

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Definisi Dan Pengukuran Variabel

3.1.1 *Budgetary slack*

Budgetary slack adalah selisih antara produksi sesungguhnya dengan anggaran produksi yang diciptakan. Dalam penelitian ini, *budgetary slack* berlaku sebagai variabel dependen penelitian. Pengukuran selisih anggaran ini dilakukan dengan menilai selisih produksi sesungguhnya dengan produksi yang dianggarkan. Semakin besar selisih yang dihasilkan, maka semakin besar pula *budgetary slack* yang diciptakan dalam perusahaan. Penilaian selisih anggaran yang terjadi dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan skala rasio.

Rumus yang digunakan dalam penghitungan *budgetary slack* adalah:

$$\mathbf{Budgetary\ slack = Hasil\ Penugasan\ (Working) - Target\ Penugasan}$$

Dalam penelitian ini *Budgetary slack* diukur dengan menggunakan rumus di atas dimana hasil penugasan yang dilakukan partisipan sebagai manajer produksi akan dikurangi dengan usulan anggaran yang mereka berikan dalam skema insentif tertentu (*treatment*).

3.1.2 Insentif

Insentif adalah kompensasi yang diberikan perusahaan diluar gaji pokok yang mereka terima. Dalam penelitian ini variabel insentif berlaku sebagai variabel independen yang mempengaruhi variabel dependen *budgetary slack*. Dalam penelitian eksperimen ini, skema insentif terbagi dalam 2 skema *treatment*, yaitu *slack-inducing* dan *truth-inducing*.

- a) Skema *slack-inducing* adalah skema insentif yang diberikan kepada partisipan berupa gaji tetap ditambah bonus berupa penambahan gaji kepada partisipan yang mampu melebihi target produksi, dan memberikan gaji tetap saja apabila manajer tersebut tidak mampu mencapai target produksi.

Dalam skema *treatment slack-inducing* ini partisipan akan mendapatkan gaji tetap 20 kupon dan mendapat bonus sebesar 2 kupon /unit apabila partisipan berhasil mencapai target produksi.

Dan apabila partisipan tidak dapat melebihi target produksi, maka partisipan tetap akan mendapat gaji tetap tanpa ada pengurangan insentif berupa penalti. Rumusan *slack-inducing* dinyatakan sebagai berikut:

jika $A > B$, maka $P = 20 + \{2 \times (A - B)\}$

jika $A \leq B$, maka $P = 20$ kupon

Keterangan :

P = Insentif yang diterima oleh manajer

A = Jumlah pengkodean benar

B = Target produksi yang ditetapkan

Gaji tetap = 20 kupon

Bonus = 2 kupon per selisih anggaran

- b) Skema *truth-inducing* adalah skema insentif yang diberikan kepada partisipan berupa gaji tetap ditambah bonus apabila partisipan mampu melebihi target produksi, dan memberikan *penalty* berupa

pengurangan gaji kepada partisipan yang tidak mampu melebihi target produksi.

Setiap partisipan penelitian diasumsikan mendapatkan gaji tetap sebesar 5 kupon dan tambahan 3 kali dari anggaran yang diajukan.

Bila produksi aktualnya melebihi target produksi, akan mendapatkan bonus sebesar 2 kali dari selisih anggaran. Namun apabila partisipan tidak dapat mencapai target produksi, maka partisipan akan mendapat penalti berupa pengurangan gaji sebesar 3 kupon per selisih anggaran. Formula insentif *truth-inducing*

menurut (*Chow et al., 1991*) dinyatakan sebagai berikut:

$$P = 5 + (3 \times B) + \{2 \times (A - B)\} \text{ jika } A > B$$

$$P = 5 + (3 \times B) + \{3 \times (A - B)\} \text{ jika } A < B ,$$

Keterangan :

P = Insentif yang diterima oleh karyawan

A = Jumlah pengkodean benar

B = Target produksi yang di tetapkan

Gaji tetap = 20 kupon

Insentif = 2 kupon per selisih anggaran

Penalti = 0,5 kupon per selisih anggaran

3.1.3 Nilai Kepribadian

Nilai kepribadian atau *personal value* merupakan nilai-nilai yang telah melekat dalam diri seseorang, sehingga mempengaruhi segala tindakan dalam kegiatan yang mereka lakukan. Nilai personal yang ingin diteliti dalam penelitian ini dikategorikan ke dalam sepuluh aspek nilai dari

berdasarkan Schwartz, 1994. Kesepuluh aspek nilai tersebut adalah *universalism, power, tradition, self-direction, hedonism, benevolence, stimulation, security, achievement, dan conformity*.

