

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan uraian pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya tentang pengaruh *budget gaming* terhadap *budget value*, penulis dapat menarik beberapa kesimpulan, yaitu:

Terdapat pengaruh yang signifikan dari adanya *budget gaming* terhadap *budget value*. Masih adanya *budget gaming* disebabkan oleh penerapan anggaran berpotensi memberikan nilai yang tidak sesuai dengan kebutuhan perusahaan sehingga memotivasi manajer untuk berperilaku disfungsional.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan ini, maka penulis mencoba memberikan beberapa saran:

1. Berdasarkan hasil penelitian ini, bahwa adanya perilaku *budget gaming* yang tinggi justru akan menurunkan *budget value*. Oleh karena itu, praktisi dapat mempertimbangkan penerapan anggaran di perusahaan secara lebih matang dengan merancang sistem anggaran yang dapat mengatasi perilaku disfungsional.
2. Data yang digunakan dan dianalisis menggunakan *instrumen* berdasarkan persepsi jawaban dari responden. Hal tersebut dapat menimbulkan masalah jika persepsi responden berbeda dengan keadaan sesungguhnya. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menambah metode penelitian, seperti melakukan wawancara langsung terhadap responden
3. Penelitian ini menggunakan sampel yang sangat heterogen, sehingga hasilnya mungkin kurang relevan untuk jenis usaha tertentu. Penelitian di masa depan dapat

memilih contoh jenis industri tertentu. Penelitian ini memakai variabel yang general yaitu *budget gaming* sebagai variabel yang mempengaruhi *budget value*. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggunakan variabel yang spesifik seperti *sandbagging*, *big baths*, dan *budget ratcheting*.

