

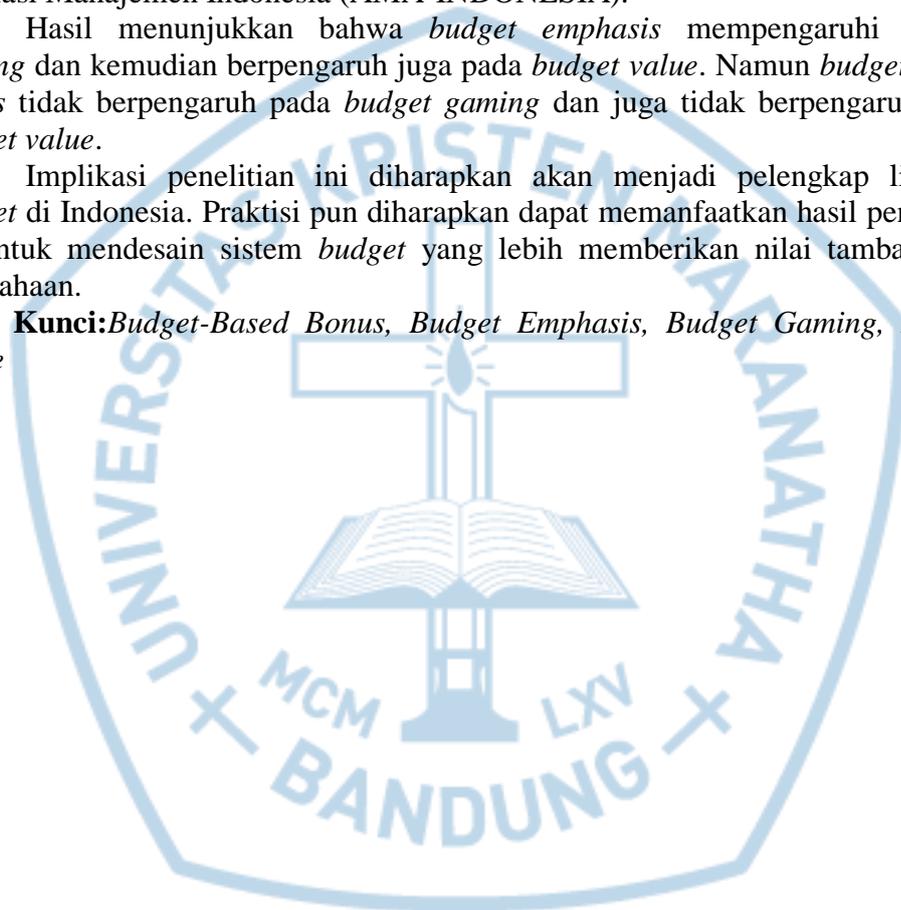
ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh *budget-based bonus* dan *budget emphasis* terhadap *budget gaming* serta implikasinya pada *budget value*. pengumpulan data menggunakan metode survei. Analisis data dengan *Partial Least Square* terhadap 286 sampel pada perusahaan yang terdaftar di Asosiasi Manajemen Indonesia (AMA-INDONESIA).

Hasil menunjukkan bahwa *budget emphasis* mempengaruhi *budget gaming* dan kemudian berpengaruh juga pada *budget value*. Namun *budget-based bonus* tidak berpengaruh pada *budget gaming* dan juga tidak berpengaruh pada *budget value*.

Implikasi penelitian ini diharapkan akan menjadi pelengkap literatur *budget* di Indonesia. Praktisi pun diharapkan dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk mendesain sistem *budget* yang lebih memberikan nilai tambah bagi perusahaan.

