

**PENGARUH *INTERACTIVE BUDGET* DAN *INNOVATION CULTURE*
TERHADAP *INNOVATION PERFORMANCE* MELALUI *DIGITAL*
ADOPTION SEBAGAI VARIABEL MEDIASI**

(Studi Empiris pada Pelaku UMKM di Kabupaten Pemalang)

***THE EFFECT OF INTERACTIVE BUDGET AND INNOVATION CULTURE
ON INNOVATION PERFORMANCE THROUGH DIGITAL ADOPTION AS
MEDIATION VARIABLE***

(Empirical Study on MSMEs in Pemalang Regency)

SKRIPSI

Diajukan Guna Memenuhi Persyaratan untuk Memperoleh Gelar Sarjana pada
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Program Studi Akuntansi
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta



Oleh:

Dora Hayu Puan Maharani

20200420162

**PROGRAM STUDI AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA
2023**

PERNYATAAN

Dengan ini saya,

Nama : Dora Hayu Puan Maharani

Nomor Mahasiswa : 20200420162

Menyatakan bahwa skripsi ini dengan judul **“Pengaruh *Interactive Budget* dan *Innovation Culture* terhadap *Innovation Performance* melalui *Digital Adoption* sebagai Variabel Mediasi (Studi Empiris pada Pelaku UMKM di Kabupaten Pematang)**” tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka. Apabila ditulis atau diterbitkan oleh orang lain maka karya tersebut dibatalkan.

Yogyakarta, 24 Desember 2023



Dora Hayu Puan Maharani

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan nikmat yang telah diberikan kepada saya serta atas kemudahan dan kelancaran yang saya terima dalam menempuh pendidikan perkuliahan untuk menyelesaikan karya ini dengan tepat waktu. Karya akhir ini merupakan bentuk pengabdian dan tanggung jawab kepada orang tua yang telah berusaha memberikan kesempatan kepada putrinya untuk mewariskan ilmunya hingga ke jenjang sarjana. Karya ini saya persembahkan untuk orang-orang terkasih saya.

1. Terima kasih kepada kedua orang tua saya Papa Widodo dan Mama Rahayu, adik Rado, dan keluarga yang selalu mendoakan dan menemani setiap langkah kehidupan.
2. Terima kasih kepada dosen pembimbing saya, Ibu Dr. Ietje Nazaruddin, S.E., M.Si., Ak., CA yang telah memberikan bimbingan terbaik kepada saya.
3. Terima kasih kepada asisten dosen saya Mba Indah yang telah memberikan arahan dan bimbingan.
4. Terima kasih kepada Ufti dan Faza yang telah ikut serta dan membantu dalam penyebaran kuesioner.
5. Terima kasih kepada tim sepayung saya Nada, Puwu, Divka, Aurel, Mardha, Raras, Zahra, dan Hanun yang telah bersedia untuk bekerja sama dengan baik.
6. Terima kasih untuk kesediaan waktu, kerja sama, dan kebersamaannya kepada teman-teman kuliah saya yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.
7. Terima kasih kepada teman-teman saya di luar kampus yang selalu *support* dan menjadi saksi perjalanan hidup saya sejak kami bertemu.
8. Terima kasih kepada seseorang yang pernah hadir dan menjadi *someone to talk* saya selama menjalani perkuliahan, terutama tempat berkeluh kesah saat saya magang pertama kali. Anda sangat berjasa karena telah memberikan segala motivasi, arahan, dan penenang kala itu. Sekali lagi terima kasih, kita berhak bahagia pada jalan dan kepercayaan kita masing-masing.
9. Terima kasih kepada orang-orang baik yang sudah hadir dan memberikan warna dalam kehidupan saya.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wa rahmatullahi wa barakaatuh

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kemudahan, karunia dan rahmat dalam penulisan skripsi dengan judul “Pengaruh *Interactive Budget* dan *Innovation Culture* terhadap *Innovation Performance* Melalui *Digital Adoption* Sebagai Variabel Mediasi (Studi Empiris pada Pelaku UMKM di Kabupaten Pemalang)”. Penulis mengambil topik ini dengan harapan dapat bermanfaat dalam mengembangkan pengetahuan di bidang ekonomi terutama akuntansi dan dalam hal kinerja inovasi pada UMKM di Kabupaten Pemalang. Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pada jurusan Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan dukungan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Prof. Rizal Yaya, SE., M.Sc., Ph.D., CA., Akt. yang telah memeberikan kesempatan dan kemudahan selama penulis menyelesaikan studi.
2. Ibu Dr. Dyah Ekaari Sekar J, S.E., M.Sc., QIA., Ak., CA, selaku Kepala Program Studi Akuntansi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
3. Dosen Pembimbing Skripsi, Ibu Dr. Ietje Nazaruddin, S.E., M.Si., Ak., CA yang telah senantiasa memberikan ilmu, bimbingan, serta motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Teman-teman serta pihak-pihak yang berkenan membantu menyebarkan kuesioner penelitian ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
INTISARI	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Rumusan Masalah Penelitian	11
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Penelitian.....	12
1. Manfaat Teoritis	12
2. Manfaat Praktis	12
BAB II	14
TINJAUAN PUSTAKA	14
A. Landasan Teori.....	14
1. <i>Teori Resource Based View (RBV)</i>	14
2. <i>Innovation Performance</i>	15
3. <i>Interactive Budget</i>	16
4. <i>Innovation Culture</i>	17
5. <i>Digital Adoption</i>	18
B. Penelitian Terdahulu.....	19

