

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan pada Bab IV, maka dapat diambil kesimpulan penelitian sebagai berikut:

1. *Budget-based bonus* tidak berpengaruh positif terhadap *budget gaming*.
2. *Budget emphasis* berpengaruh positif terhadap *budget gaming*.
3. *Budget gaming* berpengaruh negatif terhadap *budget value*.
4. Pengaruh antara *budget-based bonus* dengan *budget value* tidak signifikan dimediasi oleh *budget gaming*.
5. Pengaruh antara *budget emphasis* dengan *budget value* secara signifikan dimediasi oleh *budget gaming*.

5.2 Implikasi

5.2.1 Implikasi Teori

Jika dilihat dari perspektif teori, hasil penelitian ini pada dasarnya mendukung teori dalam Anthony dan Govindarajan (2007) yang mengatakan bahwa penerapan *budget* dapat mempengaruhi aspek perilaku manajer dan pegawai. Hasil temuan membuktikan bahwa motivasi berlandaskan *budget* dapat mempengaruhi perilaku. Meskipun motivasi berupa *reward* yaitu bonus dalam penelitian ini tidak mempengaruhi perilaku namun tekanan perusahaan atas

pentingnya *budget* menjadi hal yang memotivasi manajer dan pegawai dalam berperilaku.

Hasil temuan ini juga akan memperkaya literatur *budget behaviour* dan *budget value* di dunia dengan memberikan gambaran perilaku *budget* di Indonesia.

5.2.2 Implikasi Praktik

Hasil temuan ini juga memberikan referensi bagi praktisi dunia usaha yang menggunakan *budget* baik itu sebagai alat evaluasi maupun sebagai alat bantu dalam pengambilan keputusan. Berdasarkan hasil temuan ini, penerapan *budget* memiliki potensi untuk memberikan *value* yang tidak sesuai dengan kebutuhan perusahaan karena dapat meningkatkan perilaku *gaming*. Praktisi dapat mempertimbangkan lebih matang penerapan *budget* di perusahaan dengan mendesain sistem *budget* yang dapat mengatasi perilaku *gaming* atau bahkan mencoba konsep *beyond budgeting*.

Berdasarkan hasil temuan dari penelitian ini, praktisi sebaiknya tidak terlalu menekankan aspek pencapaian *budget* sebagai alat pengendali atau pemberian kompensasi. Penerapan *budget* jika masih ingin dipertahankan sebaiknya disertai dengan penerapan *balanced score card* sebagai bentuk antisipasi perilaku *gaming*.

5.3 Saran

1. Penelitian ini terbatas hanya pada beberapa variabel, seperti *budget-based bonus*, *budget emphasis*, dan *budget gaming* sebagai variabel yang mempengaruhi *budget value*. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menambah variabel lainnya, seperti *trust*, dan *prior period performance*.

Selain itu, sampel dalam penelitian ini memiliki karakteristik yang beragam karena dari berbagai industri. Penelitian selanjutnya sebaiknya difokuskan pada industri tertentu seperti khusus manufaktur atau khusus perusahaan perdagangan kemudian demografi responden dibatasi hanya divisi yang dinilai lebih relevan dalam konteks *budgeting* seperti *marketing* dan *accounting*.

2. Riset ini menggunakan metode survei, oleh karena itu keterbatasan metode ini kemungkinan besar melekat dalam penelitian ini, misalnya keterbatasan dalam memperoleh sampel yang representatif dan tidak bias. Penelitian selanjutnya diharapkan menambah metode penelitian, seperti wawancara langsung terhadap responden.
3. Riset ini dapat menjadi rekomendasi bagi pimpinan dalam merumuskan sistem *budget* yang dapat mengurangi perilaku disfungsi *budget gaming* dengan mendesain sistem *budget* yang memperhatikan aspek lain. Misalnya dalam penetapan *sales target* perlu diiringi dengan target *A/R days* dengan tingkat tertentu sehingga kesempatan manajer dalam melakukan *gaming* menjadi lebih rendah. Selain itu, melihat bahwa penekanan terhadap *budget* dapat memicu perilaku *gaming*, penerapan *beyond budgeting* dapat menjadi salah satu alternatif bagi perusahaan agar tetap memiliki alat evaluasi tanpa harus memicu perilaku disfungsi.