

PENGARUH PARTISIPASI ANGGARAN, PEMBERIAN *REWARD*, DAN ASIMETRI INFORMASI TERHADAP *BUDGETARY SLACK* (Studi Empiris Pada Hotel Berbintang Di Kabupaten Gianyar)

Komang Putriyani¹, Gede Adi Yuniarta²

Jurusan Ekonomi dan Akuntansi
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

E-mail: {komang.putriyani@undiksha.ac.id, adi.yuniarta@undiksha.ac.id}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh partisipasi anggaran, pemberian *reward*, dan asimetri informasi terhadap *budgetary slack* pada hotel berbintang di Kabupaten Gianyar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Data diuji pada SPSS 24 dan dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif dan analisis regresi linier berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi variabel partisipasi anggaran 0,000, pemberian *reward* 0,000 dan asimetri informasi 0,000 ($< 0,05$). Maka partisipasi anggaran, pemberian *reward* dan asimetri informasi memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *budgetary slack*. Hal ini menunjukkan dengan adanya partisipasi anggaran, memberikan *reward* dan asimetri informasi, maka dapat mempengaruhi *budgetary slack* pada sebuah perusahaan atau organisasi pada hotel se-kabupaten Gianyar.

Kata Kunci: Partisipasi Anggaran, Pemberian *Reward*, Asimetri Informasi, *Budgetary Slack*

Abstract

The study aims to prove the effect of budget participation, reward and information asymmetry on budgetary slack at star hotels in Kabupaten Gianyar. This type of research is quantitative research. The sampling technique in this study was purposive sampling. Data were tested on SPSS 24 and analyzed using descriptive analyzed using descriptive analysis and multi linear regression analysis. The results showed that the significance value of the budget participation variable was 0,000, the reward was 0,000 and the information asymmetry was 0,000 (0,05). So budget participation, rewarding and information asymmetry have a positive and significant effect on budgetary slack. This shows that with budget participation, providing rewards and information asymmetry, it can affect the budgetary slack in a company or organization in hotels throughout the Gianyar regency.

Keyword: Budget participation, Rewarding, Information Asymmetry, Budgetary Slack

PENDAHULUAN

Bali yang menjadi destinasi yang wajib untuk dikunjungi oleh para wisatawan, maka banyak para wisatawan asing yang datang ke Bali dengan memiliki berbagai alasan yaitu diantaranya, berlibur dan relaksasi dengan yoga maupun meditasi. Banyaknya wisatawan mancanegara yang berkunjung ke Bali dan masyarakat lokal yang ada, maka perlu adanya membangun fasilitas ataupun akomodasi yang memadai bagi mereka, contohnya saja hotel. Hotel merupakan salah satu jenis akomodasi yang menggunakan setengah atau seluruh bagian untuk jasa pelayanan penginapan, penyediaan makanan dan minuman serta jasa lainnya bagi masyarakat umum yang dikelola secara komersil (Keputusan

Menteri Parpostel No. KM 94/HK103/MPPT 1987). Bisnis dalam bidang pariwisata khususnya perhotelan pun perlu adanya meningkatkan efisiensi dan efektivitas untuk dapat melakukan persaingan dengan bisnis yang sejenis. Hal ini dapat memacu setiap hotel untuk bertahan dan mampu bersaing dengan competitor lainnya.

Gianyar merupakan kabupaten yang ada di wilayah Bali, yang dikenal sebagai pusat kesenian dan budaya ukiran di pulau Bali. Hotel di Gianyar juga harus mampu untuk meningkatkan persaingan dengan hotel yang berada di daerah yang sama maupun di kabupaten lain yang berada di Bali. Berikut adalah data terkait jumlah hotel berbintang dan non bintang yang berada di

Gianyar tahun 2018 yang diperbaharui pada 13 September 2019:

Tabel 1.

Data Hotel Bintang dan Non Bintang di Kab. Gianyar

Klasifikasi Hotel	Tahun 2018
Hotel Bintang	24
Hotel Non Bintang	1060
Jumlah Hotel	1084

Sumber: Badan Pusat Statistik Gianyar, 2020

Kabupaten Gianyar yang terletak kurang lebih 33.2 km atau 1 jam dari Kota Denpasar yang menyebabkan para tamu lebih memilih untuk tinggal atau beristirahat di hotel yang berada di Kota Denpasar ataupun Kabupaten Badung. Dimana, Kota Denpasar yang merupakan Ibu Kota Provinsi Bali yang menjadi pusat pemerintahan, pusat pendidikan pusat industri, dan pusat pariwisata Bali.

