

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *budget gaming* terhadap *budget value*. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah causal explanatory. Populasi dalam penelitian ini adalah manajer yang berada di perusahaan swasta di Kota Kudus, Jawa Tengah. Penelitian ini menggunakan snowball sampling. Data dianalisis menggunakan analisis regresi sederhana. Hasil penelitian menunjukkan budget gaming berpengaruh negatif terhadap budget value.

Kata Kunci : *Budget Gaming, Budget Value.*



ABSTRACT

This study aims to determine the effect of budget gaming on budget value. This research is a quantitative research. This type of research in this study is causal explanatory. The population in this study were managers in private companies in the City of Kudus, Central Java. This research uses snowball sampling. Data were analyzed using simple regression analysis. The results showed that budget gaming has a negative effect on budget value.

Keywords: budget gaming, budget value



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL (INDONESIA)	i
HALAMAN JUDUL (INGGRIS).....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI DAN DOKUMENTASI	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Tujuan Penelitian.....	5
1.4. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1. Kajian Pustaka.....	7
2.1.1 Pengertian Anggaran (<i>Budget</i>).....	7
2.1.2 Pengertian Penganggaran.....	7
2.1.3 <i>Budget Gaming</i>	8
2.1.3.1 <i>Budget Slack</i>	9
2.1.3.2 <i>Sandbagging, Budget Ratcheting, Revenue Manipulation, dan Big Baths</i>	13
2.1.4 <i>Budget Value</i>	15
2.1.5 Riset Empiris.....	16

DAFTAR ISI

2.2	Kerangka Pemikiran.....	20
2.2.1	Pengaruh <i>Budget Gaming</i> terhadap <i>Budget Value</i>	20
2.3	Pengembangan Hipotesis.....	22
BAB III METODE PENELITIAN		23
3.1.	Metode Penelitian.....	23
3.2.	Populasi dan Sampel.....	23
3.2.1.	Populasi	23
3.2.2.	Sampel	23
3.2.3.	Teknik Pengambilan Sampel.....	24
3.3.	Definisi Operasional Variabel (DOV)	24
3.3.1	Variabel Penelitian.....	24
3.3.2.	Operasional Variabel.....	24
3.4.	Teknik Pengumpulan Data.....	25
3.4.1	Sumber Data.....	25
3.4.2	Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.4.3	Teknik Analisis Data.....	27
3.4.3.1	Uji Validitas dan Instrumen.....	27
3.4.3.1.1	Uji Validitas Instrumen.....	27
3.4.3.1.2	Uji Reliabilitas Instrumen.....	28
3.4.3.2	Uji Asumsi Klasik.....	29
3.4.3.2.1	Uji Normalitas.....	29
3.4.3.2.2	Uji Linearitas.....	30
3.4.3.2.3	Uji Heteroskedastisitas.....	30

DAFTAR ISI

3.4.3.3 Analisis Regresi Linier Sederhana.....	30
3.4.3.4 Pengujian Hipotesis.....	31
3.4.3.4.1 Uji Signifikansi (Uji T Parsial).....	31
3.4.3.4.2 Koefisien Determinasi (<i>R Square</i>).....	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	33
4.1. Hasil Penelitian.....	33
4.1.1. Analisis Deskriptif.....	33
4.1.1.1. Persepsi Responden Mengenai <i>Budget Gaming</i>	33
4.1.1.2. Persepsi Responden Mengenai <i>Budget Value</i>	37
4.1.2. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	38
4.1.2.1. Pengujian Validitas.....	38
4.1.2.2. Pengujian Reliabilitas.....	40
4.1.3 Pengujian Asumsi Klasik.....	41
4.1.3.1 Uji Normalitas.....	41
4.1.3.2 Uji Linearitas.....	42
4.1.3.3 Uji Heteroskedastisitas.....	43
4.1.4 Regresi Linier Sederhana.....	44
4.1.5 Pengujian Hipotesis.....	45
4.1.5.1 Uji Signifikansi (Uji T Parsial).....	45
4.1.5.2 Koefisien Determinasi (<i>R Square</i>).....	47
4.2. Pembahasan.....	48
BAB V PENUTUP.....	49
5.1. Simpulan.....	49

5.2. Saran

49

DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN	54
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	80



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Riset Empiris	16
Tabel 3.1. Definisi Operasional Variabel (DOV).....	25
Tabel 3.2. Bobot Skala Likert	27
Tabel 3.3. Pedoman Interpretasi Terhadap Koefisien Determinasi.....	32
Tabel 4.1. Tanggapan Mengenai <i>Budget Gaming</i> (X)	33
Tabel 4.2. Tanggapan Mengenai <i>Budget Value</i> (Y)	37
Tabel 4.3. Uji Validitas Variabel X (<i>Budget Gaming</i>).....	39
Tabel 4.4. Uji Validitas Variabel Y (<i>Budget Value</i>).....	40
Tabel 4.5. Uji Reliabilitas Variabel X (<i>Budget Gaming</i>)	41
Tabel 4.6. Uji Reliabilitas Variabel Y (<i>Budget Value</i>).....	41
Tabel 4.7. Uji Normalitas.....	42
Tabel 4.8. Uji Linieritas.....	43
Tabel 4.9. Uji Heteroskedastisitas.....	44
Tabel 4.10. Uji Regresi Linier Sederhana.....	45
Tabel 4.11. Uji Hipotesis Parsial.....	46
Tabel 4.12. Uji Koefisien Determinasi	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2. Model penelitian.....21

