

## PENGARUH PENERAPAN SOCIAL DISTANCING DAN EFISIENSI BIAYA TERHADAP LABA PERUSAHAAN PADA PT. TOYS GAMES INDONESIA MEDAN

Sundoro<sup>1)</sup>, Ngatno Sahputra<sup>2)</sup>, Al Firah<sup>3)</sup>\*

1)2)3) Prodi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Dharmawangsa, Indonesia

\*Corresponding Email: alfirah41@dharmawangsa.ac.id

**ABSTRAK** - Pandemi Covid-19 yang terjadi saat ini memberikan dampak yang besar terhadap sektor perekonomian khususnya bagi para pedagang tradisional dan modern. Banyak dari pedagang yang memilih tutup karena lemahnya daya beli masyarakat yang membuat pedagang merugi akibat penerapan social distance yang diterapkan pemerintah. Efisiensi biaya juga harus dilakukan oleh suatu perusahaan agar perusahaan dapat bertahan di masa sulit ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan social distance yang diterapkan oleh pemerintah dan efisiensi biaya yang dilakukan oleh manajemen PT. Toys Games Indonesia untuk keuntungan perusahaan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis deskriptif kuantitatif. Alat analisis yang digunakan adalah analisis faktor dengan menggunakan software IBM SPSS 22. Efek penerapan social distance memberikan dampak yang signifikan. Dilihat dari hasil uji t (parsial) diketahui nilai t hitung X1 (Pelaksanaan social distance) dengan nilai signifikan 0,000 lebih kecil dari 0,05, nilai t hitung 6,208 lebih besar dari nilai t tabel sebesar 2,042 ( $6,208 > 2,042$ ) maka  $H_0$  diterima.  $H_a$  diambil artinya jika variabel penerapan social distance dilonggarkan maka keuntungan perusahaan akan memperoleh keuntungan yang semakin besar. Sedangkan uji statistik t-hitung X2 (Efisiensi Biaya) mempunyai nilai signifikan sebesar 0,003 artinya nilai tersebut lebih kecil dari 0,05. Nilai t hitung Efisiensi biaya sebesar 3,156 lebih besar dari t tabel 2,042 ( $3,156 > 2,042$ ), maka  $H_0$  diterima. Diambil  $H_a$ , artinya apabila efisiensi biaya semakin ditingkatkan maka keuntungan perusahaan akan meningkat. Hasil uji F diperoleh nilai F hitung sebesar 169,768 dengan tingkat signifikan sebesar 0,000, Berdasarkan hasil tersebut penerapan social distance dan efisiensi biaya secara simultan berpengaruh signifikan terhadap laba perusahaan PT. Mainan Permainan Indonesia. Nilai R Square = 0,911 artinya penerapan social distance dan efisiensi biaya berpengaruh terhadap laba perusahaan sebesar 91,1%. Sedangkan sisanya sebesar 9% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

**Kata Kunci:** *Social Distancing, Efisiensi Biaya, Laba Bersih.*

**ABSTRACT** - The current Covid-19 pandemic has had a major impact on the economic sector, especially for traditional and modern traders. Many of the traders choose to close because of the lack of people's purchasing power which makes

traders lose money due to the implementation of social distancing implemented by the government. Cost efficiency must also be carried out by a company so that the company can survive in these difficult times. This study aims to determine how much influence the implementation of social distancing implemented by the government and the cost efficiency carried out by the management of PT. Toys Games Indonesia to the company's profit. The research method used in this research is the descriptive quantitative analysis method. The analytical tool used is factor analysis using IBM SPSS 22 software. The effect of the application of social distancing has a significant impact. Seen from the results of the t-test (partial) it is found that the t value of X1 (Implementation of social distancing) with a significant value of 0.000 is smaller than 0.05, the t value count 6,208 is greater than the t table value of 2,042 ( $6.208 > 2.042$ ) then  $H_0$  is accepted.  $H_a$  is taken, meaning that if the variable of applying social distancing is relaxed, the company's profits will get even greater profits. While the statistical test t-count X2 (Cost Efficiency) has a significant value of 0.003, meaning the value is smaller than 0.05. The t-count value of Cost efficiency is 3.156 greater than t table 2.042 ( $3.156 > 2.042$ ), then  $H_0$  is accepted.  $H_a$  is taken, meaning If the cost efficiency is further improved, the company's profits will increase. In the results of the F test, the calculated F value is 169,768 with a significant level of 0.000, Based on these results the implementation of social distancing and cost efficiency simultaneously has a significant effect on the profit of the company PT. Toys Games Indonesia. The value of R Square = 0.911, it means that the implementation of social distancing and cost efficiency affects the company's profit by 91.1%. While the remaining 9% is influenced by other variables that are not included in this study.

Keywords: Social Distancing, Cost Efficiency, Net Profit.