Kata Kunci: *Budget-Based Bonus, Budget Emphasis, Budget Gaming, Budget Value*



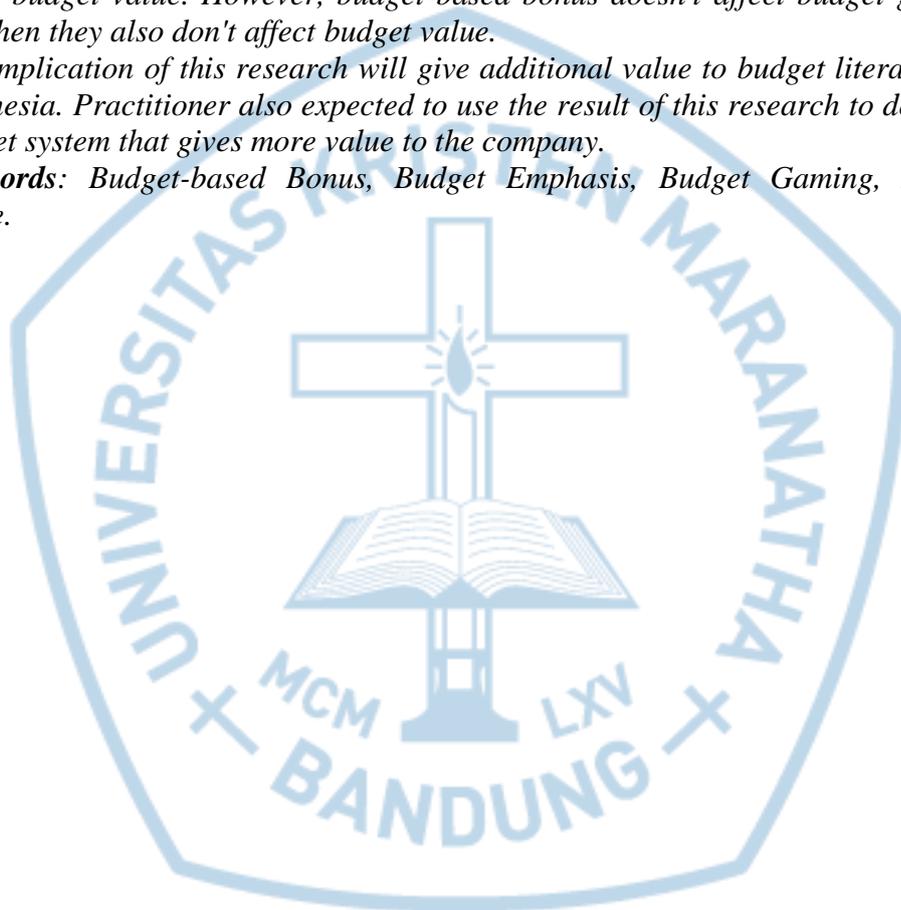
ABSTRACS

The purpose of this research is to test the effect of budget-based bonus and budget emphasis to budget gaming and its implication to budget value. Data collected with survey method. Data analysis was done by using Partial Least Square to 286 samples on company that are member of Indonesian Management Association (Asosisasi Manajemen Indonesia - AMA Indonesia).

The result shows that budget emphasis affect budget gaming and then they also affect budget value. However, budget-based bonus doesn't affect budget gaming and then they also don't affect budget value.

The implication of this research will give additional value to budget literature in Indonesia. Practitioner also expected to use the result of this research to design a budget system that gives more value to the company.

Keywords: *Budget-based Bonus, Budget Emphasis, Budget Gaming, Budget Value.*



DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI TESIS	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian	6
1.4. Kegunaan Penelitian.....	6
1.4.1. Kegunaan Praktis.....	7
1.4.2. Kegunaan Teoretis.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS	
2.1. Kajian Pustaka	8
2.1.1. Perencanaan dan Penganggaran	8
2.1.2. Pengertian <i>Budget</i>	9
2.1.3. Karakteristik <i>Budget</i>	10
2.1.4. Tujuan <i>Budget</i>	11
2.1.5. Kelemahan <i>Budget</i>	12
2.1.6. Aspek Perilaku <i>Budget</i> dan <i>Budget Gaming</i>	13

2.1.7. <i>Budget Emphasis</i>	15
2.1.8. <i>Budget-Based Bonus</i>	16
2.1.9. <i>Budget Value</i>	16
2.1.10. Penelitian Sebelumnya	18
2.2. Kerangka Pemikiran.....	21
2.3. Pengembangan hipotesis	21
2.3.1. <i>Budget-based bonus</i> dengan <i>budget gaming</i>	21
2.3.2. <i>Budget emphasis</i> dengan <i>budget gaming</i>	23
2.3.3. <i>Budget gaming</i> dengan <i>budget value</i>	24
2.3.4. Efek Mediasi <i>Budget Gaming</i>	25