Menurut Anthony dan Govindarajan (2011), senjangan anggaran juga dapat diartikan perbedaan antara total anggaran yang diberikan oleh subordinates atas bawahan dengan jumlah estimasi yang terbaik bagi organisasi. Senjangan anggaran bukan hanya terjadi disaat penyusunan anggaran tetapi juga bisa terjadi pada pendapatan yang diterima dan bukan hanya saja selalu direndahkan namun bisa saja juga ditinggikan. Anggaran menjadi unsur yang penting di dalam sebuah kegiatan perencanaan perusahaan yang nantinya berpengaruh terhadap kehidupan bisnis yang dijalani.

Menurut Hansen dan Mowen (2009: 423), anggaran adalah rencana keuangan untuk masa depan, dan rencana tersebut mengidentifikasi tujuan dan tindakan yang diperlukan untuk mencapainya. Partisipasi anggaran merupakan sebuah proses yang menyusun anggaran yang dapat melibatkan individu atau seseorang secara langsung ataupun tidak langsung dan memiliki pengaruh terhadap tujuan penyusunan anggaran yang dimana dari

dimulai dan melakukan penilaian kinerja akan ditentukan dari pencapaian yang telah diperoleh (Brownell dalam Wiryanata 2014). Di dalam proses penyusunan anggaran, pimpinan atau manajer diharapkan dapat mengikutsertakan bawahannya atau karyawannya, yang nantinya tidak ada kepentingan individu yang berperan dalam anggaran. Anggaran yang disusun dan telah disetujui bersama-sama memberikan manfaat dengan baik yang digunakan sebagai alat perencanaan maupun digunakan sebagai alat pengukur kinerja.

Reward merupakan sebuah kebijakan yang digunakan dan diperuntukan dalam sebuah organisasi untuk memberikan sebuah apresiasi kepada karyawan atas kegiatan, keterampilan dan pertanggung jawaban dalam menggerakkan kinerja perusahaan (Suryo,2007). Dengan dilakukan *reward* secara tidak langsung karyawan dapat termotivasi dalam persaingan positif dengan sesama karyawan lainnya dan melakukan perlombaan untuk melaksanakan tanggung jawabnya dengan secara maksimal serta berusaha menjadikan *reward* sebagai motivasi untuk kedepannya.

Komunikasi juga memiliki peranan penting di dalam menjalankan sebuah perusahaan, dalam sebuah kegiatan organisasi komunikasi dapat menyampaikan sebuah informasi yang diberikan oleh pihak satu kepada pihak yang lainnya dengan baik dan benar. *Asymmetric Information* atau

ketidaksamaan informasi yang diterima adalah kondisi di mana manajer mempunyai informasi yang berbeda (jauh lebih baik) mengenai kondisi atau kinerja perusahaan dari pada yang dimiliki oleh para investor (Brigham, 1999; 35 dalam Susetyo 2006). Secara tidak langsung asimetri informasi ini menyebabkan pengaruh terhadap adanya *budgetary slack*. *Slack* yang dilakukan pada anggaran memiliki arti sebagai selisih antar sumber daya yang sesungguhnya diperlukan yang bertujuan untuk menyelesaikan pekerjaan secara efektif dengan penambahan sejumlah daya untuk menyelesaikan pekerjaan tersebut (Falikhatun, 2007).

Berdasarkan uraian di atas maka penulis melihat adanya ketidakkonsistenan hasil penelitian dan perbedaan subjek maupun lokasi penelitian dan belum banyaknya penelitian yang dilakukan pada bisnis perhotelan di Bali serta belum banyak penelitian yang ada di hotel terutama di Kab. Gianyar padahal kabupaten tersebut memiliki daya tarik yang sangat memikat untuk sayang dilewatkan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Pengaruh Partisipasi Anggaran, Pemberian Reward, dan Asimetri Informasi Terhadap *Budgetary Slack* (Studi Empiris Pada Hotel Berbintang di Kabupaten Gianyar)”.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana pengaruh partisipasi anggaran terhadap *budgetary slack*? (2) Bagaimana pengaruh pemberian *reward* terhadap *budgetary slack*? (3) Bagaimana pengaruh asimetri informasi terhadap *budgetary slack*?