## PENDAHULUAN

PT. Toys Games Indonesia harus bekerja keras menerapkan kebijakan strategis agar mampu bertahan dan tetap mendapatkan laba di masa pandemic COVID19 yang sulit ini. Masyarakat kini sudah mulai berani untuk berkunjung ke pusat perbelanjaan seperti mall dan swalayan demi memenuhi kebutuhan dan keinginan mereka dengan berharap pusat perbelanjaan tersebut sudah menerapkan *social distancing* agar mereka lebih merasa aman dan nyaman untuk berbelanja.

Pemerintah memberlakukan peraturan bahwa hanya 50% pengunjung yang diizinkan untuk berada di tempat umum seperti mall, swalayan, perkantoran dan tempat umum lainnya dari kapasitas ruangan yang tersedia. Menjaga jarak saat memilih produk dan proses pembayaran adalah salah satu upaya yang dilakukan PT. Toys Games Indonesia dalam memberikan rasa nyaman dan aman kepada

pengunjung yang datang ke toko.

Penghematan biaya juga harus dilakukan oleh semua perusahaan termasuk PT. Toys Games Indonesia sendiri, hal ini bertujuan agar perusahaan dapat bertahan dan terus beroperasi karena pengunjung yang semakin berkurang akibat dari pandemi, sehingga menyebabkan penjualan menurun tetapi pengeluaran biaya tetap terjadi dan menunjukkan ketidakseimbangan alur kas.

**Tabel Data Penjualan Dan Pengunjung**

<b>Tahun</b>	<b>Jumlah pengunjung</b>	<b>Jumlah Pendapatan</b>
2018	52.122 orang	13 Milyar
2019	57.620 orang	15 Milyar
2020	32.664 orang	10 Milyar
<b>2021</b>	<b>16.497 orang</b>	<b>9,3 Milyar</b>

*Sumber : PT. Toys Games Indonesia*

Pengurangan pegawai dengan cara tidak memperpanjang kontrak karyawan adalah salah satu upaya untuk mengurangi beban biaya. Hal tersebut membuat karyawan harus saling menutupi dan membantu di area yang karyawan tersebut sudah tidak bekerja lagi. Selain itu PT. Toys Games Indonesia juga melakukan penghematan listrik dengan mengurangi pemakaian AC, mengurangi pemakaian lampu serta menggunakan satu area kasir saja, hal ini di harapkan dapat mengurangi biaya tagihan listrik yang cukup tinggi.

Pemotongan gaji sebanyak 10% turut dilakukan pihak manajemen perusahaan agar mengurangi biaya pengeluaran, pemotongan tersebut dilakukan karena turunnya tingkat penjualan akibat pandemi yang terjadi, tetapi pemotongan gaji dan alasan pemotongan gaji tersebut sudah disampaikan pihak manajemen ke seluruh karyawan sebelum penerimaan gaji diberikan. Selain pemotongan gaji, penghapusan insentif produk turut dilakukan juga oleh pihak manajemen perusahaan agar perusahaan tetap dapat bertahan di masa pandemi ini.

Pandemi sangat merugikan perusahaan ritel karena sepiunya pembeli, tidak mendapatkan laba yang optimal untuk tetap bertahan di masa pandemi. Toko-toko yang tidak mampu membayar biaya tetap seperti biaya listrik, biaya sewa, biaya

gaji karyawan dan sebagainya, sehingga banyak yang memilih untuk menutup toko mereka.

Berdasarkan latar belakang di atas untuk memahami seberapa besar pengaruh penerapan *social distancing* dan penghematan biaya terhadap keuntungan perusahaan, maka penulis tertarik untuk mengkaji lebih jauh tentang pelaksanaannya di perusahaan dengan judul “*Pengaruh Penerapan Social Distancing Dan Efisiensi Biaya Terhadap Laba Perusahaan di Masa Pandemi Covid19 Pada PT. Toys Games Indonesia (Kawan Lama Group)*”

### **Identifikasi Masalah**

1. Penerapan *social distancing* dapat menyebabkan penurunan *up selling* kepada pelanggan.
2. Efisiensi biaya yang dilakukan belum tepat sasaran agar perusahaan tetap dapat bertahan dan tetap mendapatkan laba.
3. Penurunan penjualan akibat pandemi yang berakibat pada sedikitnya laba yang diperoleh.

### **Batasan Masalah**

Berdasarkan Identifikasi masalah diatas, maka dilakukan pembatasan masalah yaitu: Pengaruh penerapan *social distancing* dan efisiensi biaya terhadap laba perusahaan di masa pandemi Covid19 pada PT. Toys Games Indonesia (Kawan Lama Group).

### **Perumusan Masalah**

1. Apakah penerapan *social distancing* berpengaruh secara persial terhadap laba perusahaan di masa pandemi Covid19 pada PT. Toys Games Indonesia (Kawan Lama Group)?
2. Apakah efisiensi biaya berpengaruh secara parsial terhadap laba perusahaan di masa pandemi Covid19 pada PT. Toys Games Indonesia (Kawan Lama Group)?
3. Apakah penerapan *social distancing* dan efisiensi biaya yang berpengaruh terhadap laba perusahaan di masa pandemi Covid19 pada PT. Toys Games Indonesia (Kawan Lama Group)?