Dalam penelitian ini nilai kepribadian berlaku sebagai variabel moderasi yang memperlemah hubungan variabel independen skema insentif dengan senjangan anggaran, yang berlaku sebagai variabel dependen. Variabel nilai kepribadian ini dinilai dengan cara memberikan kuesioner tentang nilai personal kepada partisipan.

Kuesioner ini merupakan kuesioner dari Aryani, 2010 yang berisi 56 butir pertanyaan dengan lima pilihan jawaban dan bobot penilaian pada nilai kepribadian yang dianggap memperlemah *budgetary slack*, yaitu *universalism, tradition, self-direction, security, conformity, benevolence* sebagai berikut : Sangat Penting (SP) = 5 , Penting (P) = 4 , Cukup Penting (CP) = 3, Tidak Penting (TP) = 2 , Sangat Tidak Penting (STP) = 1.

Item- item pertanyaan pada kepribadian yang dianggap memperkuat *budgetary slack* seperti *power, achievement, hedonism, dan stimulation* perlu di *re-coding*, sehingga memiliki bobot nilai sebagai berikut Sangat Penting (SP) = 1 , Penting (P) = 2 , Cukup Penting (CP) = 3, Tidak Penting (TP) = 4 , Sangat Tidak Penting (STP) = 5.

Nilai kepribadian *universalism* mencerminkan sikap pengertian, kesejarheraan bersama, dan sikap lapang dada di tunjukan pada butir pertanyaan 1 sampai 9. Nilai kepribadian *power* mencerminkan kekuasaan, dominasi, dan prestis ditunjukan pada butir pertanyaan 10 sampai 14. Butir pertanyaan nomor 15 hingga 20 menunjukkan pertanyaan tentang

kepribadian yang mencerminkan sikap menghargai, taat, dan berpegang teguh pada keyakinan yaitu *tradition*, dengan item pertanyaan no 15 dan 17 di *re-coding*. Butir pertanyaan 21 hingga 22 menunjukkan pertanyaan tentang kepribadian *hedonism*, yaitu kepribadian yang memiliki ciri mengutamakan atas kepuasan diri sendiri. Butir pertanyaan 23 hingga 25 menunjukkan pertanyaan tentang kepribadian yang berciri senang mencari tantangan, dan berani yaitu *stimulation*.

Butir pertanyaan 26 hingga 30 menunjukkan pertanyaan tentang kepribadian yang bercirikan mandiri dan independen dalam bertindak yaitu *self-direction*. Butir pertanyaan 31 hingga 39 menunjukkan pertanyaan tentang kepribadian yang bercirikan jujur, saling membantu, dan rendah hati yaitu *benevolence*. Butir pertanyaan 40 hingga 45 menunjukkan pertanyaan tentang kepribadian yang bercirikan mengedepankan pencapaian atas kesuksesan diri dan status sosial, yaitu *achievement*. Butir pertanyaan 46 hingga 52 menunjukkan pertanyaan tentang kepribadian yang bercirikan mengutamakan kestabilan sosial, dan keharmonisan yaitu *security*. Butir pertanyaan 53 hingga 56 menunjukkan pertanyaan tentang kepribadian yang bercirikan kepatuhan pada aturan, dan pengendalian diri, yaitu *conformity*.

Dalam penelitian ini, nilai kepribadian seseorang yang baik atau memperlengkap *slack* dicirikan dengan nilai *power*, *achievement*, *stimulation*, dan *hedonism* rendah, serta *universalism*, *benevolence*, *self-direction*, *conformity*, *security*, dan *tradition* tinggi.

