



PROSIDING KONFERENSI AKUNTANSI KHATULISTIWA

TEMA : *“Peranan Profesi Akuntansi di Era Industri 4.0”*

PROSIDING **KONFERENSI AKUNTANSI KHATULISTIWA**

TEMA :
“Peranan Profesi Akuntansi di Era Industri 4.0”

Pontianak, 20 November 2019



Penerbit :
Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Tanjungpura
Jl. Prof. Dr. H. Hadari Nawawi
Pontianak, Kalimantan Barat.

ISBN 978-602-53460-4-0



9 786025 346040



Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Tanjungpura

**PROSIDING
KONFERENSI AKUNTANSI KHATULISTIWA
Tahun 2019**

TEMA :

“Peranan Profesi Akuntansi di Era Industri 4.0”

Pontianak, 20 November 2019



**Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Tanjungpura**

Prosiding

Konferensi Akuntansi Khatulistiwa Tahun 2019

Tema : “Peranan Profesi Akuntansi di Era Industri 4.0”

Reviewer :

Dr. Sumiyana, SE, MSi, Ak, CA
Juanda Astarani, SE, MSc, CSRS

Streering Committee :

Dr. Hernawan, SE, MS, Ak
Juanda Astarani, SE, MSc, CSRS
Vitriyan ESPA, SE, MSA, Ak, CA

Organizing Committee :

Ketua : Khristina Yunita, SE, MSi, Ak
Anggota : Sari Rusmita, SE, MM
Ella Devi Setyawati, SE, MM
Annisa, ST
Melinda, SE

Editor :

Sari Rusmita, SE, MM
Rafles Ginting, SE, M.Ak
Fera Damayanti, SE, M.Ak
Ayu Umyana, SE, M.Ak
Djunita Permata Indah, SE, M.Ak

Desain Cover :

Annisa, ST

ISBN : 978-602-53460-4-0

Penerbit : Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Tanjungpura
Jl. Prof. Dr. H. Hadari Nawawi Pontianak, Kalimantan Barat
Telpon : (0561) 743465, 766840
Email : akuntansi.khatulistiwa18@gmail.com

Cetakan Pertama, Januari 2020

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengutip, memperbanyak dan menerjemahkan sebagian atau seluruh isi buku tanpa izin tertulis dari Penerbit

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah yang telah diberikan kepada kita semua, sehingga buku Prosiding Konferensi Akuntansi Khatulistiwa Tahun 2019 yang merupakan hasil penelitian yang diselenggarakan pada tanggal 20 November 2019 di lingkungan Jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Tanjungpura dapat diwujudkan.

Buku prosiding tersebut memuat sejumlah artikel hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Bapak/Ibu dosen Jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Tanjungpura dan ditata oleh tim dalam kepanitiaan Konferensi Akuntansi Khatulistiwa. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini perkenankan kami mengucapkan terima kasih kepada :

1. Plt. Dekan FEB UNTAN, Ibu Dr. Barkah, SE, MSi yang telah memfasilitasi semua kegiatan Konferensi Akuntansi Khatulistiwa Tahun 2019.
2. Ketua Jurusan Akuntansi FEB UNTAN, Bapak Dr. Hernawan, SE, MS yang telah memotivasi dan memfasilitasi terjadinya Konferensi Akuntansi Khatulistiwa Tahun 2019.
3. Reviewer, Bapak Dr. Sumiyana, SE, MSi, Ak, CA dan Bapak Juanda Astarani, SE, MSc, CSRS, yang telah bersedia dan meluangkan waktu, tenaga serta pikirannya untuk menelaah artikel demi artikel.
4. Bapak/Ibu panitia Konferensi ini yang sudah bersedia membagi ide dan bekerjasama sehingga kegiatan ini dapat terselenggara dengan sukses.
5. Bapak/Ibu yang bersedia untuk mengsubmit karya tulisannya pada prosiding ini.
6. Mahasiswa/I yang bersedia untuk mengsubmit rencana penelitian dan hasil penelitiannya pada prosiding ini.

Semoga buku prosiding ini dapat memberi kemanfaatan bagi kita semua, untuk kepentingan pengembangan ilmu, khususnya di bidang akuntansi. Di samping itu, diharapkan juga dapat menjadi referensi bagi mahasiswa jurusan akuntansi dalam meneliti dan menyusun tugas akhirnya.

Terakhir, tiada gading yang tak retak. Mohon maaf jika ada hal-hal yang kurang berkenan. Saran dan kritik yang membangun tetap kami tunggu demi kesempurnaan buku prosiding ini.

Pontianak, 20 November 2019
Ketua,

Khristina Yunita, SE, MSi, Ak

DAFTAR ISI

Materi Utama

The Role of Accountant in Facing 4.0 Industrial Revolution

Oleh : Dr. Sumiyana, SE, MSi, Ak, CA

Artikel

Persepsi Akuntan Pendidik Dan Mahasiswa Akuntansi Terhadap Etika Penyusunan Laporan Keuangan Pada Kota Pontianak

Oleh : Haryati dan Haryono [1-14]

Pengaruh Reputasi KAP dan Sistem pengendalian Intern terhadap Audit Delay pada Industri Perbankan di Indonesia 2014-2018

Oleh : Dr. Nella Yantiana, SE, MM, Ak, CA, CMA, CPA [15-24]

Pengelolaan Keuangan Keluarga Pegawai Negeri Sipil Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Tanjungpura

Oleh : Vitriyan Espa [25-35]

Analisis Pengelolaan Keuangan Desa Berdasarkan Permendagri Nomor 20 Tahun 2018 (Studi Kasus Pada Desa Sungai Pukat Kecamatan Kelam Permai Kabupaten Sintang)

Oleh : Syarbini Ikhsan [36-42]

Desain Sistem Pengendalian Internal Pengelolaan Keuangan Masjid Serta Desain Pola Kerjasama Ekonomi Antar Masjid Di Kota Pontianak

Oleh : Juanda Astarani [43-60]

Studi Bibliografi Pengungkapan *Corporate Social Responsibility* Dalam Penelitian Akuntansi Di Indonesia

Oleh : Nina Febriana Dosinta dan Nur Fitriana Hamsyi [61-72]

Pengaruh Kepercayaan Diri Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa (Studi Kasus Di Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Tanjungpura)

Oleh : Hernawan dan Juanda Astarani [73-87]