## **KAJIAN TEORI**

### **Social Distancing**

*Centers for Disease Control (CDC, 2020)* *Social distancing* adalah upaya penanggulangan suatu penyakit dengan tetap memberikan hak-hak bagi penduduk di suatu wilayah yang terinfeksi penyakit. Istilah *social distancing* sendiri mulai muncul kepermukaan dan ramai diperbincangkan sejak terjadinya jumlah peningkatan kasus COVID 19 di seluruh penjuru dunia. Tetapi kini istilah *social distancing* sudah berganti menjadi *Physical distancing*.

Beberapa standar yang diaplikasikan untuk diterapkan menjadi imbauan di Indonesia antara lain adalah bekerja, belajar, dan beribadah di rumah. Himbauan tersebut mendorong pemerintah untuk mengambil langkah agar warganya melakukan karantina mandiri di rumah masing-masing setidaknya selama 14 hari. Himbauan tersebut adalah untuk melakukan penerapan *social distancing* sebagai pembatasan social.

### **Penerapan Social Distancing**

*Social distancing* cukup efektif untuk mencegah penyebaran virus Corona. Namun, hal ini tentu perlu disertai dengan upaya pencegahan lainnya, seperti rajin mencuci tangan, membersihkan rumah dengan baik, dan memperkuat daya tahan tubuh. Langkah tersebut tidak berarti secara sosial seseorang harus memutuskan hubungan dan komunikasi dengan orang yang dicintai atau dari keluarganya. Penyebaran utama virus corona utamanya melalui tetesan pernapasan, terutama saat orang yang terinfeksi batuk atau bersin.

### **Perbedaan Social Distancing dan Physical Distancing**

*Social Distancing* atau dapat diartikan sebagai pembatasan jarak sosial, *Public Health Department (Yusup et al., 2020)* menjelaskan bahwa pembatasan sosial (*social distancing*) berarti menciptakan jarak antara diri sendiri dengan orang lain untuk mencegah penularan penyakit tertentu. Pembatasan sosial (*social distancing*) adalah pembatasan kegiatan tertentu penduduk dalam suatu wilayah yang diduga terinfeksi penyakit dan/atau terkontaminasi sedemikian rupa untuk

mencegah kemungkinan penyebaran penyakit atau kontaminasi yang bertujuan menekan potensi penyebaran penyakit menular, dimana social distancing bertujuan untuk membatasi kegiatan sosial orang untuk menjauh dari kontak fisik dan keramaian.

Contoh penerapan social distancing yang umum dilakukan, yaitu bekerja dari rumah (*work from home*), belajar di rumah bagi siswa dan mahasiswa, menunda pertemuan atau acara yang dihadiri banyak orang, tidak mengunjungi orang yang sedang sakit, melainkan cukup melalui panggilan telepon atau telekonferen.

Sedangkan *Physical distancing* atau dapat diartikan sebagai pembatasan kontak fisik merupakan serangkaian tindakan dalam pengendalian infeksi non-farmasi yang bertujuan untuk menghentikan atau memperlambat penyebaran penyakit menular. Tujuan utama dari kebijakan pembatasan ini adalah untuk mengurangi kemungkinan kontak fisik antara orang yang terinfeksi dan orang lain yang tidak terinfeksi, sehingga dapat meminimalkan terjadinya penularan penyakit, virus, morbiditas, dan akibat buruk lainnya yang dapat berakibat kepada kematian (Yunus & Rezki, 2020).

Kebijakan *physical distancing* sebagai alternatif pencegahan perluasan dampak infeksi virus Covid-19 yang dipilih oleh pemerintah Indonesia bukan tanpa resiko, *physical distancing* dapat menimbulkan berkurangnya produktivitas, dan hilangnya manfaat lain yang berkaitan dengan interaksi antar manusia untuk menjaga eksistensi dan keberlangsungan hidup, selain itu kesulitan masyarakat dalam memperoleh alat pelindung diri seperti masker, handsanitizer dan alat pelindung diri lainnya sering kali mempersulit masyarakat untuk menjaga kesehatannya.

### **Efisiensi Biaya**

Yotopoulos dan Nugent dalam buku *Ekonomi Managerial* karangan Aulia Tasmandan M. Hafizd Aima (2013:176) menyatakan bahwa efisiensi berhubungan dengan pencapaian output maksimum dari seperangkat sumber daya, yang terdiri dari atas dua jenis efisiensi, yaitu efisiensi harga dan teknis. Efisiensi harga berhubungan dengan pengambilan keputusan manajerial tentang alokasi dari berbagai variasi faktor produksi, yaitu input produksi yang dapat dikontrol

perusahaan. Efisiensi teknis berhubungan dengan sumber daya tetap dalam perusahaan, paling kurang dalam jangka pendek, keberadaannya secara eksogen dan bagian dari lingkungan yang tersedia. Bila efisiensi harga dan efisiensi teknis secara bersama terjadi, maka terdapat kondisi yang cukup bagi efisiensi ekonomis.

