

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Objek dan Lokasi Penelitian

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah Mahasiswa jurusan akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Unika Soegijapranata angkatan 2019, 2018, dan 2017. Penelitian ini dilakukan di sebuah ruangan kelas yang ada di Gedung Justinus, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Unika Soegijapranata Semarang.

3.2. Subjek dan Partisipan Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa S1 Akuntansi Universitas Katolik Soegijapranata angkatan 2019 sejumlah 165 mahasiswa, angkatan 2018 sejumlah 181 mahasiswa, dan angkatan 2017 sejumlah 183 mahasiswa. Metode yang digunakan dalam Penelitian ini adalah *True Experimental Design* (Rancangan eksperimen sebenarnya). Tidak ada kriteria khusus seperti mata kuliah tertentu untuk dapat menjadi partisipan dalam penelitian ini. Menurut Nahartyo (2012), penelitian eksperimental melibatkan minimal 10 partisipan pada setiap sel. Dalam penelitian ini terdapat 4 sel sehingga total partisipan yang akan dibutuhkan adalah minimal sebanyak 40 sampel untuk kelompok perlakuan asimetri rendah dan asimetri tinggi yang akan diberikan secara acak tanpa perlakuan apapun.

3.3. Jenis dan Sumber Data

Menurut Ikhsan (2009) data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumber asli atau pihak pertama. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data primer dalam penelitian ini adalah metode eksperimental dengan menggunakan memanipulasi kondisi pada subyek penelitian.

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan strategi pengamatan langsung dengan menggunakan teknik eksperimen. Teknik eksperimen adalah suatu studi yang melibatkan keterlibatan peneliti memanipulasi beberapa variabel, mengamati dan mengobservasi efeknya (Hartono, 2010:119). Teknik eksperimen ini dilakukan secara *online* yaitu dengan melalui *website* kampus dan *Google Form*.

Eksperimen ini dilakukan dengan menggunakan percobaan 2×2 dan *Between Subject* untuk melihat pengaruh intensitas emosi dan asimetri informasi terhadap kejujuran. Eksperimen ini memanipulasi kondisi asimetri informasi yang dibagi menjadi 2 tingkat antara lain, yaitu Asimetri Informasi Rendah dan Asimetri Informasi Tinggi.

Tabel 3.1 Tabel Desain Eksperimen

| el Desain Faktorial 2 x 3 | | Asimetri Informasi | |
|---------------------------|---------|--------------------|---------|
| | | Tinggi | Rendah |
| ensitas Emosi | Positif | Kasus 1 | Kasus 2 |
| | Negatif | Kasus 1 | Kasus 2 |

Menurut Nahartyo (2012), penelitian eksperimental melibatkan minimal 10 partisipan pada setiap sel. Dalam penelitian ini terdapat 4 sel sehingga total partisipan yang akan dibutuhkan adalah minimal sebanyak 40 partisipan untuk kelompok perlakuan asimetri rendah dan asimetri tinggi yang akan diberikan secara acak tanpa perlakuan apapun. Partisipan yang mendapatkan kasus 1 adalah partisipan dengan kelompok perlakuan asimetri informasi tinggi, sedangkan kelompok dengan perlakuan asimetri informasi rendah akan mendapatkan kasus 2.

Eksperimen dimulai dengan meminta peserta eksperimen untuk mengisi data demografi berupa NIM, jenis kelamin, IPK, dan data ini juga memberikan konfirmasi bahwa peserta eksperimen telah mengambil mata kuliah akuntansi manajemen akuntansi biaya. Pada tahap pertama, peserta mengisi kuesioner *affect intensity measure* (AIM) yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana kuatnya intensitas emosi (reaktifitas) seseorang terhadap peristiwa sehari – harinya. Kemudian peserta diberikan narasi berupa cerita pendek yang dapat

menggugah perasaan peserta, lalu peserta diminta untuk mengisi kuesioner skala PANAS untuk mengetahui bagaimana perasaan yang dirasakan peserta sehingga akan terlihat peserta cenderung memiliki intensitas emosi negatif atau intensitas positif. Kemudian partisipan diminta untuk menyelesaikan tugas produksi bulan Januari, Februari, dan Maret dalam bentuk menerjemahkan *Coding* menerjemahkan simbol menjadi suatu kata dengan waktu 5 menit serta peserta mengisi hasil tugas produksi yang berhasil dikerjakan.