Desentralisasi Fiskal Mempengaruhi Pertumbuhan Ekonomi

Oleh : Sari Rusmita [88-99]

Etika Auditor Sebagai Variabel Pemoderasi Pengaruh Kompetensi Auditor Terhadap Kualitas Audit

Oleh : Muhsin [100-112]

Pengaruh *Book Tax Differences*, *Roa*, *Leverage* Dan Ukuran Perusahaan Terhadap Pertumbuhan Laba Pada Perusahaan Bumn Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia

Oleh : Helisa Noviarty, SE, MM [113-130]

Pemahaman Mahasiswa Akuntansi Terhadap Prinsip Akuntansi

Oleh : Khristina Yunita [131-137]

Pemanfaatan Aplikasi Handphone (Studi Kasus Pada Mahasiswa Akuntansi)

Oleh : Rudy Kurniawan [138-149]

Pengaruh Pengendalian Internal, Kesesuaian Kompensasi, Komitmen Organisasi Dan Asimetri Informasi Terhadap Motivasi Melakukan *Fraud*

Oleh : Rusliyawati [150-167]

Analisis Kebijakan Pemanfaatan Sumber-Sumber Keuangan Desa

Oleh : Khristina Yunita [168-175]

Pemahaman Mahasiswa Terhadap Konsep Akuntansi

Oleh : Ira Grania Mustika [176-181]

Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kesadaran Mahasiswa Membayar Pajak Kendaraan Bermotor

Oleh : Syarif M. Helmi dan Berlian Apriliana [182-203]

PEMANFAATAN APLIKASI SMARTPHONE (STUDI KASUS PADA MAHASISWA AKUNTANSI)

Rudy Kurniawan, SE., M.Sc. Ak

Abstrak

Penggunaan teknologi komunikasi, seperti handphone dan internet sebagai alat multifungsi, karena multifungsinya tersebut masyarakat dapat menggunakan teknologi ini secara positif ataupun negatif tergantung setiap individu. Namun dengan perkembangan berbagai aplikasi yang terdapat dalam teknologi telepon seluler, perangkat ini tampaknya mampu memberikan kontribusi pada perkuliahan mahasiswa dan peningkatan kinerja akademik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi tentang pemanfaatan aplikasi yang terdapat pada smartpone yang dimiliki oleh mahasiswa jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Tanjungpura. Berbagai informasi akan diperoleh dari penelitian ini antara lain, merk yang digunakan, berapa besar biaya yang dikeluarkan, berapa lama penggunaan aplikasi, aplikasi yang digunakan dan informasi lainnya termasuk indeks prestasi mahasiswa yang bersangkutan. Data-data ini nantinya dapat digunakan sebagai dasar dalam penerapan proses belajar mengajar dengan menggunakan berbagai aplikasi seperti e-learning, e-accounting, e-audit dan sebagainya

Hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa seluruh mahasiswa (responden) telah memiliki handpone, ada yang memiliki Handpone lebih dari 1(satu) unit, Penggunaan Handpone di kalangan responden menunjukkan lebih banyak waktu (di atas 4 jam) yang digunakan dibandingkan penggunaan laptop.. Aplikasi twitter termasuk yang paling tidak diminati oleh mahasiswa untuk di miliki. Aplikasi yang sering dibuka oleh responden adalah WhatsSApp Dalam berkomunikasi, aplikasi WhatsApp paling banyak digunakan dibandingkan Facebook, Instagram dan Twitter. Hasil menunjukkan untuk aplikasi Facebook, Instagram dan Twitter, responden tidak menggunakannya dalam berkomunikasi. Responden menggunakan Aplikasi yang ada lebih banyak bertujuan untuk berinteraksi di media sosial dibandingkan dengan browsing, mendengar music dan merekan video.

Kata Kunci : *Handpone, Laptop, Manfaat*

Pendahuluan

Teknologi adalah sesuatu yang bermanfaat untuk mempermudah semua aspek kehidupan manusia. Dunia informasi saat ini seakan tidak bisa terlepas dari teknologi. Penggunaan teknologi oleh masyarakat menjadikan dunia teknologi semakin lama semakin canggih. Komunikasi yang dulunya memerlukan waktu yang lama dalam penyampaiannya, kini dengan teknologi segalanya menjadi sangat cepat dan seakan tanpa jarak.

Kini teknologi telah berkembang pesat dan semakin canggih seiring dengan perkembangan zaman sehingga terjadi penambahan fungsi teknologi yang semakin memanjakan kehidupan manusia. Salah satu contoh fasilitas canggih saat ini adalah *handphone*. Di awal kemunculannya, handphone

hanya dimiliki oleh kalangan tertentu yang benar-benar membutuhkannya demi kelancaran pekerjaan mereka. Namun, seiring perkembangan zaman, *handphone* telah dimiliki oleh semua kalangan baik yang benar-benar membutuhkan maupun yang kurang membutuhkan tak terkecuali masyarakat. Kini *handphone* bukan lagi sekadar alat berkomunikasi, tetapi *handphone* juga merupakan alat untuk mencipta dan menghibur dengan suara, tulisan, gambar, dan video.

Lembaga riset *International Data Corporation (IDC)* kembali mengeluarkan laporan merek *smartphone* terlaris di dunia untuk kuartal ketiga tahun 2018. Untuk daftar kali ini tidak jauh berbeda dengan edisi kuartal sebelumnya. Dalam laporan IDC, *vendor smartphone* asal China, *Huawei*, kembali menunjukkan performa cemerlang dibanding produsen *iPhone*, *Apple*. *Huawei* masih duduk di peringkat kedua dengan pangsa pasar 14,6 persen, sementara *Apple* berada tepat di bawahnya dengan pangsa pasar 13,2 persen (KumparanTECH, 2018)

Selain itu, perkembangan pesat beberapa teknologi komunikasi *handphone* memiliki fasilitas pendukung lainnya seperti Internet berhasil mempengaruhi masyarakat dunia. Sekarang *handphone* dengan fitur internet tidak hanya sekadar teknologi untuk berbagi data *via e-mail*, *ftp*, dan lain-lain. Namun, internet juga menawarkan berbagai situs yang menyediakan berbagai hal seperti jejaring sosial yang sangat populer pada masyarakat sekarang ini. Jejaring sosial ini memungkinkan setiap masyarakat untuk berkomunikasi dengan orang lain di daerah lain atau di negara lain.

