, kalimat dan paragraf dan memberikan setiap ide dan setiap peristiwa individu nama yang merupakan duta dari fenomena yang terlibat dalam penelitian.

2. Menentukan Kategorinya

Peneliti diberi pilihan untuk memilih nama yang paling logis terkait dengan data yang akan diutarakan, berdasarkan persepsi peneliti, dan ejaan yang identik untuk mengingatkan mereka pada referensi. Selain itu, penciptaan perluasan kategori melalui pengenalan dan pengembangan yang sistematis, sebagai tahap proses peletakan dasar untuk membangun hubungan antara kategori dan subkategori.

Pengkodean Berporos (Axial)

Pengkodean Axial digambarkan sebagai aktivitas pelacakan item data yang dikodekan dengan benar. Lebih lanjut, kita dapat mengatakan bahwa materialisme dapat muncul dengan memulai proses pengujian persamaan dan perbedaan dalam pola-pola yang membangun hubungan antara kategori dan subkategori, dan hubungan antara kategori dan sifat-sifatnya. Dalam penelitian ini dikaitkan dengan open coding dan diperoleh 10 kategori final. Peneliti juga meninjau kategori yang ada untuk memastikan klasifikasi yang akurat dan menyeluruh. Menggabungkan kategori yang dianggap sinonim ke dalam kategori yang lebih sedikit dan kurang jelas dan spesifik, dan menempatkannya dalam pengkodean menghasilkan lima kategori.

Pengkodean Selektif

Lebih tepatnya, tahap pengkodean selektif berasal dari kategori terakhir yang dirumuskan dalam tahap pengkodean axial. Ini mencakup hingga 5 kategori seperti: menjalankan kekuasaan dan otoritas, kompromi dalam game on paper, penyalahgunaan kekuasaan, perekayasa bukti dokumen dan habituasi tradisi fraud. Dari kategori tersebut mereka diklasifikasikan dan ditempatkan dalam kategori yang membutuhkan pengembangan lebih lanjut. Mereka secara khusus dikelompokkan ke dalam kategori yang membentuk kondisi, strategi, dan hasil. Dari kategori yang muncul, hubungkan dengan pertanyaan yang ada, kemudian pisahkan menjadi kondisi, strategi, dan hasil.

PEMBAHASAN

Praktik *fraud Accounting* Pada Mahasiswa

Fraud sendiri digambarkan sebagai suatu bentuk penipuan dan bahkan dapat mengarah pada tindakan yang melanggar hukum. Biasanya dalam dunia akuntansi, penipuan ini dilakukan oleh satu atau bahkan beberapa orang. Fungsi ini dapat dilakukan oleh pihak internal atau orang-orang yang berhubungan langsung dengan organisasi. Secara umum, apa yang disebut *fraud accounting* mencoba untuk menggunakan bentuk penipuan dengan tujuan tertentu untuk menghasilkan keuntungan, bahkan jika keuntungan tersebut diperoleh secara tidak adil. Tindakan yang diambil oleh satu atau lebih pihak dalam suatu organisasi secara alami terkait dengan penipuan dan biasanya menghasilkan keuntungan secara finansial. Juga, karena kekacauan yang disebabkan oleh penipuan dalam organisasi, akuntansi akhirnya tidak dapat menghasilkan hasil yang benar dan akurat. Dan biasanya pelanggaran seperti itu karena kepercayaan yang diperoleh oleh pelaku penipuan. Seperti yang disampaikan oleh salah satu narasumber "tidak ada tekanan dari pihak lain karena dana tersisa tidak wajib dilaporkan ke pihak pemberi dana". Tentunya hal ini harus diantisipasi semaksimal mungkin agar tidak terjadi pada organisasi terutama organisasi pada mahasiswa.

