

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain faktorial 2x2. Variabel independen diklasifikasikan menjadi tekanan ketaatan dan skema pembayaran insentif dengan metode *slack-inducing* dan *truth-inducing*.

Variabel dependen yang digunakan adalah senjangan anggaran. Senjangan anggaran adalah perbedaan antara jumlah anggaran yang diajukan oleh bawahan dengan kapasitas optimal perusahaan yang sesungguhnya (Anthony dan Govindarajan, 2007).

Penelitian ini menggunakan eksperimen dengan desain faktorial 2x2 *between subject*. Desain eksperimen dapat dilihat dalam tabel 3.1. Perlakuan yang diberikan dibagi menjadi: ada tekanan ketaatan dengan skema pembayaran *slack-inducing* dan *truth-inducing*, tidak ada tekanan ketaatan dengan skema pembayaran insentif *slack-inducing* dan *truth-inducing*. Perlakuan kelompok yang akan diberikan pada eksperimen ini yaitu:

Perlakuan Kelompok SA 1: Ada tekanan ketaatan dengan skema pembayaran insentif *slack-inducing*

Perlakuan Kelompok SA 2: Tidak ada tekanan ketaatan dengan skema pembayaran insentif *slack-inducing*

Perlakuan Kelompok SA 3: Ada tekanan ketaatan dengan skema pembayaran insentif *truth-inducing*

Perlakuan Kelompok SA 4: Ada tekanan ketaatan dengan skema pembayaran insentif *truth-inducing*

Tabel 3.1
Desain Eksperimen

		Skema Pembayaran	
		<i>Slack-Inducing</i>	<i>Truth-Inducing</i>
Tekanan Ketaatan	Ada	Kelompok SA 1	Kelompok SA 2
	Tidak Ada	Kelompok SA 3	Kelompok SA 4

3.2 Partisipan

Partisipan yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa S1 Prodi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia, dengan syarat telah lulus mata kuliah Akuntansi Biaya, Akuntansi Manajemen, Sistem Informasi Akuntansi, dan Sistem Pengendalian Manajemen.

Pertimbangan dalam memilih mata kuliah mata kuliah tersebut adalah mahasiswa tersebut telah mengenali proses pembuatan anggaran pada mata kuliah Akuntansi Biaya dan Akuntansi Manajemen, sedangkan pemahaman mengenai senjangan anggaran telah didapat melalui mata kuliah Sistem Informasi Akuntansi dan Sistem Pengendalian Manajemen.

Dalam eksperimen ini, partisipan yang digunakan sebanyak 78 partisipan. Partisipan mengerjakan kasus dan menjawab pertanyaan yang diberikan dalam modul eksperimen. Partisipan dibagi kedalam 4 kelompok perlakuan yang berbeda secara acak. Partisipan yang mendapat perlakuan pertama akan mengerjakan kasus eksperimen dengan skema pembayaran insentif *slack-*

inducing dan ada tekanan ketaatan dari atasan. Partisipan yang mendapat perlakuan kedua akan mengerjakan kasus eksperimen dengan skema pembayaran insentif *truth-inducing* dan ada tekanan ketaatan dari atasan. Partisipan yang mendapat perlakuan ketiga akan mengerjakan kasus eksperimen dengan skema pembayaran insentif *slack-inducing* dan tidak ada tekanan ketaatan dari atasan. Partisipan yang mendapat perlakuan keempat akan mengerjakan kasus eksperimen dengan skema pembayaran insentif *truth-inducing* dan tidak ada tekanan ketaatan dari atasan.

3.3 Definisi Operasional Variabel

3.3.1 Senjangan Anggaran

Variabel dependen dalam penelitian ini adalah senjangan anggaran. Pengukuran senjangan anggaran diperoleh dengan menghitung selisih aktual produksi dengan target produksi kemudian dibagi dengan *expected performance* (Stevens, 2002). Rumus untuk menghitung senjangan anggaran dan *expected performance* sebagai berikut:

$$\text{Senjangan Anggaran} = \frac{\text{Hasil tugas 4} - \text{Hasil tugas 3}}{\text{Expected performance}}$$

$$\text{Expected performance} = \frac{\text{Hasil tugas 1} + \text{Hasil tugas 2}}{2}$$

Senjangan anggaran diukur dengan menggunakan rumus tersebut dimana hasil tugas 4 yang dapat dikerjakan oleh partisipan dikurangi dengan hasil tugas 3 (target) yang ditentukan oleh partisipan. Hasil tersebut dibagi dengan *expected performance*. Dimana *expected*

performance merupakan rata-rata dari tugas 1 dan 2 yang dikerjakan oleh partisipan.