Populasi penduduk Indonesia saat ini mencapai 262 juta orang. Menurut Bohang (2018), Lebih dari 50 persen atau sekitar 143 juta orang telah terhubung jaringan internet sepanjang 2017, setidaknya begitu menurut laporan dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). Mayoritas pengguna internet sebanyak 72,41 persen masih dari kalangan masyarakat urban. Pemanfaatannya sudah lebih jauh, bukan hanya untuk berkomunikasi tetapi juga membeli barang, memesan transportasi, hingga berbisnis dan berkarya. Berdasarkan wilayah geografisnya, masyarakat Jawa paling banyak terpapar internet yakni 57,70 persen. Selanjutnya Sumatera 19,09 persen, Kalimantan 7,97 persen, Sulawesi 6,73 persen, Bali-Nusa 5,63 persen, dan Maluku-Papua 2,49 persen. Usia muda, banyak inovasi Internet tak bisa dipisahkan dari kehidupan sehari-hari anak muda zaman sekarang. Sebanyak 49,52 persen pengguna internet di tanah air adalah mereka yang berusia 19 hingga 34 tahun. Kelompok ini mengabsahkan profesi-profesi baru di ranah maya, semisal *Selebgram* (selebritas *Instagram*) dan *YouTuber* (pembuat konten *YouTube*). Menjamurnya perusahaan rintisan *digital* atau *startup* pun sedikit banyak digerakan oleh kelompok usia ini, baik mereka sebagai pendiri atau konsumen. Di posisi kedua, sebanyak 29,55 persen pengguna internet Indonesia berusia 35 hingga 54 tahun. Kelompok ini berada pada usia produktif dan mudah beradaptasi dengan perubahan. Remaja usia 13 hingga 18 tahun menempati posisi ketiga dengan porsi 16,68 persen. Terakhir, orang tua di atas 54 tahun hanya 4,24 persen yang memanfaatkan internet (APJII dalam Bohang. 2018)

Tingkat pendidikan dan level ekonomi Selain usia, faktor pendidikan mempengaruhi penetrasi internet di Indonesia. Sebanyak 88,24 dari mereka yang menggenggam gelar S2 dan S3 terhubung dengan internet. Mayoritas lulusan S1 dan Diploma juga telah menggunakan internet, yakni sebanyak 79,23 persen. Di beberapa universitas dan akademi kejuruan, internet memang telah menjadi bagian penting dari proses belajar-mengajar. Contohnya, tugas dan ujian dikumpulkan lewat e-mail, bukan lagi

berbentuk kertas. Mencari referensi pun kerap dari jurnal online atau e-Book, bukan buku-buku fisik (APJII dalam Bohang, 2018).

Menurut APJII dalam Bohang, 2018, proses administrasi seperti pengambilan mata kuliah, evaluasi dosen, hingga survey di kampus juga sudah terhubung ke sistem online. Untuk yang tingkat pendidikannya sampai SMA/MA/Paket C, SMP/MTs/Paket B, SD/MI/Paket A, dan yang tidak sekolah, persentase pengguna internetnya secara berurutan 70,54 persen, 48,53 persen, 25,10 persen, dan 5,45 persen. Dari level ekonomi juga bisa dibedakan, di mana mayoritas pengguna internet berasal dari kelas menengah ke bawah. Dari 143 juta masyarakat Indonesia yang sudah terkoneksi internet, ada sekitar 62,5 juta masyarakat kelas menengah ke bawah yang menggunakan internet. Sedangkan masyarakat kelas atas sebesar 2,8 juta jiwa.

Penggunaan teknologi komunikasi, seperti *handphone* dan internet sebagai alat multifungsi, karena multifungsinya tersebut masyarakat dapat menggunakan teknologi ini secara positif ataupun negatif tergantung setiap individu. Penelitian Tindell dan Bohlander (2012) menunjukkan bahwa mahasiswa sering menggunakan ponsel selama kuliah sedang berlangsung. meskipun ada aturan yang melarangnya. Namun dengan perkembangan berbagai aplikasi yang terdapat dalam teknologi telepon seluler, perangkat ini tampaknya mampu memberikan kontribusi pada pembelajaran siswa dan peningkatan kinerja akademik. Misalnya, "*smartphone*" modern memberi siswa akses langsung dan portabel ke banyak kemampuan peningkatan pendidikan yang sama seperti komputer yang terhubung ke Internet, seperti pencarian informasi *online*, berbagi file, dan berinteraksi dengan para profesor dan sesama mahasiswa (Bull & McCormick, 2012; Tao & Yeh, 2013). Sebaliknya, penelitian terbaru menunjukkan bahwa banyak mahasiswa menganggap telepon seluler terutama sebagai alat rekreasi, dan paling umum menggunakan ponsel untuk jejaring sosial, menjelajahi internet, menonton video, dan bermain game (Lepp, Li, & Barkley, 2015; Lepp, Barkley, Sanders, Rebold, & Gates, 2013). Jika biasanya digunakan untuk liburan daripada pendidikan, maka ponsel dapat mengganggu pembelajaran dalam pengaturan akademik (Levine, Waite, & Bowman, 2007). Dengan demikian, hubungan potensial antara penggunaan ponsel dan kinerja akademik tidak jelas.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi tentang pemanfaatan aplikasi yang terdapat pada *smartphone* yang dimiliki oleh mahasiswa jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Tanjungpura. Berbagai informasi akan diperoleh dari penelitian ini antara lain, merk yang digunakan, berapa besar biaya yang dikeluarkan, berapa lama penggunaan aplikasi, aplikasi yang digunakan dan informasi lainnya termasuk indeks prestasi mahasiswa yang bersangkutan. Data-data ini nantinya dapat digunakan sebagai dasar dalam penerapan proses belajar mengajar dengan menggunakan berbagai aplikasi seperti e-learning, e-accounting, e-audit dan sebagainya.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini bagaimana pemanfaatan Aplikasi yang ada pada *Handpone* di kalangan mahasiswa jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Tanjungpura.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi tentang pemanfaatan aplikasi yang terdapat pada *smartphone* yang dimiliki oleh mahasiswa jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Tanjungpura.