Pada tahap kedua, peserta akan kondisikan tingkat asimetri informasinya antara lain asimetri informasi rendah dan asimetri informasi tinggi. Partisipan akan dibagikan naskah kondisi asimetri informasi secara acak berdasarkan kondisi masing – masing. Kemudian partisipan harus mengisi *manipulation check* yang telah tersedia serta partisipan harus menentukan target produksi berdasarkan kondisi asimetri yang dialami untuk tugas produksi berikutnya yaitu bulan April, dan yang terakhir partisipan mengerjakan tugas produksi untuk bulan April.

Penelitian eksperimen ini dilakukan dengan menggunakan prosedur eksperimen *Online*, yang tahapnya adalah sebagai berikut :

1. Membagikan *Link* eksperimen kepada partisipan

Peneliti masuk kedalam grup kelas partisipan kemudian membagikan *link E-learning* dan meminta partisipan untuk *login* melalui *E-mail student* masing – masing.

2. Peneliti menjelaskan mengenai penelitian yang akan dilakukan

Peneliti memberikan arahan serta instruksi bagaimana cara untuk mengikuti eksperimen. Partisipan harus mengerjakan seluruh sesi yang ada dalam *E – learning* sesuai perintah yang ada dan dikerjakan secara urut, serta untuk memperhatikan waktu yang tertera pada setiap sesi.

3. Partisipan mengisi data demografis

Setelah partisipan telah *Log-in* melalui *E-Learning*, partisipan mengisi data demografis seperti nama, NIM, IPK, jenis kelamin, serta memberi centang pada mata kuliah yang telah diambil.

4. Mengisi kuesioner AIM (*Affect Intensity Measure*) dan PANAS sebelum *treatment*

Partisipan diminta untuk mengerjakan kuesioner AIM dan PANAS dalam waktu 10 menit untuk mengetahui tingkat dan jenis intensitas emosi partisipan.

5. Mengerjakan tugas produksi bulan Januari, Februari, dan Maret

Partisipan menerjemahkan *Coding* menerjemahkan simbol menjadi suatu kata masing - masing dalam waktu 5 menit. Setelah waktu selesai akan muncul skor untuk masing - masing hasil tugas produksi.

6. *Treatment* pada masing – masing kelompok perlakuan

Setelah menyelesaikan tugas produksi bulan Januari, Februari, dan Maret, partisipan diminta untuk membaca kasus yang telah dipilih secara acak secara seksama dan partisipan diminta untuk menentukan target untuk tugas produksi pada bulan selanjutnya berdasarkan kasus yang telah dipahami.

7. Mengisi *Manipulation Check*

Untuk mengetahui apakah partisipan memahami kasus yang dialaminya, maka partisipan diminta untuk mengisi angket *manipulation Check*.

8. Mengisi kuesioner AIM (*Affect Intensity Measure*) dan PANAS sebelum *treatment*

Partisipan diminta untuk mengerjakan kuesioner AIM dan PANAS dalam waktu 10 menit untuk mengetahui tingkat dan jenis intensitas emosi partisipan.

9. Mengerjakan tugas produksi bulan April

Langkah terakhir, partisipan mengerjakan tugas akhir yaitu tugas untuk bulan April.