Menurut Sedarmayanti (2014:22) Efisiensi adalah ukuran tingkat penggunaan sumber daya dalam suatu proses. Semakin hemat atau sedikit penggunaan sumber daya, maka prosesnya dikatakan semakin efisien. Proses yang efisien ditandai dengan perbaikan proses sehingga menjadi lebih murah dan lebih cepat.

Efisiensi merupakan hasil perbandingan antara output fisik dan input fisik. Semakin tinggi rasio output terhadap input maka semakin tinggi tingkat efisiensi yang dicapai. Efisiensi juga dapat dijelaskan sebagai pencapaian output maksimum dari penggunaan sumber daya tertentu. Jika output yang dihasilkan lebih besar daripada sumber daya yang digunakan maka semakin tinggi pula efisiensi yang dicapai.

Pengukuran efisiensi dilakukan dengan membagi biaya yang dikeluarkan dengan pendapatan. Jika efisiensi dijelaskan dengan pengertian input-output maka efisiensi merupakan rasio antara output dengan input atau dinyatakan dalam rumus sebagai berikut:

Dimana : E : Efisiensi, O : Output, I : Input

Adapun pengukuran efisiensi sebagai berikut :

1. Apabila hasilnya <20% berarti sangat efisien.
2. Apabila hasilnya antara 21% sampai dengan 85% berarti efisien.
3. Apabila hasilnya > 85% berarti tidak efisien.

### **Pengertian Biaya**

Swardjono dalam Wildana (2019:51), biaya adalah pengeluaran uang tunai, properti lain persediaan modal atau layanan, atau hal-hal menimbulkan kewajiban untuk itu, diidentifikasi dengan barang atau jasa yang diperoleh atau dengan kerugian yang timbul, dan diukur dengan jumlah uang tunai yang dibayarkan atau nilai pasar dari properti lain, persediaan modal atau layanan yang diberikan dalam pertukaran atau dalam situasi lain, setiap dasar penilaian yang di terima secara umum.

Mulyadi (2016:8), biaya adalah pengorbanan sumber ekonomi, yang diukur dalam satuan uang. Adapaun 4 (empat) unsur pokok dalam biaya, yaitu:

1. Biaya merupakan sumber ekonomi
2. Diukur dalam satuan uang
3. Yang telah terjadi atau kemungkinan telah terjadi
4. Pengorbanan tersebut untuk memperoleh manfaat saat ini atau mendatang.

### **Laba**

L.M. Samryn (2012:429), Laba merupakan sumber dana internal yang dapat diperoleh dari aktivitas normal perusahaan yang tidak membutuhkan biaya ekstra untuk penyimpanan dan penggunaannya. Wild dan Subramanyam (2014:25), Laba (*earnings*) atau laba bersih (*net income*) mengindikasikan profitabilitas perusahaan, laba mencerminkan pengembalian kepada pemegang ekuitas untuk periode bersangkutan, sementara pos-pos dalam laporan merinci bagaimana laba didapat.

Laba bersih mencerminkan pencapaian dari suatu perusahaan (penghasilan) dalam hubungannya terhadap usaha (biaya-biaya) selama satu periode tertentu. Jika penghasilan melebihi biaya-biaya hasilnya disebut laba bersih. Jika biaya-biaya melebihi penghasilan perbedaan disebut rugi bersih karena laba bersih meningkatkan dalam sumber- sumber operasi, ekuitas pemilik juga meningkat, sedangkan rugi bersih menurunkan ekuitas pemilik.

### **Jenis – Jenis Laba**

Kasmir (2012:303), Salah satunya ukuran dari keberhasilan suatu perusahaan adalah mencari perolehan laba, karena laba pada dasarnya hanya sebagai ukuran efisiensi suatu perolehan. Adapun jenis - jenis laba, yaitu :

1. Laba Kotor (Gross Profit)
2. Laba Bersih (Net Profit)
3. Laba Operasi



### **Pertumbuhan Laba**

Ikatan Akuntansi Indonesia (2012:12), Penghasilan bersih (laba) sering digunakan sebagai ukuran kinerja atau dasar bagi ukuran yang lain seperti imbal hasil investasi (Return On Investment) atau laba per saham (Earning Per Share). Kinerja perusahaan merupakan hasil dari serangkaian proses dengan mengorbankan berbagai sumber daya. Adapun salah satu parameter penilaian kinerja perusahaan tersebut adalah pertumbuhan laba. Pertumbuhan laba digunakan untuk menilai kinerja suatu perusahaan.