Berbagai informasi akan diperoleh dari penelitian ini antara lain, merk yang digunakan, berapa besar biaya yang dikeluarkan, berapa lama penggunaan aplikasi, aplikasi yang digunakan dan informasi lainnya termasuk indeks prestasi mahasiswa yang bersangkutan. Data-data ini nantinya dapat digunakan sebagai dasar dalam penerapan proses belajar mengajar dengan menggunakan berbagai aplikasi seperti e-learning, e-accounting, e-audit dan sebagainya.

Tinjauan Pustaka

Konsep Handphone

Penemu sistem telepon genggam yang pertama adalah Martin Cooper, seorang karyawan Motorola pada tanggal 03 April 1973, walaupun banyak disebut-sebut penemu telepon genggam adalah sebuah tim dari salah satu divisi Motorola (divisi tempat Cooper bekerja) dengan model pertama adalah *DynaTAC*. Ide yang dicetuskan oleh Cooper adalah sebuah alat komunikasi yang kecil dan mudah dibawa bepergian secara fleksibel.

Cooper bersama timnya menghadapi tantangan bagaimana memasukkan semua material elektronik ke dalam alat yang berukuran kecil tersebut untuk pertama kalinya. Namun akhirnya sebuah telepon genggam pertama berhasil diselesaikan dengan total bobot seberat dua kilogram. Untuk memproduksinya, Motorola membutuhkan biaya setara dengan US\$1 juta. Pada tahun 1983, telepon genggam portabel berharga US\$4 ribu (Rp36 juta) setara dengan US\$10 ribu (Rp90 juta).

Setelah berhasil memproduksi telepon genggam, tantangan terbesar berikutnya adalah mengadaptasi infrastruktur untuk mendukung sistem komunikasi telepon genggam tersebut dengan menciptakan sistem jaringan yang hanya membutuhkan 3 *MHz spektrum*, setara dengan lima *channel TV* yang tersalur ke seluruh dunia.

Tokoh lain yang diketahui sangat berjasa dalam dunia komunikasi selular adalah Amos Joel Jr yang lahir di Philadelphia, 12 Maret 1918, ia memang diakui dunia sebagai pakar dalam bidang *switching*. Ia mendapat ijazah bachelor (1940) dan master (1942) dalam teknik elektronik dari MIT. Tidak lama setelah studi, ia memulai kariernya selama 43 tahun (dari Juli 1940-Maret 1983) di Bell Telephone Laboratories, tempat ia menerima lebih dari 70 paten Amerika di bidang telekomunikasi, khususnya di bidang *switching*. Amos E Joel Jr, membuat sistem penyambung (*switching*) ponsel dari satu wilayah sel ke wilayah sel yang lain. *Switching* ini harus bekerja ketika pengguna ponsel bergerak atau berpindah dari satu sel ke sel lain sehingga pembicaraan tidak terputus. Karena penemuan Amos Joel inilah penggunaan ponsel menjadi nyaman. (www.wikipedia.com)

Saat ini Indonesia mempunyai dua jaringan telepon *nirkabel* yaitu sistem GSM (*Global System for Mobile Telecommunications*) dan sistem CDMA (*Code Division Multiple Access*). Badan yang mengatur telekomunikasi selular Indonesia adalah Asosiasi Telekomunikasi Selular Indonesia (ATSI). Telepon genggam atau *handphone* adalah sebuah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon kabel konvensional namun dapat dibawa kemana-mana (*portable*) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (*nirkabel, wireless*). *Handphone* saat ini memang bukan barang yang mewah dan aneh bagi masyarakat. Industri *handphone*, bergerak sangat cepat, setara dengan melesatnya kecepatan suaranya. Walau fungsi utamanya adalah untuk menelepon/berbicara jarak jauh, kini semakin banyak teknologi pendukung yang

terintegrasi dengan produk *handphone*, seperti radio FM, kamera digital, dan sekarang bahkan merambah ke jaringan internet. Belum lagi ukuran *handphone* yang berlomba untuk makin kecil dan menarik (Nikmah, 2016)

Selain bermanfaat untuk melakukan dan menerima panggilan telepon, *handphone* umumnya juga mempunyai manfaat pengiriman dan penerimaan pesan singkat (*short message service*, SMS). Mengikuti perkembangan teknologi digital, kini *handphone* juga dilengkapi dengan berbagai pilihan fitur, seperti bisa menangkap siaran radio dan televisi, perangkat lunak pemutar audio (MP3) dan video, kamera digital, *game*, dan layanan internet (WAP, GPRS, 3G). Selain fitur-fitur tersebut, *handphone* sekarang sudah ditanamkan fitur komputer. Jadi di *handphone* tersebut, orang bisa mengubah fungsi *handphone* tersebut menjadi mini komputer. (Kagoya, 2015)

Manfaat dan Fungsi Hanphone.

Selain berfungsi untuk melakukan dan menerima panggilan telepon, ponsel umumnya juga mempunyai fungsi pengiriman dan penerimaan pesan singkat (*short message service*, SMS). Ada pula penyedia jasa telepon genggam di beberapa negara yang menyediakan layanan generasi ketiga (3G) dengan menambahkan jasa *videophone*, sebagai alat pembayaran, maupun untuk *televisionline* di telepon genggam mereka. Sekarang, telepon genggam menjadi *gadget* yang multifungsi. Mengikuti perkembangan teknologi digital, kini ponsel juga dilengkapi dengan berbagai pilihan fitur, seperti bisa menangkap siaran radio dan televisi, perangkat lunak pemutar audio (MP3) dan video, kamera digital, *game*, dan layanan internet (WAP, GPRS, 3G). Selain fitur-fitur tersebut, ponsel sekarang sudah ditanamkan fitur komputer. Jadi di ponsel tersebut, orang bisa mengubah fungsi ponsel tersebut menjadi mini komputer. Di dunia bisnis, fitur ini sangat membantu bagi para pebisnis untuk melakukan semua pekerjaan di satu tempat dan membuat pekerjaan tersebut diselesaikan dalam waktu yang singkat (Kagoya, 2015).