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah (1) Mengetahui pengaruh partisipasi anggaran terhadap *budgetary slack*. (2) Mengetahui pengaruh pemberian *reward* terhadap *budgetary slack*. (3) Mengetahui pengaruh asimetri informasi terhadap *budgetary slack*.

Menurut Kusniawati & Lahaya (2017) partisipasi anggaran merupakan seberapa jauh keterlibatan dan

berpengaruh individu dalam proses penyusunan anggaran. Namun, dalam sebuah kondisi yang sangat ideal sekalipun partisipasi anggaran akan memberikan dampak kekuasaan kepada bawahan untuk dapat menciptakan *slack* anggaran. Penelitian Anisa Devi Haspari (2020) menyatakan bahwa partisipasi anggaran berpengaruh terhadap *budgetary slack*.

H₁: Partisipasi anggaran memiliki pengaruh terhadap *budgetary slack*

Reward diartikan sebagai hadiah atau upah. Reward merupakan suatu sistem yang kebijakannya dibuat oleh sebuah organisasi untuk memberikan penghargaan kepada bawahan atas usaha, keterampilan, dan tanggung jawab dalam memajukan perusahaan (Suryo, 2007). Perusahaan biasanya memberlakukan kebijakan pemberian reward kepada bawahan berdasarkan pencapaian anggaran. Bawahan cenderung memberikan informasi yang bias agar anggaran mudah dicapai sehingga bawahan mendapatkan reward atas pencapaian anggaran mereka. Penelitian Mila Rosa dan Sadha Suardikha (2016), menyatakan bahwa pemberian *reward* berpengaruh positif terhadap *budgetary slack*.

H₂: Pemberian reward memiliki pengaruh positif terhadap *budgetary slack*

Asimetri informasi juga dijelaskan dalam teori agensi dimana teori ini mendasarkan hubungan yang terjadi antara principal membawahi agen. Menurut teori ini agen akan lebih banyak memiliki informasi dan lebih mengerti keadaan perusahaan sehingga ini dapat memicu asimetri informasi. Menurut Jogiyanto (2008:387) asimetri informasi atau ketidaksamaan informasi adalah situasi dimana manajer memiliki informasi yang berbeda (yang lebih baik) mengenai kondisi atau prospek perusahaan dari pada yang dimiliki investor. Penelitian Rizki Zera Indrianti (2019) menyatakan bahwa asimetri informasi berpengaruh signifikan terhadap *budgetary slack*.

H₃: Asimetri informasi memiliki pengaruh terhadap *budgetary slack*.

METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kausalitas. Menurut Sugiyono (2010:56) “penelitian kausal merupakan penelitian sebab akibat yang menjelaskan pengaruh antara suatu variabel terhadap variabel lainnya yang digunakan untuk menjawab permasalahan melalui pengujian hipotesis”. Penelitian ini akan meneliti terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Penelitian ini akan meneliti sebab akibat yang menjelaskan pengaruh partisipasi anggaran, pemberian *reward*, asimetri informasi terhadap *budgetary slack*.

Menurut Sugiyono (2013) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari atas subjek atau objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh hotel berbintang yang ada di Gianyar, dimana jumlah hotel berbintang yang ada di Gianyar sebanyak 24 hotel. Dengan demikian jumlah populasi dalam penelitian adalah 24 hotel.

Menurut Arikunto (2010) sampel adalah sebagian dari populasi yang ingin diteliti. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pemilihan sekelompok subjek dalam *purposive sampling*, didasarkan atas ciri-ciri tertentu yang dipandang mempunyai keterkaitan dengan ciri-ciri populasi yang sudah diketahui sebelumnya.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji instrument yang terdiri dari uji reliabilitas dan uji

validitas. Uji asumsi klasik yang terdiri dari uji normalitas, uji heteroskedastisitas, dan uji multikolinearitas. Dan uji hipotesis yang terdiri dari uji regresi linear berganda, uji keefisien determinasi (R^2), dan uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan data primer yang dikumpulkan melalui kuesioner yang dibagikan kepada responden. Responden dalam penelitian ini adalah *Accounting Manager*, *Cost Control*, dan *Accounting Staff* hotel berbintang di Kab.Gianyar. peneliti menyebarkan 72 kuesioner tetapi yang kembali sebanyak 69 kuesioner untuk memenuhi sampel berdasarkan jenis sampling yang telah ditentukan.