3.2 Partisipan Dan Sampel Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah mahasiswa S1 Program Studi Akuntansi Unika Soegijapranata yang telah mengambil mata kuliah Manajemen Biaya ,karena dianggap mampu untuk memahami keputusan strategis, dan bertindak sebagai manajer produksi dalam sebuah perusahaan. Menurut (Nahartyo, 2012), setiap sel diperlukan minimal 10 partisipan, dalam penelitian ini peneliti memakai 20 partisipan setiap sel. Jika terdapat 2 (dua) sel, maka partisipan yang dibutuhkan kurang lebih sebesar 40 partisipan

3.3 Metode Pengumpulan Data

3.3.1 Jenis dan Sumber Data

Menurut (Hartono, 2013), sumber data adalah tempat data diperoleh dengan menggunakan metode tertentu baik berupa manusia, artefak, ataupun dokumen. Sumber data yang peneliti pilih dalam penelitian ini adalah data primer yang bersumber dari kuesioner dan yang diberikan kepada partisipan pada penelitian ini.

3.3.2 Alat Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, alat pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner dan sebuah tugas eksperimen. Menurut (Hartono, 2013) kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk kemudian dijawab. Kuesioner digunakan sebagai alat ukur untuk mengetahui kepribadian partisipan, dan tugas eksperimen digunakan untuk mengukur senjangan anggaran yang timbul akibat perlakuan skema insentif.

3.4 Pengujian Alat Pengumpulan Data

3.4.1 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah masing - masing variabel terdistribusi normal atau tidak (Muniarti et al., 2013). Uji normalitas diperlukan untuk melakukan pengujian-pengujian variabel lainnya dengan mengasumsikan bahwa nilai residual mengikuti distribusi normal (Ghozali, 2002). Pengujian normalitas distribusi data populasi dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogrov-Smirnov*. Jika nilai signifikansi (*p-value*) $\geq 0,05$ maka data terdistribusi normal, jika nilai signifikansi (*p-value*) $\leq 0,05$ maka data tidak terdistribusi normal.

3.4.2 Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah di dalam sebuah persamaan regresi terdapat masalah kolinearitas atau interkorelasi antara variabel bebas (Muniarti et al., 2013). Pengujian multikolinearitas dilakukan dengan melihat nilai *Variance Inflation Factor* (VIF) dan *tolerance* pada pengujian regresi linear di SPSS. Bila nilai VIF < 10 dan *tolerance* < 1 , maka dapat dinyatakan bahwa persamaan regresi terbebas dari masalah multikolinearitas.

3.4.3 Uji Heterokedasitas

Uji heterokedasitas dilakukan pada persamaan regresi untuk menilai keragaman atau variasi yang dimiliki oleh variabel independen dalam data yang kita peroleh (Muniarti et al., 2013). Pengujian heterokedasitas dilakukan dengan melihat nilai signifikansi pada nilai *absolut standardized residual* pada pengujian regresi linear. Bila didapatkan nilai *sig* $> 0,05$, maka

dikatakan tidak terdapat masalah heterokedasitas pada persamaan regresi linear.

3.4.4 Uji Independen Sample T-test

Pengujian hipotesis *Uji One Sample T-test* di SPSS digunakan untuk menguji adanya signifikansi perbedaan rata-rata (*means*) antara dua kelompok. Pengujian ini juga dapat digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (skema insentif) terhadap variabel dependen (*budgetary slack*). Pernyataan hipotesis dalam pengujian ini adalah ketika nilai signifikansi $< 0,05$, maka variabel independen berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

3.4.5 Uji Regresi Linear Berganda

Pengujian hipotesis menggunakan regresi berganda digunakan untuk mencari pengaruh terhadap dua atau lebih variabel bebas terhadap variabel terikat atau dependen. Pernyataan hipotesis dalam pengujian ini adalah dengan membandingkan nilai t-hitung dengan t-tabel untuk menilai besarnya pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Bila nilai t-hitung $< t$ -tabel (1,645), maka variabel moderasi tidak dapat memperkuat atau memperlemah hubungan variabel independen dengan variabel dependen.