3.5 Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel Penelitian

3.5.1 Variabel Independen dan Variabel *Treatment*

Variabel independen dalam penelitian ini adalah asimetri informasi. Variabel asimetri informasi ini juga merupakan variabel *treatment*

yang memanipulasi 2 kondisi yaitu asimetri informasi tinggi dan asimetri informasi rendah. Asimetri informasi dalam penelitian ini adalah situasi atau keadaan dimana dalam suatu organisasi, manajer atas selaku *principal* tidak selalu mengetahui aktivitas manajer bawah selaku agen dan kondisi aktual pada unit tanggung jawab agen tersebut. Variabel asimetri informasi pada penelitian ini diukur menggunakan manipulasi perlakuan pada partisipan menurut tingkatan asimetri informasi. Untuk membedakan pengaruhnya terhadap senjangan anggaran, peneliti membagi asimetri informasi menjadi dua tingkatan, yaitu:

1. Asimetri informasi rendah

Partisipan merupakan manajer bawah divisi *coding*, sebuah perusahaan yang bergerak dibidang kriptanalisis (memecahkan kode). Manajer bawah diminta untuk memberikan informasi hasil produksi Januari, Februari, dan Maret dari tugas produksi kepada manajer atas. Manajer bawah akan mendapatkan bonus apabila kinerja mereka mampu melampaui target yang telah mereka tentukan. Pada kondisi asimetri informasi rendah, manajer atas mengetahui kemampuan kinerja manajer bawah dari informasi produksi yang diberikan manajer bawah. Manajer atas dapat mengevaluasi secara akurat target produksi yang diajukan manajer bawah sehingga ketika manajer bawah menentukan target produksi di bawah kemampuan kinerja yang sesungguhnya maka manajer atas akan mengetahuinya. Hal tersebut

akan membuat manajer bawah memiliki kesempatan yang kecil untuk menurunkan target. Untuk mengetahui bahwa partisipan telah paham mengenai kondisi tersebut, maka partisipan diminta untuk mengisi *manipulation check* berupa jawaban ya atau tidak, dengan pernyataan jika Manajer mengetahui kemampuan kinerja saya dan dapat mengevaluasi secara akurat tugas produksi 1, 2, dan 3, maka saya tidak memiliki kesempatan untuk merendahkan target saya (YA/TIDAK). Apabila partisipan menjawab ya, artinya partisipan telah paham akan kondisinya dan target yang ditentukan untuk periode bulan April dapat dikatakan lolos *manipulation check*.

2. Asimetri informasi tinggi

Partisipan merupakan manajer bawah divisi *coding*, sebuah perusahaan yang bergerak dibidang kriptanalisis (memecahkan kode). Manajer bawah tidak memberi informasi hasil produksi bukan Januari, Februari, dan Maret kepada atasan sehingga manajer atas sulit untuk mengetahui kemampuan produksi yang sebenarnya dari manajer bawah karena tidak mengetahui hasil produksi Januari sampai Maret. Karena manajer bawah tidak menyerahkan hasil tugas produksi Januari sampai Maret, manajer atas menjadi tidak dapat mengevaluasi target produksi yang diajukan manajer bawah secara akurat sehingga ketika manajer bawah menentukan target produksi di bawah kemampuan kinerja sesungguhnya, manajer atas tidak dapat mengetahuinya. Untuk mengetahui bahwa partisipan telah

paham mengenai kondisi tersebut, maka partisipan diminta untuk mengisi *manipulation check* berupa sebuah pernyataan jika Manager tidak mengetahui kemampuan kinerja saya dan tidak dapat mengevaluasi secara akurat tugas produksi 1, 2, dan 3, maka saya memiliki kesempatan besar untuk merendahkan target saya (YA/ TIDAK). Partisipan perlu mencoret jawaban yang menurutnya salah. Apabila partisipan menjawab ya, artinya partisipan telah paham akan kondisinya dan target yang ditentukan untuk periode bulan April dapat dikatakan lolos uji *Manipulation check*.

Variabel asimetri informasi dalam penelitian ini merupakan skala ordinal yang membagi asimetri informasi tinggi = 1, sedangkan asimetri informasi rendah = 2.