Berdasarkan hasil pengujian instrument diketahui bahwa variabel *Budgetary Slack* (Y) memiliki nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,885. Variabel Partisipasi Anggaran (X_1) memiliki nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,866. Variabel X_2 memiliki nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,882. Variabel Asimetri Informasi (X_3) memiliki nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,882. Hal ini menunjukkan bahwa semua variabel mempunyai nilai Cronbach's Alpha > 0,70, sehingga dapat dinyatakan instrumen pada penelitian ini reliabel.

Menurut Ghozali (2006) menyatakan bahwa uji validitas digunakan untuk mengukur sah, atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dapat dikatakan valid apabila kuesioner tersebut mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang diukur oleh kuesioner tersebut. Pengukuran validitas faktor dengan cara mengkolerasikan antara skor faktor (penjumlahan item dalam satu faktor) dengan skor total faktor (total keseluruhan faktor). Suatu indikator pada kuesioner dapat dikatakan valid, ketika nilai signifikansinya < 0,05 dan r hitung > r table.

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Uji Kolmogorov-Smirnov untuk mengetahui data yang digunakan

berdistribusi normal atau tidak, kriteria pengujian normalitas menggunakan probabilitas yang diperoleh dengan level

signifikan sebesar 0,05. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada table 1 berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

<i>Test Statistic</i>	0,076
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	0,200

Sumber: Data Diolah, 2020

Berdasarkan data pada table 2 dapat dilihat bahwa nilai Test Statistic sebesar 0,076 dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,200 yang nilainya lebih dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan nilai residual berdistribusi secara normal.

terjadi ketidaksamaan varian dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Untuk mendeteksi ada tidaknya heteroskedastisitas, dalam penelitian ini menggunakan *Uji Glejser*. Hasil uji heteroskedastisitas pada penelitian ini disajikan pada table 3 berikut.

Uji heterokedastisitas dilakukan untuk menguji apakah dalam model regresi

Tabel 3. Hasil Uji Heteroskedastisitas

<i>Model</i>	<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients</i>	<i>t</i>	<i>Sig.</i>
	<i>B</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Beta</i>		
<i>(Constant)</i>	2,852	0,691		1,129	0,257
Partisipasi Anggaran (X_1)	-0,023	0,021	-0,132	-1,121	0,267
Pemberian <i>Reward</i> (X_2)	-0,049	0,023	-0,267	-1,142	0,236
Asimetri Informasi (X_3)	-0,022	0,022	-0,127	-1,029	0,307

a. *Dependent Variable: Abs_RES1*

Sumber: Data Diolah, 2020

Berdasarkan data pada tabel 3 dapat dilihat bahwa masing-masing variabel independen tidak signifikan secara statistik dalam mempengaruhi variabel dependen nilai Absolut Residual (Abs_RES1). Semua variabel mempunyai probabilitas signifikansi > 0,05, sehingga dapat disimpulkan model regresi tidak mengandung adanya heteroskedastisitas.

Untuk menguji multikolinearitas dengan cara melihat nilai VIF masing-masing variabel independen, jika nilai VIF < 10, maka dapat disimpulkan data bebas dari gejala multikolinearitas. Hasil uji multikolinearitas ditunjukkan pada table 3 berikut

Table 4. Hasil Uji Multikolinearitas

Model	Collinearity Statistics		Keterangan
	Tolerance	VIF	
Partisipasi Anggaran (X_1)	0,940	1,064	Bebas Multikolinearitas
Pemberian Reward (X_2)	0,839	1,192	Bebas Multikolinearitas
Asimetri Informasi (X_3)	0,862	1,159	Bebas Multikolinearitas

Sumber: Data Diolah, 2020

Berdasarkan data pada tabel 4, dapat diketahui bahwa semua variabel independen mempunyai nilai VIF lebih kecil daripada 10 dan nilai tolerance lebih besar 0,10, sehingga dapat disimpulkan bahwa model bebas dari multikolinearitas.

menjelaskan variasi variabel dependen. Nilai koefisien determinasi digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel terikat. Hasil analisis koefisien determinasi disajikan pada tabel 4 berikut.