3.3.2 Skema Pembayaran Insentif

Skema pembayaran insentif yang digunakan pada eksperimen ini adalah skema pembayaran insentif *slack-inducing* dan skema pembayaran insentif *truth-inducing*. Pada skema pembayaran *slack-inducing*, partisipan akan dibayar dengan gaji tetap ditambah bonus insentif untuk aktual produksi yang melampaui target anggaran. Rumus perhitungan skema pembayaran *slack-inducing* adalah sebagai berikut:

$$P = \text{Rp } 10.000.000 + \{\text{Rp } 10.000 \times (A - B)\} \text{ jika } A > B$$

$$P = \text{Rp } 10.000.000 \text{ jika } A \leq B$$

Partisipan dengan perlakuan skema pembayaran *truth-inducing* dimana partisipan akan menerima gaji tetap sebesar Rp 10.000.000 ditambah dengan bonus/insentif sebesar Rp 1.000/unit, jika hasil aktual produksi sama dengan target anggaran produksi. Jika aktual produksi di bawah target anggaran produksi, maka gaji tetap akan dikurangi sebesar Rp 1.000/unit produksi, dan jika melebihi target anggaran produksi akan memperoleh insentif sebesar Rp 1000/unit.

Rumus skema pembayaran *truth inducing* adalah sebagai berikut:

$$P = \text{Rp } 10.000.000 + (\text{Rp } 10.000 \times A) \text{ jika } A = B$$

$$P = \text{Rp } 10.000.000 - \{\text{Rp } 1.000 \times (A - B)\} \text{ jika } A < B$$

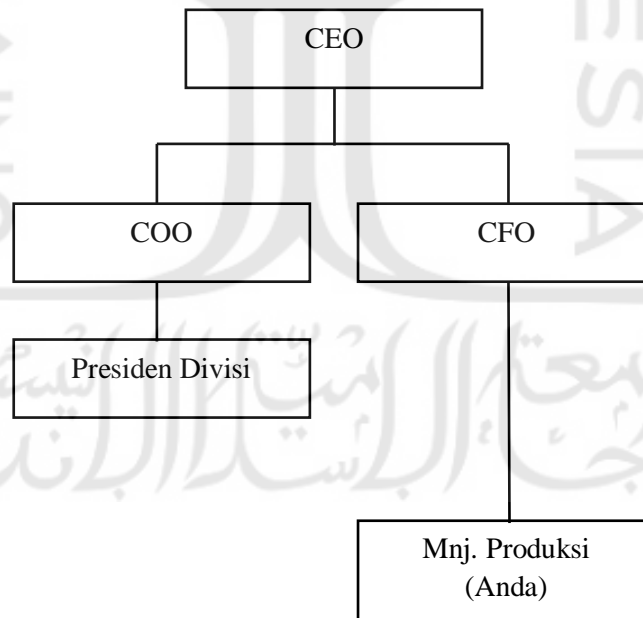
$$P = \text{Rp } 10.000.000 + \{\text{Rp } 1.000 \times (A - B)\} \text{ jika } A > B$$

Keterangan:

P	= <i>Reward</i> yang diterima oleh bawahan
A	= Produksi aktual
B	= Target produksi yang ditetapkan
Gaji tetap	= Rp 10.000.000
Insentif	= Rp 1.000/unit

3.3.3 Tekanan Ketaatan

Partisipan diasumsikan sebagai manajer baru yang diberi tugas untuk membuat anggaran *controllable overhead*. Manajer mengkalkulasikan sendiri kapasitas produksi perusahaan. Peneliti memberikan ilustrasi struktur perusahaan Happy Milk agar partisipan dapat memahami perannya. Berikut ini struktur perusahaan Happy Milk:



Peneliti memunculkan *pressure* dari atasan melalui peran CFO. CEO membuat kebijakan bahwa anggaran harus diestimasikan secara

akurat. Namun, CFO yang merupakan atasan langsung dari manajer tersebut menyatakan bahwa manajer harus membuat rekomendasi yang lebih rendah untuk menghindari bertambahnya anggaran tak terduga dikemudian hari karena hal tersebut dapat membahayakan bonus para pekerja dan merefleksikan manajemen tim yang buruk. CFO tersebut juga menyatakan bahwa percakapan tersebut harus dirahasiakan. Sedangkan pada kondisi tidak ada tekanan, CFO memberikan kebebasan pada manajer untuk membuat target anggaran.