3.5.2 Variabel Dependen

Variabel dependen dalam penelitian ini adalah Kejujuran. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2019) kejujuran adalah sifat (keadaan) jujur. Kejujuran dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan nilai kesenjangan anggaran (*budgetary slack*) seperti yang dilakukan oleh peneliti terdahulu Blay, Douthit, and Fulmer (2019) dimana menggunakan *Budgetary Slack* sebagai pengukuran terhadap kejujuran. *Budgetary slack* menurut Govindarajan and Anthony (2005) adalah perbedaan antara jumlah anggaran dengan estimasi terbaik. Nilai *slack* dapat dilihat berdasarkan kemampuan

partisipan dalam menyelesaikan tugas produksi yang diajukan. Perhitungan kejujuran pada penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Kejujuran} = - (\text{Slack}) = - (\text{Kemampuan Kinerja} - \text{target})$$

$$\text{Kemampuan Kinerja} = \frac{\text{Hasil produksi Januari} + \text{Februari} + \text{Maret}}{3}$$

Slack diketahui dengan rata – rata hasil produksi (kemampuan) bulan Januari, Februari, dan Maret partisipan dengan target produksi dalam menyelesaikan tugas produksi yang diberikan. *Slack* dalam penelitian ini menggunakan skala rasio. Semakin rendah nilai *Slack* maka semakin tinggi kejujuran partisipan. Tanda negatif hanyalah meupakan sifat yang berarti kejujuran bertolak belakang dengan kejujuran, tetapi tetap menggunakan data *slack*.

3.5.3 Variabel Moderating

Variabel moderator dalam penelitian ini adalah intensitas emosi. Intensitas emosi merupakan tingkat kepekaan (responsifitas) partisipan terhadap peristiwa yang sedang dialaminya. Variabel ini diukur menggunakan kuesioner 40 item Intensitas Pengukuran Pengaruh (AIM) (Larsen, 2009) dengan menggunakan 6 poin skala Likert (“1 = Tidak pernah”, “2 = Hampir Tidak Pernah”, “3 = Kadang-kadang”, “4 = Biasanya”, “5 = Hampir Selalu”, “6 = Selalu”) dengan 11 indikator yang berskor terbalik, yaitu indikator nomor 12, 16, 19, 24, 26, 28, 29, 33, 34, 37, dan 40. Kuesioner ini berfungsi untuk

mengukur tingkat responsitas seorang individu terhadap suatu peristiwa yang terjadi dalam kehidupannya baik itu respon emosi yang negatif atau positif. Semakin tinggi poin yang dihasilkan, maka dianggap peserta memiliki intensitas emosi (responsifitas) yang tinggi terlepas itu adalah emosi positif atau emosi negatif. Intensitas emosi dalam penelitian ini merupakan skala rasio. Intensitas digunakan hanya untuk mengukur seberapa tinggi intensitas emosi (responsifitas) yang dimiliki oleh seseorang terlepas itu intensitas emosi positif atau intensitas emosi negatif. Pengukuran intensitas emosi dalam penelitian ini diukur dua kali, pada saat sebelum adanya *Treatment* dan sesudah adanya *treatment*. Pengukuran ini dilakukan dua kali untuk membuktikan apakah intensitas emosi merupakan bawaan dari seseorang atau hanya berdasarkan kondisi lingkungannya.

Kemudian untuk menilai bahwa peserta eksperimen memiliki intensitas emosi positif atau negatif. Watson dan Clark (1988) telah menyusun sepuluh (10) kata sifat yang menunjuk pada emosi positif dan sepuluh (10) kata sifat yang menunjuk pada emosi negatif yang disebut skala PANAS (Positive And Negative Affect Schedule). Peserta akan mengisi skala 1 – 5 poin skala likert (“1 = Tidak sama sekali”, “2 = Sedikit”, “3 = Sedang”, “4 = Cukup”, “5 = Sangat”). Kemudian poin untuk intensitas emosi positif di selisihkan dengan poin intensitas emosi negatif untuk menentukan emosi peserta eksperimen. Apabila hasilnya positif artinya peserta tersebut memiliki intensitas emosi