BAB III OBJEK DAN METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian	26
3.2. Definisi Operasional Variabel	26
3.3. Pengukuran Variabel.....	29
3.4. Populasi dan Sampel	31
3.5. Jenis dan Sumber Data.....	32
3.5.1. Jenis Data	32
3.5.2. Sumber Data.....	32
3.6. Metode Pengumpulan Data.....	32
3.7. Metode Analisis Data.....	32
3.7.1. Pengujian Validitas	34
3.7.2. Pengujian Reliabilitas	35
3.7.3. Pengujian <i>Structural Model</i>	35
3.7.4. Pengujian Hipotesis.....	36

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Analisis	37
4.1.1. Jumlah Sampel Final	37
4.1.2. Profil Responden	37
4.1.2.1. Jenis Kelamin.....	37
4.1.2.2. Usia	38

4.1.2.3. Pendidikan.....	38
4.1.2.4. Departemen Kerja	39
4.1.2.5. Lama Bekerja di Departemen Saat Ini	40
4.1.2.6. Lama Bekerja di Perusahaan	40
4.1.2.7. Jumlah Karyawan yang Dipimpin.....	41
4.1.2.8. Jumlah Karyawan di Perusahaan	41
4.1.2.9. Jenis Perusahaan Tempat Bekerja.....	42
4.1.3. Pemakaian Anggaran untuk kontrol.....	43
4.1.4. Analisis Deskriptif Variabel Penelitian.....	43
4.1.4.1. Analisis Deskriptif Variabel <i>Budget-Based Bonus</i> (X_1) .	44
4.1.4.2. Analisis Deskriptif Variabel <i>Budget Emphasis</i> (X_2).....	45
4.1.4.3. Analisis Deskriptif Variabel <i>Budget Gaming</i> (Y).....	46
4.1.4.4. Analisis Deskriptif Variabel <i>Budget Value</i> (Z).....	47
4.2. Analisis Inferensial: <i>Structural Equation Modeling Partial Least Square</i> (SEM-PLS).....	48
4.2.1. Pengujian Model Pengukuran (<i>Measurement Model/Outer Model</i>)	48
4.2.1.1. <i>Convergent validity</i>	49
4.2.1.2. <i>Discriminant validity</i>	50
4.2.1.3. <i>Cronbach's alpha</i> dan <i>Composite reliability</i>	52
4.2.2. Pengujian Model Struktural (<i>Structural Model/Inner Model</i>)	53
4.2.3. Pengujian Hipotesis.....	54
4.3. Pembahasan Hasil Penelitian	57
4.3.1. <i>Budget-Based Bonus</i> dengan <i>Budget Gaming</i> (H_1).....	57
4.3.2. <i>Budget Emphasis</i> dengan <i>Budget Gaming</i> (H_2)	58
4.3.3. <i>Budget Gaming</i> dengan <i>Budget Value</i> (H_3).....	59
4.3.4. <i>Budget-Based Bonus, Budget Gaming, Budget Value</i> (H_4).....	59
4.3.5. <i>Budget Emphasis, Budget Gaming, Budget Value</i> (H_5)	60
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
5.1. Simpulan	61

5.2. Implikasi.....	61
5.2.1. Implikasi Teori.....	61
5.2.2. Implikasi Praktik.....	62
5.3. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA.....	64
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