Dewi Utari, Ari dan Darsono (2014:67), pertumbuhan laba perusahaan yang baik mencerminkan bahwa kondisi kinerja perusahaan juga baik, jika kondisi ekonomi baik pada umumnya pertumbuhan perusahaan baik. Laba merupakan ukuran kinerja dari suatu perusahaan, maka semakin tinggi laba yang dicapai perusahaan, mengindikasikan semakin baik kinerja perusahaan dengan demikian para investor tertarik untuk menanamkan modalnya.

### **Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Laba**

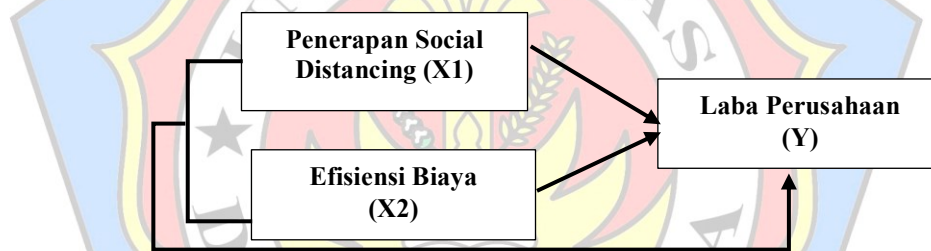
Jusup (2011:332), Laba memegang peranan yang sangat penting di dalam suatu perusahaan dan mempunyai pengaruh yang besar terhadap perekonomian. Dalam laporan laba rugi disajikan tentang penghasilan, biaya, laba rugi yang diperoleh suatu perusahaan selama periode tertentu. Munawir (2012:26), prinsip-prinsip yang diterapkan dalam perhitungan laba rugi, yaitu :

1. Penghasilan yang diperoleh dari usaha pokok perusahaan (penjualan barang dagangan atau memberikan service) diikuti dengan harga pokok dari barang atau service yang dijual, sehingga diperoleh laba kotor.
2. Biaya-biaya operasional yang terdiri dari biaya penjualan dan biaya umum dan administrasi (operating expenses).
3. Hasil-hasil yang diperoleh diluar operasi pokok perusahaan, yang diikuti dengan biaya-biaya yang terjadi diluar usaha pokok perusahaan (non operating/financial income dan expenses).
4. Laba rugi yang insedentil (extra ordinary gain or loss) sehingga akhirnya diperoleh laba bersih sebelum pajak pendapatan.

Munawir (2012:26), faktor-faktor yang mempengaruhi perubahan laba bersih (*net income*), yaitu :

1. Naik turunnya jumlah unit yang dijual dan harga jual per unit
2. Naik turunnya harga pokok penjualan. Perubahan harga pokok penjualan ini dipengaruhi oleh jumlah unit yang dibeli/diproduksi/dijual dan harga pembelian per unit atau harga pokok per unit
3. Naik turunnya biaya usaha yang dipengaruhi oleh jumlah unit yang dijual, variasi dalam tingkat harga dan efisiensi operating perusahaan.
4. Naik turunnya pos penghasilan/biaya non operasional yang dipengaruhi oleh variasi jumlah unit yang dijual, variasi dalam tingkat harga dan perubahan kebijaksanaan dalam pemberian *discount*.

#### **Kerangka Pemikiran**



#### **Hipotesis**

Seperti pendapat yang dikemukakan oleh Sugiyono (2007:84) bahwa: “Hipotesis adalah alternatif dugaan yang dibuat oleh peneliti bagi problematika yang diajukan dalam penelitian. Dugaan jawaban tersebut merupakan kebenaran yang sifatnya sementara yang akan diuji kebenarannya dengan data yang dikumpulkan melalui penelitian”.

Berdasarkan pengertian diatas maka terdapat hipotesis sebagai berikut:

- H1 : Terdapat pengaruh antara penerapan *social distancing* di masa pandemi Covid19 terhadap laba perusahaan
- H0 : Tidak terdapat pengaruh antara penerapan *social distancing* di masa Covid19 terhadap laba perusahaan
- H2 : Terdapat pengaruh antara efisiensi biaya di masa pandemi Covid19 terhadap laba perusahaan.

H0 : Tidak terdapat pengaruh antara efisiensi biaya di masa pandem Covid19 terhadap laba perusahaan.

H3 : Terdapat pengaruh anantara penerapan *social distancing* dan efisiensi biaya di masa pandemi Covid19 terhadap laba perusahaan.

H0 : Tidak terdapat pengaruh antara penerapan *social distancing* dan efisiensi biaya di masa pandemi Covid19 terhadap laba perusahaan.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

### **Tempat Penelitian**

Lokasi penelitian ini dilakukan di PT. Toys Games Indonesia (Kawan Lama Group) Mall Centre Point Medan Lt. 1 Jalan Jawa No.1 Medan Sumatera Utara.

### **Populasi**

Populasi adalah kelompok elemen yang lengkap, yang biasanya berupa orang, objek, transaksi atau kejadian dimana kita tertarik untuk mempelajarinya atau menjadi objek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah laporan penjualan dari tahun 2019 sampai tahun 2021 PT. Toys Games Indonesia Mall Centre Point Medan.