Koefisien determinasi mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam

Tabel 5. Hasil Analisis Koefisien Determinasi

R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
0,920 ^a	0,847	0,840	0,825

Sumber: Data Diolah, 2020

Berdasarkan data pada table 5, dapat dilihat bahwa nilai Adjusted R Square sebesar 0,840 yang menunjukkan bahwa variasi variabel Partisipasi Anggaran (X_1), Pemberian Reward (X_2), dan Asimetri Informasi (X_3) hanya mampu menjelaskan 84% variasi variabel Budgetary Slack (Y). Sisanya sebesar 26% dipengaruhi oleh

faktor lain di luar yang diteliti dalam penelitian ini.

Uji t pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dengan menganggap variabel lainnya konstan.

Tabel 6. Hasil Analisis Regresi Linear Berganda

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	4,637	1,134		4,088	0,000
Partisipasi Anggaran (X_1)	0,457	0,034	0,678	13,539	0,000
Pemberian Reward (X_2)	0,234	0,037	0,331	6,253	0,000

Asimetri Informasi (X_3)	0,167	0,036	0,245	4,687	0,000
------------------------------	-------	-------	-------	-------	-------

a. Dependent Variable: *Budgetary Slack* (Y)

Sumber: Data Diolah, 2020

Berdasarkan hasil uji statistik t yang telah dilakukan, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut.

Pengujian hipotesis pertama (H1) dapat dilihat pada table 6 bahwa nilai signifikansi variabel Partisipasi Anggaran (X_1) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat dinyatakan bahwa variabel X_1 mempunyai pengaruh terhadap Y. Nilai t positif menunjukkan bahwa variabel X_1 mempunyai hubungan yang searah dengan Y. Jadi dapat disimpulkan bahwa H1 diterima yaitu Partisipasi Anggaran (X_1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Budgetary Slack (Y).

Pengujian hipotesis kedua (H2) dapat dilihat pada table 6 bahwa nilai signifikansi Pemberian Reward (X_2) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat dinyatakan bahwa variabel X_2 mempunyai pengaruh terhadap Y. Nilai t positif menunjukkan bahwa variabel X_2 mempunyai hubungan yang searah dengan Y. Jadi dapat disimpulkan bahwa H2 diterima yaitu Pemberian Reward (X_2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Budgetary Slack (Y).

Pengujian hipotesis ketiga (H3) dapat dilihat pada tabel 6 bahwa nilai signifikansi variabel Asimetri Informasi (X_3) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat dinyatakan bahwa variabel X_3 mempunyai pengaruh terhadap Y. Nilai t positif menunjukkan bahwa variabel X_3 mempunyai hubungan yang searah dengan Y. Jadi dapat disimpulkan bahwa H3 diterima yaitu Asimetri Informasi (X_3) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Budgetary Slack (Y).

Berdasarkan Tabel 6 diatas maka diperoleh persamaan regresi linier berganda dalam penelitian ini sebagai berikut.

$$Y = 4,637 + 0,457X_1 + 0,234X_2 + 0,167X_3 + \varepsilon$$

Keterangan:

Y = *Budgetary Slack*

α_0 = Konstanta

X_1 = Partisipasi Anggaran

X_2 = Pemberian *Reward*

X_3 = Asimetri Informasi

ε = Error

Berdasarkan model regresi yang terbentuk, secara matematis dapat diinterpretasikan hasil sebagai berikut.

Konstanta 4,637 menunjukkan bahwa apabila variabel Partisipasi Anggaran (X_1), Pemberian Reward (X_2), dan Asimetri Informasi (X_3) bernilai konstan, maka rata-rata nilai variabel Budgetary Slack (Y) adalah sebesar 4,637.

Koefisien regresi Partisipasi Anggaran (X_1) sebesar 0,457 berarti bahwa apabila terdapat penambahan Partisipasi Anggaran (X_1) sebesar 1 satuan, maka Budgetary Slack (Y) akan meningkat sebesar 0,457 satuan.

Koefisien regresi Pemberian Reward (X_2) sebesar 0,234 berarti bahwa apabila terdapat penambahan Pemberian Reward (X_2) sebesar 1 satuan, maka Budgetary Slack (Y) akan meningkat sebesar 0,234 satuan.

Koefisien regresi Asimetri Informasi (X_3) sebesar 0,167 berarti bahwa apabila terdapat penambahan Asimetri Informasi (X_3) sebesar 1 satuan, maka Budgetary Slack (Y) akan meningkat sebesar 0,167 satuan.