positif, sedangkan jika hasilnya adalah negatif maka peserta memiliki intensitas negatif. Dalam penelitian ini jenis intensitas merupakan skala nominal dengan intensitas emosi positif = 1, dan intensitas emosi negatif = 2. Kuesioner ini diberikan tepat setelah kuesioner *Affect Intensity Measure* (AIM), dan juga perlu dilakukan pengujian dua kali saat sebelum adanya *Treatment* dan sesudah adanya *treatment*.

3.6. Alat Pengumpulan Data

3.6.1 Uji Validitas

Uji Validitas data bertujuan untuk mengetahui keakuratan dari suatu alat ukur untuk melakukan tugasnya dalam mencapai sasaran (Hartono, 2013). Alat ukur yang diuji menggunakan uji validitas dalam penelitian ini adalah Kuesioner AIM dan PANAS. Kuesioner dinyatakan akurat jika pernyataannya dapat memberikan pengukuran terhadap topik yang diuji. Uji validitas menggunakan pengujian *Cronbach Alpha* menunjukkan validitas indikator dinyatakan valid ketika indikator tersebut memiliki nilai *Cronbach Alpha if Item Deleted* lebih kecil dibanding nilai *Cronbach Alpha* instrumen (Murniati et al. 2013).

3.6.2 Validitas Internal

Validitas internal adalah alat ukur untuk mengetahui apakah tepat dan valid permasalahannya, seberapa besar variabel dependen ini merupakan akibat dari variabel independen atau variabel yang mempengaruhinya. Validitas

menunjukkan seberapa nyata suatu pengujian mengukur apa yang seharusnya diukur (Hartono, 2010). Validitas internal dikatakan lolos dibuktikan dengan Uji Beda dengan nilai Sig. (>0.05) pada setiap kelas partisipan. Validitas internal yang dikatakan baik yaitu bebas dari faktor-faktor ancaman sebagai berikut (Hartono, 2010) :

a) Histori

Pengalaman yang partisipan miliki serta kejadian tertentu yang dialami partisipan selama eksperimen berlangsung sehingga histori juga menjadi faktor penyebab respon.

b) Maturasi

Akibat atas berlalunya waktu sehingga terjadi partisipan mengalami perubahan alamiah. Partisipan dapat merasakan letih, lapar, atau bosan sehingga kondisi partisipan sangat mungkin mempengaruhi hasil eksperimen.

c) Pengujian (*testing*)

Efek yang dapat membuat partisipan belajar akibat telah memperoleh perlakuan sebelum eksperimen dilakukan sehingga partisipan telah mengetahui atau mempelajari lebih dulu tentang hal yang akan di eksperimenkan.

d) Instrumentasi

Peristiwa akibat alat ukur yang digunakan diganti sehingga jalannya eksperimen akan terpengaruh.

e) Seleksi

Terjadinya perbedaan karakteristik partisipan antara kelas satu dengan kelas lain sehingga telah terjadi perbedaan pengaruh antar kelas satu dengan lainnya. Perubahan yang terjadi pada variabel dependen selain akibat pengaruh manipulasi, tetapi juga akibat pengaruh perbedaan kelas.

f) Regresi

Regresi mungkin terjadi karena sampel tidak dipilih secara acak. Adanya hal tersebut mempengaruhi hasil eksperimen karena adanya syarat khusus.

g) Mortaliti Eksperimen

Pada proses dilakukan eksperimen, atau pada waktu antara *pretest* dan *posttest* sering terjadi subjek yang *dropout* baik karena pindah, sakit ataupun meninggal dunia. Hal ini juga akan berpengaruh terhadap hasil eksperimen.