Secara garis besar pemanfaatan *handphone* sebagai media pembelajaran adalah: a) Menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi. b) Sebagai alat hitung. c) Terdapat fitur internet yang dapat membantu siswa mencari informasi. d) Memiliki banyak memory. *Handphone* memiliki banyak memory untuk menyimpan banyak data dengan mudah dan dapat dibawa kemana-mana, Ini bisa digunakan untuk membantu dan mempermudah siswa memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru (Nikmah, 2016)

Menurut Lestari dan Yarmi, 2017, *Handphone* memiliki banyak dampak positif bagi pengguna seperti memudahkan di dalam berkomunikasi; memudahkan mencari informasi tentang apa saja, dimana saja, dan kapan saja; membuat proses pembelajaran menjadi lebih mudah dengan fasilitas internet yang diberikan; menyediakan fasilitas hiburan seperti *game*, audio, dan video; membuat peserta didik baik anak-anak maupun orang dewasa untuk melek teknologi sehingga semua urusan dapat terjadi secara efektif dan efisien.

Tidak hanya berdampak positif, *handphone* juga memiliki dampak negatif diantaranya mengganggu perkembangan anak sehingga menjadi tidak fokus pada lingkungan sekitar di sekeliling anak termasuk ketika sedang belajar; membuat turunnya prestasi belajar peserta didik; mengganggu kesehatan dikarenakan dampak radiasi yang timbul dari *handphone*; memicu terjadinya tindak

kejahatan; mempengaruhi sikap dan perilaku penggunanya dengan hadirnya situs-situs kekerasan maupun pornografi; memunculkan perilaku pemborosan di dalam pembelian pulsa; beredarnya berita-berita yang belum tentu benar kebenarannya sehingga menyebabkan provokasi di kalangan masyarakat; serta melemahnya daya kerja otak dikarenakan perhatian dan memorinya tersita untuk *handphone*.

Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian eksplorasi. Penelitian eksplorasi merupakan kegiatan penjelajahan suatu permasalahan/ topik untuk memahami permasalahan atau topik tersebut. Penelitian eksplorasi berhubungan dengan upaya untuk menentukan apakah suatu fenomena itu ada ataupun tiada

Pengambilan sampel ditentukan berdasarkan *purposive sampling* dengan jenis *judgement sampling* (pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan) yang kriteria respondennya mahasiswa program S1 jurusan Akuntansi. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner. Data yang terkumpul kemudian dianalisis. Tahap-tahap dalam menganalisa data dalam penelitian dapat dinyatakan sebagai berikut : Kuesioner disebar ke responden (mahasiswa); Kuesioner yang diterima akan ditabulasi untuk mengetahui jumlah yang layak sebagai bahan analisis; Jawaban responden ditabulasi ; Hasil tabulasi dinyatakan dalam persentase; Hasil angka persentase yang ada akan dianalisis dan Kemudian baru ditarik kesimpulan.

Hasil Dan Pembahasan

Hasil Pengumpulan Data

Kuesioner disebar ke 120 mahasiswa Jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Tanjungpura sebagai responden. Dari 120 kuesioner yang dikembalikan, ternyata hanya 112 saja yang yang memenuhi syarat dan dapat diolah sebagai hasil penelitian.

Jumlah Handpone dan Laptop yang dimiliki

Seluruh mahasiswa memiliki handpone, namun 82,14% mahasiswa yang memiliki handpone lebih dari 1 (satu) unit. Laptop yang dimiliki oleh mahasiswa sebanyak 98,21%. Hasil menunjukkan bahwa *handphone* merupakan peralatan yang paling banyak dimiliki oleh mahasiswa. Semua mahasiswa memilikinya bahkan 92 mahasiswa yang memiliki *handphone* lebih dari 1 unit. Laptop yang dimiliki oleh mahasiswa sebagai peralatan kedua setelah *handphone*, namun hampir seluruh mahasiswa memiliki laptop. Dari data terlihat 98,26% mahasiswa yang memiliki laptop, hanya 1,79% atau 2 (dua) orang yang tidak memiliki laptop. Terlihat dari jumlah *handphone* dan laptop yang dimiliki oleh seluruh mahasiswa sehingga penggunaan *moodle* dengan *mobile learning* memungkinkan untuk dilakukan di dalam pembelajaran oleh mahasiswa.

Lamanya Penggunaan Handphone dan Laptop dalam Sehari

Dari hasil kuesioner yang disebar, diperoleh informasi bahwa mahasiswa lebih banyak menghabiskan waktunya dengan menggunakan handpone di atas 4 jam dalam sehari (83,04%). Untuk penggunaan Laptop, mahasiswa lebih banyak menggunakannya kurang dari 4 jam sehari (67,86%). Dari perbandingan ini, dapat di lihat bahwa mahasiswa lebih banyak menggunakan handpone dibandingkan laptop . Sebanyak 93 mahasiswa menghabiskan waktunya untuk menggunakan handpone

di atas 4 jam dibandingkan penggunaan laptop, dimana hanya 10 mahasiswa saja menggunakan laptop di atas 4 jam dalam sehari.

Aplikasi Handpone yang ada

Berbagai macam aplikasi yang ada pada handpone saat ini. Untuk pertanyaan ini, aplikasi yang ditanyakan dibatasi pada aplikasi yaitu, *WhatsApp*, *Facebook*, *Instagram* dan *Twitter*. Seluruh mahasiswa (112 orang atau 100%) memiliki aplikasi *WhatsApp* dan *Facebook*. Untuk aplikasi *instagram* hanya berkisar 90% dan aplikasi *twitter* termasuk yang paling tidak diminati oleh mahasiswa, karena yang memiliki aplikasi ini hanya sebesar 53,57%. Dari keempat aplikasi, mahasiswa lebih cenderung menggunakan aplikasi *WhatsApp* dan *Facebook*.

Aplikasi yang sering Di Buka pada Handphone

Diperoleh informasi jika sebagian besar mahasiswa (79 %) sering sekali membuka aplikasi *WhatsApp* dibandingkan program lainnya; hampir tidak ada mahasiswa (2%) yang membuka aplikasi *twitter*; *Facebook* (11%) dan membuka aplikasi *Instagram* 9%. sehingga dapat disimpulkan pada umumnya, mahasiswa menggunakan *handphone* untuk keperluan bersosialisasi sehari-hari dengan menggunakan aplikasi *WhatsApp*

Aplikasi Komunikasi yang sering Digunakan

Mahasiswa dalam berkomunikasi dengan menggunakan aplikasi yang ada pada *Handpone*, seluruhnya (100%) menggunakan *WhatsApp* dibandingkan dengan aplikasi komunikasi lainnya. Diperoleh informasi jika tidak ada mahasiswa (0%) yang menggunakan aplikasi *Facebook*, *Instagram* dan *Twitter* dalam berkomunikasi

Tujuan Penggunaan Handphone

Diperoleh informasi jika sebagian besar mahasiswa (di atas 95%) sering sekali menggunakan *handphone* untuk keperluan berinteraksi di media sosial dan *browsing* di internet; sebagian kecil mahasiswa (39%) sering menggunakan *handphone* untuk mendengar musik; hampir semua mahasiswa (81.25%) jarang menggunakan *handphone* untuk merekam suara/musik; mahasiswa (27%) jarang menggunakan *handphone* untuk merekam video sehingga dapat disimpulkan aktivitas yang paling tinggi dilakukan oleh mahasiswa di *handphone* yaitu berinteraksi dengan media sosial dan *browsing* di internet.