3.4.6 Uji Validitas Internal

Untuk mengukur ketepatan alat ukur yang akan digunakan, maka diperlukan untuk melakukan uji validitas.. Menurut (Nahartyo, 2012), Validitas Internal adalah syarat mutlak sebuah eksperimen, tanpa validitas

internal, sebuah eksperimen tidak dapat diinterpretasikan. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa eksperimen tidak mempunyai manfaat tanpa validitas internal. Sedangkan menurut (Hartono, 2013), validitas internal merupakan alat ukur untuk mengetahui apakah benar dan valid permasalahan yang ada, seperti tingkatan kebenaran atau seberapa besar variabel dependen ini merupakan akibat dari variabel independennya atau variabel yang memang mempengaruhinya. Maka desain penelitian yang baik harus memiliki validitas internal yang baik sebagai berikut menurut (Hartono, 2013) :

a) Histori

Merupakan pengalaman yang dimiliki partisipan dan peristiwa tertentu yang dialami oleh subjek selama eksperimen berlangsung sehingga reaksi partisipan tidak hanya disebabkan oleh manipulasi eksperimen namun juga karena adanya faktor histori.

b) Maturasi

Merupakan perubahan alamiah yang dialami partisipan karena berlalunya waktu. Selama eksperimen sedang berlangsung, partisipan dapat merasa lapar, lelah maupun bosan sehingga hasil dari eksperimen akan dipengaruhi oleh kondisi tersebut.

c) Pengujian (*testing*)

Merupakan dampak yang dapat membuat seorang individu belajar karena mendapatkan perlakuan, sehingga individu sudah mengetahui dulu mengenai hal yang akan dieksperimenkan.

d) Instrumentasi

Suatu kejadian yang terjadi karena adanya perubahan alat ukur yang akan berpengaruh terhadap eksperimen

e) Seleksi

Ketika menentukan eksperimen yang berbeda kelas, memungkinkan terjadi perbedaan sifat partisipan antar satu kelas dengan yang lain sehingga sudah terjadi pengaruh yang berbeda juga tiap kelas. Setelah perbedaan kelas eksperimen, besar perubahan reaksi yang terjadi mendapatkan gangguan dari variabel perbedaan kelas itu. Maka dapat dikatakan bahwa perubahan yang terjadi bukan karena manipulasi, namun juga karena pengaruh perbedaan kelas.

f) Regresi

Regresi dapat terjadi dikarenakan partisipan dipilih secara tidak acak dari populasi sehingga dapat memberikan efek terhadap hasil eksperimen akibat adanya syarat tertentu.

3.4.7 Uji Validitas Eksternal

Validitas eksternal perlu dilakukan pada sebuah penelitian eksperimen. Uji validitas eksternal berhubungan dengan generalisasi. Yang dimaksud adalah apakah hasil dari eksperimen dapat berlaku untuk tempat, orang, waktu, dan suasana yang berbeda, Validitas eksternal memiliki tiga perspektif menurut (Nahartyo, 2012) yaitu :

a) Generalisabilitas statitis

Hasil eksperimen dapat digeneralisasikan hasilnya ke semua objek yang berbeda, sampelnya dipilih secara acak dan tidak memiliki kriteria tertentu, maka dapat digeneralisasikan pada objek yang berbeda, .

b) Replikabilitas konseptual

Dapat digeneralisasikan ke semua kondisi yang berbeda. Penelitian ini melibatkan banyak kondisi yang berbeda, ada 4 kondisi yang berbeda pada 1 ruangan, sehingga validitas eksternalnya pun bisa tinggi.

c) Validitas Ekologis

Eksperimen dilakukan dengan cara memberikan treatment yang mengkondisikan para partisipan dengan kondisi yang nyata, sehingga penelitian dapat digeneralisasikan ke lingkungan yang alami. Peneliti juga melakukan eksperimen satu kali pada satu orang, sehingga tidak ada *learning effect*.

3.5 Desain Analisis dan Uji Hipotesis

3.5.1 Desain Analisis Data

Dalam penelitian eksperimental ini, peneliti menggunakan model atau desain penelitian 2x1. Kolom kanan atas adalah variabel independen *personal value*. Sementara kolom kiri bawah merupakan variabel independen insentif yang dikategorikan menjadi *slack-inducing* dan *truth-inducing*

Tabel 3. 1 Desain Eksperimen

		<i>Personal Value</i>
Insentif	<i>Slack-inducing</i>	<i>Budgetary slack 1</i>
	<i>Truth-inducing</i>	<i>Budgetary slack 2</i>