Pengaruh Partisipasi Anggaran (X_1) Terhadap Budgetary Slack (Y)

Berdasarkan pengujian hipotesis variable partisipasi anggaran terhadap *budgetary slack* diperoleh hasil bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil ini memiliki arti bahwa partisipasi anggaran

berpengaruh positif dan signifikan terhadap *budgetary slack*. Hal ini mengindikasikan bahwa dengan adanya partisipasi anggaran, maka dapat mencegah terjadinya *budgetary slack* (senjangan anggaran) pada sebuah perusahaan atau organisasi.

Hasil penelitian ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Mila dan Amzi (2016) yang menyatakan bahwa penganggaran partisipatif atau partisipasi anggaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap *budgetary slack*. Menurut Rizki (2019) menemukan bahwa partisipasi anggaran berpengaruh positif dan signifikan dengan kontribusi sebesar 40.2% terhadap *budgetary slack*. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Anisa (2020) juga menemukan bahwa partisipasi anggaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap *budgetary slack*.

Pengaruh Pemberian Reward (X2) Terhadap Budgetary Slack (Y)

Berdasarkan pengujian hipotesis variable pemberian reward terhadap *budgetary slack* diperoleh hasil bahwa H0 ditolak dan H1 diterima. Hasil ini memiliki arti bahwa pemberian reward berpengaruh positif dan signifikan terhadap *budgetary slack*. Hal ini mengindikasikan bahwa dengan memberikan reward kepada anggota atau karyawan, maka dapat mencegah terjadinya *budgetary slack* (senjangan anggaran) pada sebuah perusahaan atau organisasi.

Hasil penelitian ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Mila (2016) yang menemukan bahwa pemberian reward berpengaruh positif dan signifikan terhadap *budgetary slack*. Penelitian yang dilakukan oleh Fitri Aryani (2017) juga membuktikan bahwa pemberian reward berpengaruh positif terhadap *budgetary slack*. Menurut Sedy Sulistyoningsoh (2019) menyatakan bahwa pemberian reward berpengaruh positif terhadap *budgetary slack*.

Pengaruh Asimetri Informasi (X3) Terhadap Budgetary Slack (Y)

Berdasarkan pengujian hipotesis variable asimetri informasi terhadap *budgetary slack* diperoleh hasil bahwa H0 ditolak dan H1 diterima. Hasil ini memiliki arti bahwa asimetri informasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap *budgetary slack*. Hal ini mengindikasikan bahwa dengan adanya asimetri informasi, maka dapat mempengaruhi *budgetary slack* (senjangan anggaran) pada sebuah perusahaan atau organisasi.

Hasil penelitian ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Azmi (2016) yang menyatakan bahwa asimetri berpengaruh positif dan signifikan terhadap *budgetary slack*. Bajora (2017) menemukan bahwa asimetri informasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap *budgetary slack*. Menurut Heny dan Ibnu (2018) menemukan bahwa asimetri informasi berpengaruh terhadap *budgetary slack*.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan hasil pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan simpulan (1) Partisipasi anggaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap *budgetary slack*. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya partisipasi anggaran, maka dapat mencegah terjadinya *budgetary slack* (senjangan anggaran) pada sebuah perusahaan atau organisasi pada hotel se-kabupaten Gianyar. (2) Pemberian reward berpengaruh positif dan signifikan terhadap *budgetary slack*. Hal ini menunjukkan dengan memberikan reward kepada anggota atau karyawan, maka dapat mencegah terjadinya *budgetary slack* (senjangan anggaran) pada sebuah perusahaan atau organisasi pada hotel se-kabupaten Gianyar. (3) Asimetri informasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap *budgetary slack*. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya asimetri informasi, maka dapat mempengaruhi *budgetary slack* (senjangan anggaran) pada sebuah perusahaan atau organisasi pada hotel se-kabupaten Gianyar.

