

PENGUNGKAPAN AKUNTANSI SUMBER DAYA MANUSIA DAN AKUNTABILITAS ESPORTS RAVEN GRESIK

Nama : Muhammad Ridho Cahyadi
NIM : 1021810029
Pembimbing : Alfiana Fitri, S.A., M.A

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang semakin cepat, negara Indonesia termasuk mampu beradaptasi di era modern saat ini. Misalnya dalam industri kreatif yang bergerak di bidang ekonomi digital khususnya yang menaungi para professional player yaitu E-Sports. Sektor dalam bisnis ini berlomba-lomba meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui atlit professional hingga organisasi yang terstruktur. dimana terdapat sebuah organisasi yang untuk saat ini tidak hanya mengedepan prestasi ataupun akademik melainkan mengutamakan pada kegiatan operasional yang akan menimbulkan pengeluaran dan akan menerima pemasukan sehingga perlunya klasifikasi akun yang tepat dengan dasar akuntansi sumber daya manusia sebagai penetapan akun aset tak berwujud pada pemain profesional player. hal tersebut dipergunakan untuk informasi laporan keuangan kepada para pemangku kepentingan secara akuntabilitas dan sebagai bahan dalam menentukan pengambilan keputusan. Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan konsep desain secara deskriptif. berdasarkan data kualitatif yang sifatnya bisa dijabarkan dengan penjelasan suatu fenomena dan permasalahan secara utuh melalui kata – kata dan bukan menggambarkan data yang mendalam, namun suatu data yang mengandung makna atau data yang sebenarnya.

Kata Kunci : E-Sports, Akuntansi Sumber Daya Manusia, Akuntabilitas

(Halaman ini sengaja dikosongkan)



**DISCLOSURE OF HUMAN RESOURCES ACCOUNTING AND
ACCOUNTABILITY ESPORTS RAVEN GRESIK**

Name of student : Muhammad Ridho Cahyadi
Student indentity number : 1021810029
Supervisor : Alfiana Fitri, S.A., M.A

ABSTRACT

The development of technology is getting faster, the Indonesian state is also able to adapt in today's modern era. For example, in the creative industry that is engaged in the digital economy, especially those that oversee professional players, namely E-Sports. The sector in this business is competing to improve the quality of human resources through professional athletes to structured organizations. where there is an organization that for now does not only prioritize academic or academic achievement but prioritizes operational activities that will cause expenses and will receive income so that the need for proper account classification on the basis of human resource accounting as an intangible asset account determination for professional players. it is used for financial reporting information to stakeholders in an accountable manner and as material in determining decision making. The research was carried out using a qualitative research type with a descriptive design concept. based on qualitative data whose nature can be described by explaining a phenomenon and problem in its entirety through words and not describing in-depth data, but data that contains real meaning or data.

Keywords: *E-Sports, Human Resource Accounting, Accountability*