3.4 Prosedur Eksperimen

Partisipan dibagi kedalam 4 kelompok dengan perlakuan yang berbeda-beda. Senjangan anggaran diukur dengan menggunakan rumus pada penelitian Stevens (2002). Instrumen penelitian diadopsi dari penelitian Puspita & Andriansyah (2017). Sebelum kegiatan eksperimen dimulai, peneliti mempersiapkan modul eksperimen. Partisipan berada dalam suatu ruangan yang diawasi oleh instruktur eksperimen. Pembagian kasus eksperimen dilakukan secara acak agar partisipan dapat mengerjakan kasus eksperimen secara jujur dan independen.

Dalam eksperimen ini, terdapat tata cara pengerjaan eksperimen yang harus dipenuhi oleh partisipan, yaitu:

- 1) Fasilitator (peneliti) akan menjelaskan peraturan dalam eksperimen ini.
- 2) Peserta diberikan kesempatan untuk bertanya sebelum eksperimen dimulai.

- 3) Fasilitator akan membagikan instrumen eksperimen yang terdiri dari:
 - a. Instrumen Eksperimen Utama
 - b. Kartu Produksi
- 4) Semua peserta diharapkan tidak membuka instrumen eksperimen sebelum ada instruksi dari fasilitator.
- 5) Peserta dipersilahkan membuka halaman pertama instrumen penelitian dan mengisi data demografis sesuai instruksi dari fasilitator.
- 6) Peserta menunggu aba-aba fasilitator untuk memulai eksperimen.
- 7) Peserta yang bertanya harap mengangkat tangan, dan fasilitator akan menghampiri partisipan tersebut.

Partisipan akan berperan sebagai manajer produksi di perusahaan Happy Milk, yaitu perusahaan produsen susu sapi. Manajer tersebut memiliki tugas, salah satunya yaitu membuat anggaran produksi. Proses penganggaran dilakukan dengan cara melakukan penerjemahan huruf ke dalam angka (Puspita, 2014).

Tahapan eksperimen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut,

- 1) Peneliti membagikan instrumen eksperimen dan lembar persetujuan partisipasi eksperimen.
- 2) Peneliti mempersilahkan partisipan untuk membaca lembar tata cara pengerjaan eksperimen
- 3) Partisipan mengisi data demografis
- 4) Partisipan membaca kasus posisi partisipan tersebut sebagai manajer produksi di perusahaan Happy Milk, yaitu perusahaan produsen susu sapi. Manajer tersebut memiliki tugas, salah satunya yaitu membuat anggaran

produksi. Anggaran dibuat berdasarkan kemampuan optimal perusahaan dalam memproduksi. Kemampuan optimal perusahaan dihitung sendiri oleh manajer melalui proses penerjemahan huruf kedalam angka.

- 5) Peneliti menjelaskan cara mengerjakan tugas penerjemahan huruf kedalam angka.
- 6) Partisipan mengerjakan tugas 1 dan tugas 2 berupa penerjemahan huruf kedalam angka masing-masing selama 3 menit.
- 7) Partisipan membaca informasi mengenai skema pembayaran insentif dan kasus mengenai tekanan ketaatan.
- 8) Partisipan mengerjakan tugas 3 yaitu penentuan target anggaran.
- 9) Partisipan mengerjakan tugas 4 yaitu aktual produksi perusahaan berupa penerjemahan huruf kedalam angka selama 3 menit.
- 10) Partisipan menjawab pertanyaan pada *manipulation check* dan menghitung insentif yang diperoleh.

3.5 Teknik Analisis Data

Sebelum dilakukan analisis data, peneliti memeriksa hasil pekerjaan partisipan melalui *manipulation check*. Setelah data yang memenuhi syarat disortir, maka kemudian dilakukan uji hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji *two way Analysis of Variance* (ANOVA). Uji ANOVA adalah prosedur pengolahan data yang dilakukan untuk menguji perbedaan nilai rata-rata beberapa *group* (dua atau lebih data).

Penelitian ini menggunakan uji ANOVA untuk (1) membandingkan senjangan anggaran yang diciptakan oleh manajer ketika ada tekanan ketaatan

dengan skema pembayaran insentif *slack-inducing* dan *truth-inducing*, (2) membandingkan senjangan anggaran yang diciptakan oleh manajer ketika tidak ada tekanan ketaatan dengan skema pembayaran insentif *slack-inducing* dan *truth-inducing*.