### **Sampel**

Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki populasi tersebut. Sampel yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah laporan penjualan PT. Toys Games Indonesia Mall Centre Point Medan selama masa pandemi COVID 19 yaitu 36 Bulan dari Januari 2019 sampai Desember 2021.

### **Jenis Penelitian**

Sugiyono (2012:12) “Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan”.

**Sumber Data Penelitian** : Data Sekunder, data yang sudah diolah terlebih dahulu dan baru didapatkan oleh peneliti dari sumber yang lain sebagai tambahan informasi. Selain itu ada juga sumber data penunjang yang didapatkan dari buku, jurnal, serta penelitian terlebih dahulu.

Teknik Pengumpulan Data : Observasi, Dokumentasi, Trianggulasi, Wawancara

**Tabel Definisi Operasional Variabel**

Variabel	Defenisi	Indikator	Skala
<i>Social Distancing</i> (X1)	Upaya menghindari pertemuan masal, menjaga jarak antar manusia	1. Tanggung jawab 2. Objektivitas Center Disease Control (2020 )	Rasio
Efisiensi Biaya (X2)	Menekan biaya pengeluaran (bahan baku, tenaga kerja, overhead produksi)	1. Biaya pengeluaran 2. Pengurangan beban Gobel, M (2013)	Rasio
Laba Perusahaa n (Y)	Sumber dana internal yang dapat diperoleh dari aktivitas perusahaan	1. Pendapatan 2. Beban L.M Samryn (2012)	Rasio

### Hasil Penelitian Data Dan Diskripsi Hasil Penelitian

#### Penerapan *Social Distancing* Pada PT. Toys Games Indonesia

Penerapan *social distancing* dan pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat yang dilakukan oleh pemerintah membuat PT. Toys Games Indonesia mengalami penurunan jumlah pengunjung yang datang berbelanja ke toko. Berikut data pengunjung yang datang ke toko sebelum penerapan *social distancing* dilakukan dan sesudah penerapan *social distancing* di berlakukan dari Januari 2019 sampai Desember 2021.

**Tabel Daftar Pengunjung yang datang ke PT. Toys Games Indonesia**

Bulan	Tahun 2019	Tahun 2020	Tahun 2021
Januari	5.704 Orang	4.613 Orang	2.125 Orang
Februari	4.839 Orang	4.254 Orang	2.034 Orang
Maret	4.067 Orang	4.091 Orang	2.201 Orang
April	4.245 Orang	1.175 Orang	1.756 Orang
Mei	4.512 Orang	1.009 Orang	1.987 Orang
Juni	6.127 Orang	2.067 Orang	2.521 Orang

Juli	4.864 Orang	2.090 Orang	2.212 Orang
Agustus	4.121 Orang	1.920 Orang	1.890 Orang
September	4.068 Orang	1.509 Orang	1.765 Orang
Oktober	4.112 Orang	2.012 Orang	1.654 Orang
November	4.509 Orang	2.307 Orang	1.901 Orang
Desember	6.452 Orang	3.262 Orang	2.989 Orang

Sumber : PT. Toys Games Indonesia diolah peneliti (2022)

### Efisiensi Biaya PT. Toys Games Indonesia

Dampak pandemic pada pendapatan perusahaan, menyebabkan perusahaan harus mengurangi biaya pengeluaran agar perusahaan tetap mendapatkan laba. Pengurangan karyawan, mengurangi pemakaian AC dan pemotongan gaji 10% juga di lakukan oleh PT. Toys Games Indonesia. Berikut daftar biaya pengeluaran sebelum pandemi dan saat pandemi dari tahun 2019 sampai 2021.

**Tabel Daftar Biaya Pengeluaran PT. Toys Games Indonesia (dalam Rp)**

Bulan	Tahun 2019	Tahun 2020	Tahun 2021
Januari	Rp 485.231.920	Rp 490.234.240	Rp 350.230.120
Februari	Rp 472.902.340	Rp 475.020.210	Rp 343.940.340
Maret	Rp 405.230.120	Rp 413.980.340	Rp 315.560.040
April	Rp 400.980.200	Rp 398.760.770	Rp 319.340.220
Mei	Rp 412.562.090	Rp 360.234.990	Rp 323.230.120
Juni	Rp 450.229.560	Rp 320.887.420	Rp 322.080.340
Juli	Rp 435.120.930	Rp 350.045.550	Rp 311.080.230
Agustus	Rp 406.230.220	Rp 320.990.560	Rp 303.232.400
September	Rp 399.930.480	Rp 349.909.860	Rp 312.230.450
Oktober	Rp 410.232.780	Rp 323.222.980	Rp 322.232.040
November	Rp 421.450.560	Rp 335.654.090	Rp 301.121.980
Desember	Rp 490.232.690	Rp 359.060.560	Rp 353.320.230