3.6.3 Uji Reliabilitas

Uji reabilitas berfungsi untuk mengukur apakah eksperimen penelitian dalam suatu pengujian dinilai konsisten, meskipun pengujian tersebut telah

dilakukan lebih dari sekali. Pengujian reabilitas dalam penelitian ini untuk menguji kuesioner AIM dan PANAS. Pengujian reabilitas ini menggunakan uji *Cronbach Alpha*, semakin tinggi nilai Cronbach Alpha maka reabilitasnya semakin baik.

Tabel 3.2 Tingkat Reliabilitas Data

| Interval | Kriteria |
|-----------|---------------------|
| > 0.9 | Reabilitas Sempurna |
| 0.7 – 0.9 | Reabilitas Tinggi |
| 0.5 – 0.7 | Reabilitas Moderat |
| < 0.5 | Reabilitas Rendah |

Sumber : (Murniati et al. 2013)

3.7 Uji Hipotesis

3.7.1 Menyatakan Hipotesis

Hipotesis 1:

$H_{01} : \mu_1 \leq \mu_2$, Individu dalam kondisi Asimetri Informasi rendah akan lebih jujur dibandingkan dalam kondisi Informasi Asimetri tinggi.

$H_{a1} : \mu_1 \geq \mu_2$, Individu dalam kondisi Asimetri Informasi tinggi akan lebih jujur dibandingkan dalam kondisi Informasi Asimetri rendah.

Hipotesis 2:

$H_{02A} : p\text{-value} \leq 0.05$ Dalam kondisi Asimetri Informasi rendah, individu dengan Intensitas Emosi yang semakin tinggi akan semakin jujur.

$H_{a2A} : p\text{-value} \geq 0.05$ Dalam kondisi Asimetri Informasi rendah, individu dengan Intensitas Emosi yang semakin tinggi akan semakin tidak jujur.

$H_{02B} : p\text{-value} \leq 0.05$ Dalam kondisi Asimetri Informasi tinggi, individu dengan Intensitas Emosi yang semakin tinggi akan semakin tidak jujur.

$H_{a2B} : p\text{-value} \geq 0.05$ Dalam kondisi Asimetri Informasi tinggi, individu dengan Intensitas Emosi yang semakin tinggi akan semakin jujur.

Hipotesis 3:

$H_{03} : \mu_1 \leq \mu_2$, Individu dengan intensitas emosi negatif lebih akan lebih jujur dibandingkan dengan intensitas emosi positif.

$H_{a3} : \mu_1 \geq \mu_2$, Individu dengan intensitas emosi positif lebih akan lebih jujur dibandingkan dengan intensitas emosi negatif.

3.7.2 Memilih Pengujian Statistik

Pengujian statistik dalam penelitian ini menggunakan *Compare means* ANOVA untuk hipotesis 1 dan hipotesis 3. Sebelum melakukan pengujian ANOVA diperlukan uji asumsi normalitas dan heterokedastisitas tetapi menurut Azwar (2001) uji asumsi tidak perlu dilakukan sebab uji t dan uji F secara meyakinkan telah membuktikan diri sebagai statistik yang kuat terhadap penyimpangan asumsi. Berdasarkan pendapat ahli, penelitian ini tidak menggunakan uji asumsi dan hanya akan membandingkan rata – rata antara dua data untuk kemudian ditarik kesimpulan.

Pengujian nilai statistik untuk hipotesis 2a dan 2b menggunakan uji Regresi Moderasi (MRA). Analisis regresi linear sederhana adalah kajian terhadap hubungan satu variabel dependen dan satu variabel (Murniati, 2013). Persamaan MRA (*moderating regression analysis*) adalah sebagai berikut :

$$KJa = \beta_0 + \beta_1 IA + \varepsilon \quad (1 \text{ (Asimetri Informasi Tinggi)})$$

$$KJb = \beta_0 + \beta_1 IA + \varepsilon \quad (2 \text{ (Asimetri Informasi Rendah)})$$