C. Penurunan Hipotesis.....	21
1. Pengaruh <i>Interactive Budget</i> terhadap <i>Innovation Performance</i>	21
2. Pengaruh <i>Innovation Culture</i> terhadap <i>Innovation Performance</i>	22
3. Pengaruh <i>Digital Adoption</i> terhadap <i>Innovation Performance</i>	23
4. Pengaruh <i>Interactive Budget</i> terhadap <i>Innovation Performance</i> melalui <i>Digital Adoption</i>	25
5. Pengaruh <i>Innovation Culture</i> terhadap <i>Innovation Performance</i> melalui <i>Digital Adoption.</i>	26
D. Model Penelitian.....	28
BAB III.....	29
METODE PENELITIAN	29
A. Subjek Penelitian	29
B. Jenis Data.....	29
C. Teknik Pengambilan Sampel.....	30
D. Teknik Pengumpulan Data.....	30
E. Definisi Operasional Variabel Penelitian	31
1. Variabel Endogen.....	31
2. Variabel Eksogen.....	33
3. Variabel Mediasi.....	35
F. Teknik Analisis Data	37
1. Uji Statistik Deskriptif.....	37
2. Uji Common Method Variance (CMV).....	37
3. Uji Kualitas Data.....	38
BAB IV	46
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
A. Gambaran Umum Objek dan Subjek Penelitian	46
1. Demografi Kuesioner	46
2. Demografi Responden.....	47
B. Hasil Analisis Data.....	51
1. Uji Statistik Deskriptif Variabel Penelitian.....	51
2. Uji Common Method Variance (CMV)	54

C. Evaluasi Model atau Outer Model	55
D. Model Struktural atau <i>Inner Model</i>	66
E. Pembahasan.....	74
BAB V.....	82
SIMPULAN, IMPLIKASI, KETERBATASAN, DAN SARAN.....	82
A. Simpulan	82
B. Implikasi	83
C. Keterbatasan Penelitian	84
D. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA.....	85
LAMPIRAN.....	94

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Penilaian Kuesioner.....	31
Tabel 3. 2 Indikator <i>Innovation Performance</i>	32
Tabel 3. 3 Indikator <i>Interactive Budget</i>	34
Tabel 3. 4 Indikator <i>Innovation Culture</i>	35
Tabel 3. 5 Indikator <i>Digital Adoption</i>	36
Tabel 4. 1 Distribusi Kuesioner	46
Tabel 4. 2 Data Karakteristik Responden.....	47
Tabel 4. 3 Hasil Uji Statistik Deskriptif	52
Tabel 4. 4 Uji <i>Common Method Variance (CMV)</i>	55
Tabel 4. 5 <i>Outer Loading</i> Sebelum Modifikasi.....	56
Tabel 4. 6 <i>Outer Loading</i> Model Modifikasi.....	60
Tabel 4. 7 <i>Fornell-Lacker</i>	62
Tabel 4. 8 <i>Cross Loading</i>	63
Tabel 4. 9 HTMT	64
Tabel 4. 10 <i>Cronbach's Alpha</i> dan <i>Composite Reliability</i>	65
Tabel 4. 11 Nilai <i>Adjusted R-Square</i>	66
Tabel 4. 12 <i>F-Square</i>	67
Tabel 4. 13 <i>Collinerity Statistics (VIF)</i>	68
Tabel 4. 14 <i>Path Coefficient</i>	70
Tabel 4. 15 Uji Linearitas	72
Tabel 4. 16 Uji Prediksi.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Model Penelitian	28
Gambar 4. 1 Tampilan <i>Output Outer Model</i> Sebelum Modifikasi.....	56
Gambar 4. 2 Tampilan <i>Outer Loading Model</i> Setelah Modifikasi.....	59