Sumber: PT. Toys Games Indonesia diolah peneliti (2022)

### Laba PT. Toys Games Indonesia

Laba PT. Toys Games Indonesia yang digunakan dalam penelitian ini adalah laba bersih, laba bersih yaitu laba kotor yang dikurangi oleh pajak penghasilan. Berikut daftar laba bersih PT. Toys Games Indonesia dari tahun 2019 sampai tahun 2021:

**Tabel Daftar Laba PT. Toys Games Indonesia dalam Rupiah**

Bulan	Tahun 2019	Tahun 2020	Tahun 2021
Januari	Rp 411.890.900	Rp 421.030.240	Rp 134.030.120
Februari	Rp 400.101.230	Rp 401.240.560	Rp 127.320.230
Maret	Rp 392.450.340	Rp 367.010.050	Rp 126.230.210
April	Rp 380.250.120	Rp 115.989.400	Rp 120.980.340
Mei	Rp 390.120.250	Rp 110.008.450	Rp 121.200.980
Juni	Rp 421.232.450	Rp 123.090.430	Rp 129.230.910
Juli	Rp 388.240.210	Rp 121.340.200	Rp 129.980.230
Agustus	Rp 391.289.950	Rp 113.340.230	Rp 120.230.290
September	Rp 386.340.230	Rp 109.290.280	Rp 119.980.890
Oktober	Rp 395.504.760	Rp 137.240.960	Rp 117.129.800
November	Rp 398.453.450	Rp 143.349.540	Rp 121.789.980
Desember	Rp 435.340.120	Rp 179.345.670	Rp 145.120.640

Sumber: PT. Toys Games Indonesia diolah peneliti (2022)

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### Penerapan Social Distancing, Efisiensi Biaya Berpengaruh Secara Parsial Terhadap Laba PT. Toys Games Indonesia

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan penerapan *social distancing* berpengaruh dan signifikan terhadap laba perusahaan. Hal ini ditunjukkan dengan nilai t hitung penerapan *social distancing* adalah 6.208. Nilai t hitung  $6.208 > t_{table}$  2.042. Nilai signifikansi 0.000 lebih kecil dari 0.05 maka hipotesis pertama di terima. Hal tersebut menyatakan bahwa Penerapan *social distancing* yang diterapkan oleh PT.Toys Games Indonesia berpengaruh signifikan terhadap laba perusahaan.

Artinya penerapan *social distancing* sangat berpengaruh pada laba, karena jumlah pelanggan yang datang sangat mempengaruhi penjualan perusahaan.

Hasil analisis menunjukkan efisiensi biaya berpengaruh positif dan signifikan terhadap laba perusahaan. Hal ini ditunjukkan dengan nilai thitung efisiensi biaya adalah 3.156. Nilai thitung  $3.156 > t_{table} 2.042$ . Hal tersebut menyatakan bahwa efisiensi biaya yang dilakukan oleh PT. Toys Games Indonesia berpengaruh signifikan terhadap laba perusahaan. Artinya penghematan biaya yang dilakukan perusahaan sudah terarah dengan baik.

### **Penerapan *Social Distancing*, Efisiensi Biaya Berpengaruh secara Simultan Terhadap Laba Perusahaan PT.Toys Games Indonesia**

Berdasarkan penelitian secara statistik, dapat diketahui bahwa penerapan *social distancing* dan efisiensi biaya secara simultan berpengaruh terhadap laba perusahaan PT. Toys Games Indonesia. Hal ini ditunjukkan dengan nilai F hitung 169.768 yang jauh lebih besar dari  $F_{table}$ , dan nilai signifikasinya  $0.000 < 0.05$  maka hipotesis kedua diterima. Hal ini didukung oleh koefisien determinasi  $R_{square}$  sebesar 0.911 yang menunjukkan bahwa variabel independen penerapan *social distancing* dan efisiensi biaya mampu menjelaskan 91% perubahan dari variabel dependen yaitu laba perusahaan. Sedangkan sisanya 9% dijelaskan oleh variasi atau faktor lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

### **Penerapan *Social Distancing* Berpengaruh Dominan Sginifikan Terhadap Laba Perusahaan PT.Toys Games Indonesia**

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *social distancing* berpengaruh sangat signifikan terhadap laba PT. Toys Games Indonesia. Hal ini ditunjukkan dengan nilai nilai t hitung  $6.028 > t_{tabel} 2.042$  dan nilai signifikansi 0.000 lebih kecil dari 0,05, maka kedua hipotesis tersebut diterima. Hal ini menyatakan bahwa penerapan *social distancing* yang dilakukan oleh PT. Toys Games Indonesia sangat berpengaruh pada Laba perusahaan.

Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa penerapan *social distancing* dan efisiensi biaya sangat berpengaruh besar pada laba yang dihasilkan perusahaan.