Saran

Adapun saran yang dapat diberikan, dari peneliti terkait dengan penelitian ini adalah (1) Bagi manajemen Hotel se-kabupaten Gianyar, hasil penelitian ini digunakan sebagai acuan dasar dalam mencegah ataupun mengurangi *budgetary slack*. Beberapa hal yang dapat dilakukan untuk mencegah ataupun mengurangi masalah ini seperti mengikutsertakan karyawan dalam penyusunan anggaran (partisipasi anggaran), pemberian reward dan asimetri informasi. (2) Bagi mahasiswa, hasil penelitian ini diharapkan mampu dijadikan kajian pustaka dalam melakukan penelitian-penelitian terkait, dan dapat dikembangkan lagi dengan menggunakan variabel-variabel lain yang mampu mempengaruhi *budgetary slack*. (3) Bagi universitas, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan serta sumber ajar pada mata kuliah tertentu, serta dapat digunakan sebagai rekomendasi dalam memperkaya kajian pustaka.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana. 2008. "Pemodelan Anggaran dengan Microsoft Excel". Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Akmad. 2016. "Pengaruh Partisipasi Anggaran, Informasi Asimetri, Dan Kapasitas Individu Terhadap Budgetary Slack Pada Skpd Pemerintah Kota Samarinda". Diakses pada journal.feb.unmul.ac.id.
- Anisa. 2020. "Pengaruh Partisipasi Anggaran, Asimetri Informasi, Job Relevant Informasi, dan Budgetary Emphasis terhadap Budgetary Slack (Studi Kasus pada Satuan Kerja Pemerintah Daerah Kota Tegal)". Diakses pada repository.upstegal.ac.id.
- Bajora. 2017. "Pengaruh Asimetri Informasi, Job Relevant Information Dan Efektivitas Pengendalian Anggaran Terhadap Budgetary Slack (Studi Empiris Pada Skpd Kota Padang)". Diakses pada ejournal.unp.ac.id
- Blocher, Edward J, Chen, Cokins dan Lin. 2007. "Cost Management (Manajemen Biaya) Penekanan Strategis Buku 1 Edisi 3". Jakarta : Salemba Empat. Bastian, Indra. 2006. "Akuntansi Pendidikan". Yogyakarta : Eirlangga.
- Burso, Muhamad. 2018. "Teori-Teori Manajemen Sumber Daya Manusia". Jakarta : Prenadamedia Group.
- Fitri. 2017. "Pengaruh Self Efficacy, Reward and Punishment, dan Asimetri Informasi Terhadap Budgetary Slack (Studi Eksperimen Pada Konteks Penggaran Partisipatif)". Diakses pada journal.uny.ac.id.
- Gianyarkab.bps.go.id. (2019, 13 September). Jumlah Hotel Bintang dan Non Bintang Di Kabupaten Gianyar, 2010-2018. Diakses pada 12 April 2020, dari <https://gianyarkab.bps.go.id/dynamictable/jumlah-hotel-bintang-dan-non-bintang-di-kabupaten-gianyar-2010-2018.html>.
- Hariandja, Marihot Tua Efendi. 2002. "Manajemen Sumber Daya Manusia Pengadaan, Pengembangan, Pengkompensasian dan Peningkatan Produktivitas Pegawai". Jakarta : PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Henri. 2018. "Pengaruh Partisipasi Anggaran, Penekanan Anggaran, Asimetri Informasi terhadap Budgetary Slack pada SKPD Kota Samarinda". Diakses pada journal.feb.unmul.ac.id.
- Kemenlu.go.id (Online). 2019. Penghargaan Bali di Bangkok. <https://kemlu.go.id/bangkok/id/news/2234/bali-raih-penghargaan-best-destination-of-the-year>. Diakses pada 10 Januari 2020.
- Marianta, H. I. Nyoman. 2018. "Manajemen Biaya (Cost Management)". Sulawesi Selatan : Celebes Media Perkasa.

- Ramis. 2018. "Pengaruh Partisipasi Anggaran terhadap Senjangan Anggaran dengan Komitmen Organisasi dan kepercayaan sebagai Variabel Moderating". Diakses pada ejournal.unp.ac.id.
- Robbins, Stephen P. dan Timothy A. Judge. 2008. "Perilaku Organisasi 1 Organizational Behavior Ed. 12". Jakarta : Salemba Empat.
- Rosa. 2016. "Pengaruh Penganggaran Partisipatif, Locus Of Control, Dan Pemberian Reward Terhadap Budgetary Slack". Diakses pada E-Jurnal Akuntansi Unud. Universitas Udayana : Jimbaran.
- Riyadi, Slamet. 2017. "Akuntansi Manajemen". Sidoarjo : Zifatama Publisher.
- Sendy. 2019. "Pengaruh Partisipasi Anggaran, Locus Of Control, Pemberian Reward Dan Asimetri Informasi Terhadap Budgetary Slack (Studi Kasus Perusahaan Perhotelan Bintang 4 Dan 5 Di Surakarta)". Diakses pada eprints.ums.ac.id.
- Sugiyono. 2014. "Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D". Bandung: Alfabeta.