Rata-rata Waktu Menggunakan Aplikasi Handphone dalam Sehari

Berdasarkan data diperoleh, menunjukkan bahwa waktu penggunaan Aplikasi *WhatsApp* paling banyak digunakan oleh mahasiswa (79.05%) selama lebih dari 4(empat) jam dalam sehari. Hanya 4,76% yang menggunakan Aplikasi *WhatsApp* kurang dari 2 (dua) jam. Ini menunjukkan bahwa mahasiswa lebih banyak menghabiskan waktunya dengan menggunakan *Handpone*.

Diperoleh informasi jika sebagian besar mahasiswa (78,57%) menggunakan Aplikasi *Facebook* lebih dari 4 jam. Hasil ini sama dengan penggunaan Aplikasai *WhattsApp* di atas. Namun demikian penggunaan Aplikasi *Facebook* yang kurang dari 2 (dua) jam lebih tinggi dibandingkan dengan Aplikasi *WhattsApp* (8,04%).

Untuk penggunaan Aplikasi *Instagram* kurang diminati oleh mahasiswa. Hal ini ditunjukkan sebagian besar (80,36%) menggunakan aplikasi *Instagram* kurang dari 2 (dua) jam dalam sehari. Bahkan yang menggunakan lebih dari 4(empat) jam tidak ada sama sekali.

Diperoleh informasi jika sebagian besar mahasiswa (89,29%) menggunakan Aplikasi Twitter kurang dari 2 (dua) jam. Hal ini sama dengan penggunaan Aplikasi Instagram yang kurang diminati oleh mahasiswa. Hanya 6,25% yang menggunakan aplikasi Twitter lebih dari 4 (empat) jam.

Aplikasi mana yang paling sering digunakan Dalam Berkomunikasi

Mahasiswa diberikan pertanyaan tentang Aplikasi yang sering digunakan dalam berkomunikasi melalui pilihan Aplikasi *WhatsApp*, *Facebook*, *Instagram* dan *Twitter*. Seluruh responden lebih suka menggunakan Aplikasi *WhatsApp* dibandingkan dengan ketiga Aplikasi lainnya. Hasil menunjukkan 112 responden lebih berminat menggunakan Aplikasi *WhatsApp*. Hal ini menunjukkan bahwa ada keunggulan dari Aplikasi *WhatsApp* dibandingkan dengan aplikasi lainnya

Keperluan Penggunaan Aplikasi (*WhatsApp*, *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*)

Mahasiswa dalam pertanyaan ini, diminta untuk menjawab tentang keperluan penggunaan Aplikasi (*WhatsApp*, *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*). Jawaban yang diberikan bisa lebih dari 1 (satu). Hasil menunjukkan bahwa, responden lebih berminat menggunakan Aplikasi *WhatsApp*. Mahasiswa lebih cenderung menggunakan Aplikasi-aplikasi yang ada untuk keperluan pribadi (52,09%). Untuk keperluan perkuliahan hanya 27,91% dan untuk bisnis *online* hanya 20%, sehingga dapat disimpulkan pada umumnya, mahasiswa memanfaatkan Aplikasi yang ada di *handphone* untuk keperluan pribadi dibandingkan perkuliahan dan bisnis *online*.

Informasi yang Sering Dibrowsing/cari di Internet

Diperoleh informasi jika sebagian besar mahasiswa (48,21%) sering sekali membuka informasi yang berkaitan tentang hiburan di *handphone*; sebagian kecil mahasiswa (21,43%) sering sekali membuka informasi yang berkaitan tentang ilmu pengetahuan dan yang paling kecil mahasiswa (4,46%) *browsing* informasi yang berkaitan tentang hobi. Sedangkan untuk permainan *game online* lebih tinggi (25,89%) di cari dibandingkan *browsing* ilmu pengetahuan, sehingga dapat disimpulkan pada umumnya, sebagian mahasiswa sering membuka informasi yang berhubungan dengan hiburan dan *game online*.

Penggunaan Internet di *Handphone* untuk Keperluan Perkuliahan

Dari data yang dikumpulkan, diperoleh informasi bahwa penggunaan internet melalui *Handpone* sangat menunjang perkuliahan mahasiswa yaitu sebesar 73,21%. Hasil ini menunjukkan bahwa *handpone* yang dimiliki mahasiswa belum sepenuhnya dapat menunjang perkuliahan mahasiswa, karena ada sekitar 25% yang masih menjawab bahwa menggunakan internet melalui *handpone* hanya sebagian saja menunjang perkuliahan (25%), bahkan masih ada sekitar 1,79% atau 2 (dua) mahasiswa yang tidak menggunakannya untuk keperluan perkuliahan. Namun demikian dapat disimpulkan pada umumnya, mahasiswa sudah sering sekali memanfaatkan internet untuk keperluan perkuliahan.

Dosen memberikan perkuliahan secara online

Tentang perkuliahan secara online, mahasiswa diminta untuk menjawab setuju (untuk seluruh materi kuliah), sebagian saja (hanya beberapa materi kuliah) dan tidak setuju (seluruh materi disampaikan melalui tatap muka di kelas). Dari hasil data yang dikumpulkan, tidak ada jawaban yang dominan untuk hal ini. Ini terlihat yang setuju hanya sebesar 42,86%. Sedangkan yang menjawab sebagian saja 36,61% dan tidak setuju 20,54%, sehingga dapat disimpulkan perkuliahan secara online

perlu di sosialisasikan, agar jika penerapan kuliah secara online menjadi suatu hal yang biasa pada masa yang akan datang.