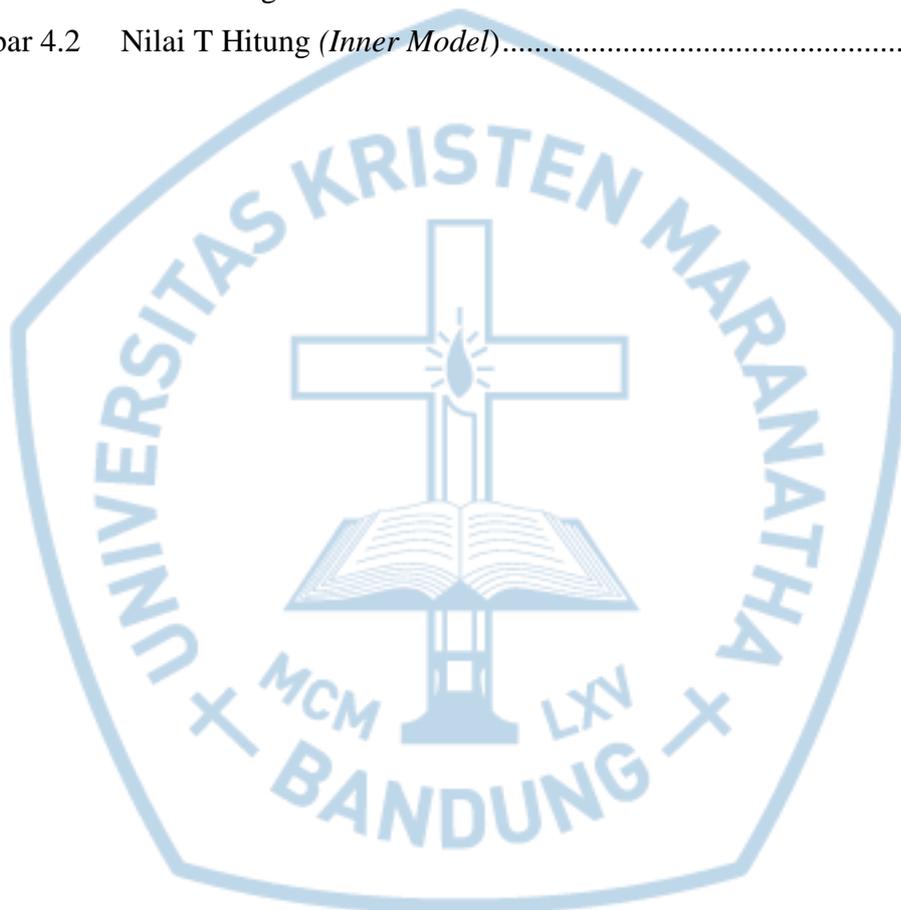
		Halaman
Tabel 2.1	Penelitian Sebelumnya	18
Tabel 3.1	Operasional Variabel	27
Tabel 4.1	Jumlah Sampel Final	37
Tabel 4.2	Jenis Kelamin	37
Tabel 4.3	Usia	38
Tabel 4.4	Pendidikan	38
Tabel 4.5	Departemen Kerja	39
Tabel 4.6	Lama Bekerja di Departemen Saat Ini	40
Tabel 4.7	Lama Bekerja di Perusahaan	40
Tabel 4.8	Jumlah Karyawan yang Dipimpin	41
Tabel 4.9	Jumlah Karyawan di Perusahaan	41
Tabel 4.10	Jenis Perusahaan Tempat Bekerja	42
Tabel 4.11	Perusahaan Dalam Menggunakan Anggaran untuk Mengontrol Bisnis	43
Tabel 4.12	Pedoman Interpretasi Skor Rata-Rata	44
Tabel 4.13	Gambaran Jawaban Responden terkait Variabel <i>Budget-Based Bonus</i>	44
Tabel 4.14	Gambaran Jawaban Responden terkait Variabel <i>Budget Emphasis</i>	45
Tabel 4.15	Gambaran Jawaban Responden terkait Variabel <i>Budget Gaming</i>	46
Tabel 4.16	Gambaran Jawaban Responden terkait Variabel <i>Budget Value</i>	48
Tabel 4.17	Hasil Uji <i>Outer Loading (Convergent Validity)</i>	49
Tabel 4.18	Hasil Uji <i>Average Variance Extracted (Convergent Validity)</i> .	50
Tabel 4.19	Hasil Uji <i>Cross Loading (Discriminant Validity)</i>	51

Tabel 4.20	Hasil Uji <i>Cronbach's Alpha & Composite Reliability (Discriminant Validity)</i>	52
Tabel 4.21	Analisis <i>R Square (R²)</i> pada Variabel Endogen	53
Tabel 4.22	Pengujian Hipotesis.....	55



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran Penelitian.....	21
Gambar 3.1 Model SEM PLS.....	33
Gambar 4.1 Model Pengukuran	48
Gambar 4.2 Nilai T Hitung (<i>Inner Model</i>).....	54



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Permohonan Permintaan Data
Lampiran 2 Kuesioner Penelitian