Sumber : Data primer diolah, 2019

Eksperimen dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- 1) Peneliti memasuki ruang kelas dan memberikan penjelasan singkat mengenai penelitian eksperimen ini dan meminta partisipan untuk mengisi data demografis.
- 2) Peneliti memberikan pengarahan kepada partisipan bagaimana mengerjakan “penerjemahan angka ke huruf” selama kurang lebih selama 5 menit. Dalam proses pengarahan ini, partisipan diberi informasi bahwa dalam eksperimen ini partisipan berperan sebagai manajer perusahaan. Penelitian eksperimen ini terbagi dalam 2 tahap, yaitu tahap penugasan dan tahap estimasi. Pada tahap penugasan dibagi menjadi 2 sesi, yaitu sesi latihan dan sesi pekerjaan.
- 3) Pada sesi I partisipan diminta untuk mengerjakan latihan tugas produksi pengkodean dari angka ke huruf selama 1 menit. Hal ini dilakukan untuk menambah pemahaman partisipan.
- 4) Pada sesi II partisipan diminta untuk melakukan tugas produksi pengkodean yang sesungguhnya untuk menilai kemampuan partisipan
- 5) Tahap 2, yaitu tahap penugasan peneliti membagi selemba skenario skema insentif kepada partisipan.
 - a) Skenario pertama insentif *Slack-inducing* : Dalam skenario skema insentif *Slack-inducing*, partisipan akan mendapat selemba kertas berisi rumusan perhitungan insentif yang didapat, yaitu bila partisipan mampu melebihi target yang dianggarkan, maka akan mendapat 20 kupon ditambah bonus 2 kupon per selisih anggaran. Sedangkan bila partisipan tidak mampu melebihi anggaran, maka akan mendapat 20 kupon saja.

b) Skenario kedua insentif *Truth-inducing* : Dalam skenario skema insentif *Truth-inducing*, partisipan akan mendapat selembar kertas berisi rumusan perhitungan insentif yang didapat, yaitu bila partisipan mampu melebihi target yang dianggarkan, maka akan mendapat 5 kupon dan 3 kali lipat dari anggaran yang diajukan ditambah bonus 2 kupon per selisih anggaran. Sedangkan bila partisipan tidak mampu melebihi target yang diajukan, maka akan mendapat 5 kupon dan 3 kali lipat dari anggaran yang diajukan dikurangi penalti sebesar 3 kupon per selisih anggaran

6) Partisipan diminta mengisi kuesioner nilai kepribadian.

3.5.2 Uji Hipotesis

1. Menyatakan Hipotesis

a. Hipotesis 1 :

$H_01 : \mu_1 = \mu_2$, berarti *Budgetary slack* akan tetap atau sama ketika seseorang diberi skema insentif *slack-inducing*.

$H_{a1} : \mu_1 \neq \mu_2$, berarti *Budgetary slack* akan semakin besar ketika seseorang diberi skema insentif *slack-inducing*

b. Hipotesis 2 :

$H_02 : \mu_3 = \mu_4$ berarti *Budgetary slack* akan tetap ketika seseorang dengan kepribadian baik berada dalam skema insentif *slack-inducing*.

Ha2 : $\mu_3 \neq \mu_4$ berarti *Budgetary slack* akan semakin kecil ketika seseorang dengan kepribadian baik berada dalam skema insentif *slack-inducing*.

2. Memilih Pengujian Statistik

Pengujian hipotesis 1 dilakukan dengan alat analisis *One Sample T-test*. *One sample T-test* atau uji beda dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata (*mean*) dari kedua sample. (Hartono, 2013). Pengujian hipotesis 2 dilakukan dengan alat analisis regresi berganda. Alat uji regresi berganda adalah metode statistik yang digunakan untuk melihat ada tidaknya hubungan sebab akibat dari sebuah persamaan.

3. Menentukan tingkat keyakinan yang diinginkan

Tingkat keyakinan yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah 95%, dengan tingkat toleransi *error* pada penelitian ini adalah 5% .

4. Mengintepretasikan Hasil

a. Hipotesis 1 :

H_{a1} tidak diterima bila sig. F > 0.05 dan diterima bila sig. F < 0.05

b. Hipotesis 2 :

H_{a2} tidak diterima bila sig. F > 0.05 dan diterima bila sig. F < 0.05