Internet melalui Handpone digunakan untuk mencari Materi Kuliah

Dari data yang dikumpulkan, belum sepenuhnya penggunaan internet melalui handpone oleh mahasiswa digunakan untuk mencari materi kuliah. Hasil menunjukkan hanya sebesar 59,82% saja mahasiswa yang memanfaatkannya. Bahkan ada sekitar 10,71% atau 12 mahasiswa yang sama sekali tidak menggunakan fasilitas internet untuk mencari materi kuliah.

Pembahasan

Hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa seluruh mahasiswa (Responden) memiliki *handpone*, dan Laptop. Sebagian besar memiliki *handpone* lebih dari 1 (satu) unit. Hasil menunjukkan bahwa *handphone* merupakan peralatan yang paling banyak dimiliki oleh mahasiswa. Dari jumlah *handphone* dan laptop yang dimiliki oleh seluruh mahasiswa menunjukkan bahwa kepemilikan atas alat teknologi Informasi berupa *Handpone* dan Laptop dapat dikatakan sebagai kebutuhan primier bagi mahasiswa saat ini. Kepemilikan *handpone* di kalangan mahasiswa cenderung akan meningkat, dimana mahasiswa akan memiliki lebih dari 1(satu) *handpone*. Kepemilikan Laptop akan cenderung menurun, karena *handpone* yang ada pada saat ini sudah memiliki aplikasi-aplikasi yang ada pada laptop. Menurut Consumer Sales Director Lenovo Indonesia melalui KONTAN.co.id , saat ini ada tren konsumen ritel pilih *smartphone* ketimbang laptop, bahkan untuk tahun depan pasar laptop dia prediksi turun

Berdasarkan data-data di atas, dapat dikatakan jika Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Tanjungpura ingin menerapkan *E-Learning* sangat memungkinkan sekali. Dalam penerapan *e-learning*, tenaga pendidik dan peserta didik memiliki perannya masing-masing. Tenaga pendidik (guru/dosen/instruktur ataupun widyaiswara) memiliki peran sebagai fasilitator dan pembimbing dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan peserta didik (siswa dan mahasiswa) memiliki peran sebagai konstruktor pengetahuan, pembelajar mandiri (*independent learners*), dan pemecah masalah (*problem solvers*). Kondisi tersebut telah menyebabkan *e-learning* menjadi pusat perhatian khususnya dalam pendidikan untuk terus dikaji, diterapkan, dan diperbaiki dari berbagai aspek oleh para pakar dan praktisi pendidikan untuk digunakan dalam pendidikan formal dan nonformal.

Penerapan *E-learning* memerlukan partisipasi aktif antara dosen, mahasiswa serta institusi pendidikan tersebut. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa dosen jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Tanjungpura belum banyak menerapkan pembelajaran dengan penggunaan teknologi atau *kuliah online*. Apalagi pada saat ini, penerapan *E Accounting* dalam dunia kerja sudah menjadi hal yang biasa. Dengan informasi yang ada, terlihat bahwa mahasiswa jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Tanjungpura dapat dikatakan tidak ketinggalan dalam bidang penggunaan teknologi. Dengan kondisi ini, diharapkan nantinya setelah selesai kuliah, mereka tidak canggung untuk beradaptasi dengan *E-Accounting*. Penggunaan *E-accounting* dan internet dapat mempermudah dan mempercepat dalam melakukan kegiatan, transaksi, dan informasi, yang pada gilirannya dapat membantu pembentukan komunikasi yang lebih baik.

Kesimpulan

Hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa seluruh mahasiswa (responden) telah memiliki handpone, bahkan 92 dari 112 responden memiliki Handpone lebih dari 1(satu) unit, Untuk kepemilikan laptop hampir seluruh (98,26%) mahasiswa memilikinya. Penggunaan Handpone di kalangan responden menunjukkan lebih banyak waktu (di atas 4 jam) yang digunakan dibandingkan penggunaan laptop.

Seluruh responden memiliki Aplikasi *WhatsApp* dan *Facebook* di *handpone* mereka masing-masing. Aplikasi *twitter* termasuk yang paling tidak diminati oleh mahasiswa untuk di miliki. Aplikasi yang sering dibuka oleh responden adalah *WhatsApp* dibandingkan *Facebook*, *Instagram* dan *Twitter*. *Twitter* adalah aplikasi yang paling sedikit dibuka.

Dalam berkomunikasi, aplikasi *WhatsApp* paling banyak digunakan dibandingkan *Facebook*, *Instagram* dan *Twitter*. Hasil menunjukkan untuk aplikasi *Facebook*, *Instagram* dan *Twitter*, responden tidak menggunakannya dalam berkomunikasi. Responden menggunakan Aplikasi yang ada lebih banyak bertujuan untuk berinteraksi di media sosial disbandingkan dengan *browsing*, mendengar music dan merekan video.

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa responden banyak menghabiskan waktu menggunakan aplikasi *whatsapp* dan *Facebook* dibandingkan aplikasi *Instagram* dan *twitter*. Namun demikian aplikasi yang digunakan lebih banyak digunakan untuk keperluan pribadi dibandingkan untuk menunjang perkuliahan dan bisnis *online*. Diperoleh informasi jika sebagian besar mahasiswa sering sekali membuka informasi yang berkaitan tentang hiburan di *handphone*; sebagian kecil mahasiswa sering sekali membuka informasi yang berkaitan tentang ilmu pengetahuan dan yang paling kecil .

Dari hasil penelitian, diperoleh informasi bahwa penggunaan internet melalui *Handpone* sangat menunjang perkuliahan mahasiswa yaitu sebesar 73,21%. Hasil ini menunjukkan bahwa handpone yang dimiliki mahasiswa belum sepenuhnya dapat menunjang perkuliahan mahasiswa, karena ada sekitar 25% yang masih menjawab bahwa menggunakan internet melalui handpone hanya sebagian saja menunjang perkuliahan (25%), bahkan masih ada sekitar 1,79% atau 2 (dua) mahasiswa yang tidak menggunakannya untuk keperluan perkuliahan. Namun demikian dapat disimpulkan pada umumnya, mahasiswa sudah sering sekali memanfaatkan internet untuk keperluan perkuliahan.