Intensitas emosi 2

$$KJa = \beta_0 + \beta_1 IA + \varepsilon \quad (1 \text{ (Asimetri Informasi Tinggi)})$$

$$KJb = \beta_0 + \beta_1 IA + \varepsilon \quad (2 \text{ (Asimetri Informasi Rendah)})$$

Keterangan :

KJ = Kejujuran

β_0 = nilai Y ketika X=0

β_1 = koefisien regresi

IE = Asimetri Informasi

Syarat yang diperlukan dalam uji regresi dalam penelitian adalah asumsi klasik berupa linearitas, normalitas, heterokedastisitas, dan multikolinearitas. Pada penelitian ini hanya akan menggunakan dua asumsi klasis yaitu normalitas dan heterokedastisitas.

1. Uji Linearitas

Uji Linearitas digunakan untuk mengetahui hubungan linear antar variabel. Pengujian linearitas ini hanya perlu dilakukan satu kali untuk kedua persamaan, dengan memasukan seluruh variabel yang diperlukan, namun dalam penelitian ini tidak menggunakan uji linearitas karena pengujian penelitian ini linear

2. Uji Normalitas

Penelitian ini menggunakan asumsi klasik uji normalitas untuk menguji apakah sampel penelitian berdistribusi normal atau tidak. Dalam uji normalitas yang diuji yaitu kenormalan *residual error*. Normalitas dideteksi dengan Tes Kolmogorov-Smirnov dari nilai *Standardized Residual*. Suatu sampel dinyatakan berdistribusi normal jika memiliki nilai probabilitas $\geq 0,05$.

3. Uji Heteroskedastisitas

Uji Heteroskedastisitas dilakukan untuk mengetahui sama atau tidaknya varians dari residual dari observasi yang satu dengan observasi lainnya. Pengujian Heteroskedastisitas dilakukan dengan uji Glejser dengan meregresi variabel independen terhadap nilai absolut residual. Heterokedastisitas terjadi jika variabel independen signifikan secara statistik mempengaruhi variabel dependen.

4. Uji Multikolinearitas

Uji Multikolinieritas digunakan untuk mengukur tingkat asosiasi (keeratan) hubungan / pengaruh antar variabel bebas tersebut melalui besaran koefisien korelasi (r). Pengujian Multikolinieritas dilakukan dengan menghitung koefisien relasi sederhana antar variabel bebas, menghitung nilai VIF, menghitung nilai TOL. Jika VIF di bawah angka 10 dan angka Tolerance lebih besar daripada 1 maka dikatakan tidak terjadi multikolinearitas. Penelitian ini tidak menggunakan uji multikolinearitas karena dalam penelitian ini tidak menggunakan regresi linear berganda.

5. Uji Autokolerasi

Uji autokolerasi digunakan untuk mengetahui adanya kolerasi antar waktu atau individu. (Murniati et al. 2013). Penelitian ini tidak menggunakan uji autokolerasi karena data dalam penelitian ini bukan merupakan data *time series*.

3.7.3 Menentukan Tingkat Keyakinan yang Diinginkan

Penelitian ini menggunakan tingkat keyakinan sebesar 95% dengan tingkat kesalahan sebesar 5%.

3.7.4 Menghitung Nilai Statistiknya

Perhitungan nilai statistik dalam penelitian ini ini menggunakan uji beda *Compare Mean ANOVA* dan uji regresi moderasi (MRA).

3.7.5 Mendapatkan Nilai Uji Kritis

Nilai uji kritis didapatkan dengan membandingkan F hitung dengan F tabel.

3.7.6 Menginterpretasikan Hasilnya

Hipotesis 1 :

Hipotesis diterima apabila $\mu_1 \leq \mu_2$, ditolak apabila $\mu_1 \geq \mu_2$

Hipotesis 2 :

Hipotesis diterima apabila $p\text{-value} \leq 0.05$, ditolak apabila $p\text{-value} \geq 0.05$

Hipotesis 3 :

Hipotesis diterima apabila $\mu_1 \leq \mu_2$, ditolak apabila $\mu_1 \geq \mu_2$