Penerapan *social distancing* sangat membuat banyak pedagang, baik dari pedagang tradisional hingga pedagang modern yang ada di pusat perbelanjaan seperti Mall ketakutan. Hal ini disebabkan karena dibatasinya pengunjung yang boleh masuk kedalam pusat perbelanjaan, pendapatan yang dihasilkan perusahaan sangat kecil. Penjualan secara online harus gencar dilakukan oleh semua perusahaan agar perusahaan tetap dapat mendapatkan hasil penjualan yang optimal agar tercapainya tujuan perusahaan yaitu laba.

Selain penjualan secara online yang harus digencarkan, mengefisienkan segala pengeluaran harus diterapkan oleh pihak manajemen karena hasil laba yang semakin turun akibat *andemic* yang terjadi. Menekan pemakaian listrik, telepon dan bahkan mengurangi karyawan adalah tindakan yang harus dilakukan perusahaan dimasa *andemic* agar perusahaan tetap bisa bertahan.

## **SIMPULAN**

1. Penerapan *social distancing* mempunyai nilai signifikansi 0.000 yang berarti nilai ini lebih kecil dari 0.05. Nilai t hitung  $6.208 > t_{tabel} 2.042$  berarti H1 diterima atau secara parsial penerapan *social distancing* sangat berpengaruh signifikan terhadap laba perusahaan PT. Toys Games Indonesia. Tingkat laba yang diperoleh perusahaan sangat ditentukan oleh penerapan *social distancing* yang ditetapkan oleh pemerintah. Jumlah pengunjung yang diperbolehkan masuk sangat berpengaruh pada tingkat penjualan yang berujung pada laba yang diperoleh oleh perusahaan. Efisiensi biaya mempunyai nilai signifikansi  $0.003 < 0.05$ . Nilai t hitung  $3.156 > t_{tabel} 2.042$  berarti H2 diterima atau secara parsial efisiensi biaya berpengaruh signifikan terhadap laba perusahaan PT. Toys Games Indonesia. Tingkat laba yang diperoleh sangat ditentukan dengan penghematan biaya yang dilakukan, seperti pengurangan gaji, meminimalisir pemakaian listrik dan telepon serta mengurangi pegawai harus dilakukan agar perusahaan tetap mendapatkan laba di masa pandemi COVID19.
2. Hasil uji F yang dilakukan dengan nilai F hitung  $169.768 > F_{table}$ , dan nilai signifikasinya 0.000 berarti H2 diterima, penerapan *social distancing* dan efisiensi biaya secara simultan berpengaruh signifikan terhadap laba perusahaan



- PT. Toys Games Indonesia karena tingkat signifikan sebesar 0.000 (0.05). Penerapan *social distancing* dan efisiensi biaya yang dikelola bersama-sama secara optimal dapat meningkatkan laba perusahaan.
3. Penerapan *social distancing* mempunyai nilai signifikansi  $0.000 < 0.05$ . Nilai t hitung penerapan *social distancing* adalah Nilai t hitung  $6.208 > t_{tabel} 2.042$ , maka disimpulkan bahwa penerapan *social distancing* memiliki pengaruh yang sangat dominan terhadap laba perusahaan PT. Toys Games Indonesia atau pengunjung yang masuk kedalam toko memiliki kontribusi yang besar terhadap penyumbang laba perusahaan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Al Haryono Jusup, 2011, “Dasar – Dasar Akuntansi”, Bagian Penerbitan Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi YKPN, Yogyakarta.
- Aulia Tasman dan M. Havidz Aima, 2013 Ekonomi Manajerial dengan Pendekatan Matematis, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Dewi Utari, Ari Purwanti dan Darsono Prawironegoro. 2014. Manajemen 12345 Keuangan Edisi Revisi. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Ghazali, I. (2018). Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program Ibm Spss 25 (Edisi 4). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Kasmir. 2012. Analisis Laporan Keuangan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada Halim
- L.M Samryn, 2012. “Pengantar Akuntansi: Mudah Membuat Jurnal Transaksi Dengan Pendekatan Siklus Transaksi” ,Rajawali Pers , Jakarta
- Mulyadi, 2016, Akuntansi Biaya, Yogyakarta: STIE Yayasan Keluarga Pahlawan Negara.
- Munawir, 2012, Analisis Laporan Keuangan. Edisi Kesebelas. Liberti. Yogyakarta
- K. R dan John J. Wild. 2014. Analisa Laporan Keuangan. Penerjemah Dewi Y. Jakarta: Salemba Empat.
- Sedarmayanti. (2014). Sumber Daya Manusia dan Produktivitas Kerja. Jakarta: Mandar Maju.

Sugiyono, P. D. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. In Alfabeta, Cv.

Yusup, D. K., Badriyah, M., Suyandi, D., & Asih, V. S. (2020). Pengaruh bencana Covid-19, pembatasan sosial, dan sistem pemasaran online terhadap perubahan perilaku konsumen dalam membeli produk retail. [Http://Digilib.Uinsgd.Ac.Id](http://Digilib.Uinsgd.Ac.Id), 1(1), 1±10