Tradisi *Fraud Game On Paper* Pada Mahasiswa

Tradisi yang dikenal sebagai *game on paper*, atau memanipulasi nota, telah menjadi praktik yang meluas dan endemik. Teori dramaturgi merupakan landasan pemikiran yang berfungsi sebagai pedoman interpretasi simbolik yang terkait dengan tradisi *fraud* dalam pembuktian teknis laporan keuangan organisasi yang dikejar mahasiswa. Sebuah teori dramaturgi seharusnya menjadi teori yang menjelaskan bahwa berinteraksi satu sama lain adalah sama dengan akting. Karena identitas seorang aktor dapat berubah dalam sebuah lakon tergantung dengan siapa dia berinteraksi. Peneliti menemukan aktivitas penipuan di organisasi yang didakwa oleh mahasiswa masih terlibat dalam praktik bermain permainan kertas atau memanipulasi bukti dalam catatan dan dokumen keuangan. Dana yang digunakan telah diserahkan sepenuhnya kepada organisasi, dan pihak pemberi dana tidak menuntut atau menuntut pengembalian sisa dana, melainkan umpan balik dari organisasi yang meminta dana tersebut, sehingga pihak yang melakukannya. tidak biasa disebut *scammers*. "Jika kegiatan yang berkaitan dengan pihak eksternal, maka biasanya terdapat pada program kerja besar, dan dari panitia biasanya ada pengajuan proposal dan akhirnya mendapatkan keuntungan selain dari

menjual sesuatu. Biasanya pihak eksternal tidak meminta lagi sisa uang dan bisa langsung dimasukkan ke kas organisasi dan pihak eksternal biasanya hanya minta benefit yang bisa mereka dapatkan dan sisa uangnya tidak diminta atau ditanya lagi". Feedback tersebut dapat berupa relasi kerja sama kedepannya dan benefit lainnya bagi pemberi dana. Maka dari itu, kelebihan dana yang ada akan dimasukkan ke dalam kas organisasi atau untuk kegiatan pembubaran panitia ataupun menjadi keuntungan pribadi anggota organisasi jika kegiatan yang dilakukan sudah mencapai target. "Jika mulai program kerja baru, akan ada rancangan modal dan perolehan keuntungan selama satu tahun, jika bisa lebih dari rancangan keuntungan yang sudah ditetapkan tersebut maka uang yang lebih bisa diambil anggota yang bersangkutan atau dianggap seperti sedang bekerja jadi seperti menerima upah". Berdasarkan pembahasan dengan para narasumber, dapat disimpulkan bahwa pencarian keuntungan dilakukan berdasarkan rencana yang telah disetujui oleh organisasi dan keinginan sendiri untuk mencapai tujuan dan keuntungan. Dalam praktek di lapangan, diketahui bahwa mahasiswa tidak bekerja sendiri, tetapi melibatkan pengurus dan anggota panitia organisasi untuk mencapai tujuannya, melaksanakan kegiatan yang telah direncanakan dan membangun popularitas dan reputasi merek atau nama merek dan dapat meningkatkan angka penjualan dan keuntungan bisnis. Sejalan dengan studi Ersyafdi & Ginting (2024), mayoritas mahasiswa akuntansi belum siap mengembangkan sikap anti koruptif sebab belum memaknai korupsi secara benar, namun mereka sadar bahwa korupsi merupakan perbuatan yang merugikan dan melawan hukum serta sudah sangat kritis.

Budaya Anti *Fraud* Pada Kebiasaan *Game On Paper*

Setiap perilaku atau aktivitas yang menyimpang dari dan mungkin melanggar aturan atau undang-undang yang berlaku sebenarnya dapat dilarang. Segala macam tindakan pencegahan dapat diterapkan untuk menekan dan meminimalkan risiko kecurangan internal. Berikut ini adalah beberapa cara yang dapat mengantisipasi tindakan *fraud* pada kebiasaan *game on paper*:

1. Membentuk tim audit khusus organisasi mahasiswa
Fungsinya adalah sebagai tim yang membantu dalam pemeriksaan dan pengawasan dalam pembuatan proposal dan laporan keuangan agar tidak terjadi kesalahan dan kecurangan (*fraud*)
2. Melakukan audit internal secara berkala
Fungsinya adalah untuk memastikan laporan keuangan yang sudah dibuat adalah benar dan tidak bisa dirubah oleh suatu individu atau kelompok didalam organisasi dimasa yang akan datang.
3. Melakukan sosialisasi terkait *harassment* dari *fraud accounting*
Fungsinya adalah untuk memberikan informasi dan meningkatkan kesadaran setiap anggota akan dampak dan sanksi yang akan didapat apabila ketahuan melakukan *fraud* di dalam organisasi.
4. Merancang sistem validasi bukti transaksi kegiatan dalam organisasi mahasiswa.
Fungsinya adalah untuk menghindari kecurangan secara fisik dan juga melalui sistem validasi bukti, bukti-bukti transaksi yang sudah ada akan lebih aman, karena terhindar dari risiko pemalsuan dan risiko kehilangan bukti transaksi secara fisik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terkait pengungkapan budaya *fraud game on paper*, dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian ini memberikan gambaran mengenai kejadian yang dialami mengenai tradisi pemanipulasian nota atau bukti transaksi keuangan sehingga menjadi kebiasaan dan dapat ditemukan dalam organisasi. Bentuk *fraud* ini bukanlah hal yang tabu lagi, karena hampir setiap organisasi terdapat kesempatan untuk mencari keuntungan dari kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan oleh organisasi. Hasil dari keuntungan yang didapatkan digunakan untuk kepentingan organisasi kedepannya dan juga untuk anggota yang telah berusaha untuk mencapai target sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.

KETERBATASAN & SARAN

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penelitian ini, karena tidak melakukan observasi secara mendalam atas hasil wawancara. Survei ini hanya dilakukan pada 1 (satu) universitas. Semakin banyak perguruan tinggi berasal dari badan mahasiswa maka akan semakin representatif hasilnya. Selain itu penelitian ini memiliki topik yang sensitif sehingga informasi yang diperoleh menjadi terbatas karena informan kurang terbuka dalam memberikan penjelasan terhadap praktik kecurangan yang terjadi pada organisasi Untuk menyempurnakan penelitian ini, penelitian selanjutnya perlu mengalokasikan waktu yang lebih agar diperoleh lebih banyak responden yang terdiri dari beberapa universitas dan adanya melakukan observasi secara mendalam sehingga informasi yang didapat akan lebih akurat.

REFERENSI

- Cressey, D. R. (1953). *Others People Money, A Study In The Social Psychology of Embezzlement*. Montclair: Patterson Smith.
- Emzir, M. (2014). *Penelitian Kualitatif: Analisis Data*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Emzir, S. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: Raja Grafindo Perss.
- Ersyafdi, I. R., & Ginting, R. (2024). GRATIFIKASI DALAM PERSPEKTIF MAHASISWA AKUNTANSI: DILEMA ATAU PROBLEMATIKA. *Akurasi: Jurnal Studi Akuntansi dan Keuangan*, 7(1), 17-34.
- Hasbiansyah, O. J. M. J. K. (2008). Pendekatan fenomenologi: Pengantar praktik penelitian dalam Ilmu Sosial dan Komunikasi. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 9(1), 163-180.
- Liputan 6. (2021). *Awas, Kecurangan di Industri Keuangan Naik Selama Pandemi Covid-19*. Retrieved from <https://id.berita.yahoo.com/awaskecurangan-diindustrikeuangan06100453-2.html?guccounter=1>
- Royandi, M. W., Zakia, R., Handayani, A. P., & Ersyafdi, I. R. (2023). Efek COVID-19 terhadap Internal Audit. *Jurnal Akuntansi Publik Nusantara*, 1(2), 1-15.
- Susila, I. (2015). Pendekatan kualitatif untuk riset pemasaran dan pengukuran kinerja bisnis. *Benefit: Jurnal Manajemen dan Bisnis (Jurnal ini Sudah Migrasi)*, 1(1), 12-23.