Tentang perkuliahan secara *online*, mahasiswa diminta untuk menjawab setuju (untuk seluruh materi kuliah), sebagian saja (hanya beberapa materi kuliah) dan tidak setuju (seluruh materi disampaikan melalui tatap muka di kelas). Dari hasil data yang dikumpulkan, tidak ada jawaban yang dominan untuk hal ini. Ini terlihat yang setuju hanya sebesar 42,86%. Sedangkan yang menjawab sebagian saja 36,61% dan tidak setuju 20,54%, sehingga dapat disimpulkan perkuliahan secara online perlu di sosialisasikan, agar jika penerapan kuliah secara online menjadi suatu hal yang biasa pada masa yang akan datang. Dari data yang dikumpulkan, belum sepenuhnya penggunaan internet melalui *handpone* oleh mahasiswa digunakan untuk mencari materi kuliah. Hasil menunjukkan hanya sebesar 59,82% saja mahasiswa yang memanfaatkannya. Bahkan ada sekitar 10,71% atau 12 mahasiswa yang sama sekali tidak menggunakan fasilitas internet untuk mencari materi kuliah.

Daftar Pustaka

- Agus, 2018, Penjualan Laptop Terus menyusut, 19 Desember 2018. WIB <https://industri.kontan.co.id/news/penjualan-laptop-terus-menyusut>
- Ahmed Adamu Isa, 2017, The impact of computerized accounting information system on management performance in public sector in Nigeria: Problems and prospects, International Journal of Multidisciplinary Research and Development, Online ISSN: 2349-4182, Print ISSN: 2349-5979 Impact Factor: RJIF 5.72, Volume 4; Issue 12; December 2017; Page No. 80-83 , www.allsubjectjournal.com
- Ayu, 2018, Orang Indonesia Internetan Lebih Dari 8 Jam Sehari, Medsos paling Banyak Diakses, <https://id.priceprice.com/harga-hp/news/Orang-Indonesia-Internetan-Lebih-Dari-8-Jam-Sehari-Medsos-Paling-Banyak-Diakses-4829/>
- Babbie, E. (1989). The practice of social research (5th edition). Belmont, CA: Wadsworth.
- Bohang, Fatimah Kartini, 2018, Berapa Jumlah Pengguna Internet Indonesia?, Kompas.com , <https://tekno.kompas.com/read/2018/02/22/16453177/berapa-jumlah-pengguna-internet-indonesia>.
- Bull, P., McCormick, C. (2012). Mobile learning: Integrating text messaging into a community college pre-algebra course. International Journal on E-Learning, 11, 233-245.
- Fauzan, 2019, Penjualan Smartphone Naik 6 Persen, Realme paling Impresif, <https://ekonomi.bisnis.com/read/20190814/12/1136220/penjualan-smartphone-naik-6-persen-realme-paling-impresif>
- Hajera Fatima, 2016, Impact of E-Accounting in Today's Scenario, International Journal of Engineering and Management Research, Volume-6, Issue-1, January-February-2016, Page Number: 260-264, ISSN (ONLINE): 2250-0758, ISSN (PRINT): 2394-6962, Copyright © 2016. Vandana Publications. All Rights Reserved
- Hamid Reza and Manoochehr Khorramin, 2015, A REVIEW OF E-ACCOUNTING, *Indian Journal of Fundamental and Applied Life Sciences* ISSN: 2231– 6345 (Online) An Open Access, Online International Journal Available at www.cibtech.org/sp.ed/jls/2015/01/jls.htm 2015 Vol.5 (S1), pp. 1824-1829, Review Article © Copyright 2014 | Centre for Info Bio Technology (CIBTech) 1824
- Indriantoro, Nur., Bambang Supomo, 2009. *Metodologi Penelitian Bisnis untuk Akuntansi dan Manajemen*, Edisi Pertama. Yogyakarta : BPFY Yogyakarta.
- J.Moleong, Lexy.2014. *Metode Penelitian Kualitatif , Edisi Revisi*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung
- Kagoya, Dekinus,2015, *Dampak Penggunaan Handphone pada Masyarakat, Acta Diurna*, Vol. IV, No. 4, 2015
- KumparanTECH, 2018, 5 Merek Smartphone Terlaris di Dunia selama Kuartal Ketiga 2018, 2 November 2018 20:12 WIB sumber : <https://kumparan.com/@kumparantech/5-merek-smartphone-terlaris-di-dunia-selama-kuartal-ketiga-2018-1541164374778633535>
- Kulbir Singh and Manjit Singh Saggi, 2016, E-Accounting: A key of modern business, International Journal of Multidisciplinary Research and Development Online ISSN: 2349-4182, Print ISSN:

- 2349-5979, Impact Factor: RJIF 5.72, Volume 3; Issue 10; October 2016; Page No. 23-25, www.allsubjectjournal.com
- Lepp, A., Barkley, J. E., Sanders, G. J., Rebold, M., Gates, P. (2013). The relationship between cell phone use, physical and sedentary activity, and cardiorespiratory fitness in a sample of U.S. college students. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 10, Article 79. Retrieved from <http://www.ijbnpa.org/content/10/1/79>
- Malami A, Zainol Z, Nelson S. , 2012, *Security Threats of Computerized Banking Systems (CBS): The Managers 2012*
- Nikmah, Astin, 2016, *Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Prestasi Siswa*, Surabaya: E- Jurnal Dinas Pendidikan dan Kebudayaan
- Pratomo, 2019. Disurvei Dua lembaga Riset : Pasar PC Memang Turun, Kompas Com. 12 April 2019. <https://tekno.kompas.com/read/2019/04/12/11323887/disurvei-2-lembaga-riset-pasar-pc-memang-turun>
- Sakina, Rakhma Diah dan Setiawan, 2018, Berapa lama rata-rata Orang Indonesia Internet Dalam Sehari? Kompas.com, 19 Februari 2018, <https://ekonomi.kompas.com/read/2018/02/19/184500826/berapa-lama-rata-rata-orang-indonesia-gunakan-internet-dalam-sehari>
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tindell, D. R., Bohlander, R. W. (2012). The use and abuse of cell phones and text messaging in the classroom: A survey of college students. *College Teaching*, 60, 1-9
- Yoga, Hastyadi Widiartanto, 2017, Riset UGM: Jumlah Pengguna Internet Pengaruhi PDB, Kompas.com 9 November 2017, <https://ekonomi.kompas.com/read/2017/11/09/164804126/riset-ugm-jumlah-pengguna-internet-pengaruhi-pdb>.