

**ANALISA PERBANDINGAN INDIKASI KECURANGAN LAPORAN
KEUANGAN DENGAN MENGGUNAKAN *FRAUD HEXAGON* MODEL
PADA PERUSAHAAN SUB-SEKTOR GAMES DI JEPANG DAN
TIONGKOK PERIODE 2020-2022**

Oleh:

Nama: Wilxen Sanjaya

NIM: 38200211

Skripsi

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk

Memperoleh gelar Sarjana Akuntansi

Program Studi Akuntansi

Konsentrasi Pemeriksaan Akuntansi



INSTITUT BISNIS dan INFORMATIKA KWIK KIAN GIE

JAKARTA

FEBRUARI 2024

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



PENGESAHAN

ANALISA PERBANDINGAN INDIKASI KECURANGAN LAPORAN KEUANGAN DENGAN MENGGUNAKAN *FRAUD HEXAGON MODEL* PADA PERUSAHAAN SUB SEKTOR *GAMES* DI JEPANG DAN TIONGGOK PERIODE 2020-2022

Diajukan Oleh:

Nama: Wilxen Sanjaya

NIM: 38200211

Jakarta, 2 Februari 2024

Disetujui Oleh:

Pembimbing

(Rizka Indri Arfianti S.E.Ak., MM., M.Ak.)

INSTITUT BISNIS dan INFORMATIKA KWIK KIAN GIE

JAKARTA

2024

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie



ABSTRAK

Wilxen Sanjaya/38200211/Analisa Perbandingan Indikasi Kecurangan Laporan Keuangan Dengan Menggunakan *Fraud Hexagon Theory* Pada Perusahaan Sub-sektor *Games* di Jepang dan Tiongkok periode 2020-2022/Dosen Pembimbing: Rizka Indri Arfianti S.E.Ak., MM., M.Ak.

Perusahaan sektor teknologi pada era globalisasi memiliki potensi besar untuk bertumbuh dan bersaing di pasar internasional. Salah satu sub-sektor perusahaan teknologi adalah perusahaan sub-sektor *games* yang berfokus dalam *games* digital. Perusahaan sub-sektor *games* dapat dikatakan merupakan perusahaan yang memiliki potensi besar. Hal tersebut terjadi karena pada jaman sekarang generasi muda lebih cenderung suka bermain game digital sehingga pendapatan yang diterima oleh perusahaan tersebut akan meningkat drastic jika player merupakan seorang *pay to win*. Akan tetapi meskipun memiliki potensi tidak bisa dikatakan jika perusahaan tersebut bebas dari kesalahan penyajian laporan keuangan. Oleh sebab itu penelitian ini dilakukan untuk meneliti apakah adanya perbedaan indikasi kecurangan dalam penyajian laporan keuangan pada perusahaan sub-sektor *games* di Jepang dan Tiongkok menggunakan *fraud hexagon model*.

Untuk mendeteksi kesalahan penyajian laporan keuangan yang lebih berfokus pada *fraud* ditemukan model pengukuran bernama *fraud triangle theory*. Namun seiring berkembangnya jaman diperlukan unsur baru karena tindakan *fraud* mulai bervariasi. Setelah mengalami beberapa pengembangan dari *diamond* dan *pentagon*, model *fraud* terbaru adalah *fraud hexagon* yang digunakan dalam penelitian ini. *Fraud Hexagon* terdiri atas komponen *pressure*, *opportunity*, *rationalization*, *capability*, *ego*, dan *collusions*

Penelitian ini meneliti perusahaan yang bergerak disub-sektor *games* yang berada di Jepang dan Tiongkok. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan teknik *purposive sampling* dengan periode 2020-2022. Dalam penelitian yang dilakukan untuk mengetahui adanya indikasi kecurangan laporan keuangan menggunakan teknik penelitian *multiple linear regression analysis*. Berdasarkan kriteria dan syarat yang ditetapkan oleh peneliti diperoleh sebanyak 13 perusahaan dengan total 39 sampel untuk masing-masing negara.

Pengujian yang dilakukan dengan menggunakan uji F memperoleh hasil jika sampel Jepang dan Tiongkok secara bersama-sama memiliki pengaruh yang simultan terhadap indikasi kecurangan laporan keuangan. Secara individual variabel rasionalisasi di Jepang memperoleh nilai sig <0,05 dan koefisien positif maka hipotesis diterima. Jumlah foto CEO pada laporan keuangan dan *collusions* di Tiongkok memperoleh nilai sig <0,05 yang dimana masing-masing variabel tersebut memiliki nilai koefisien positif sehingga hipotesis diterima.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah untuk sampel Jepang, rasionalisasi berpengaruh positif terhadap indikasi kecurangan laporan keuangan. *Financial stability* dan *nature of industry* tidak cukup bukti berpengaruh positif terhadap indikasi kecurangan laporan keuangan. Sedangkan CEO's Education, *frequent number of CEO's picture*, dan *Collusion* tidak memiliki pengaruh terhadap indikasi kecurangan laporan keuangan. Sementara di Tiongkok *frequent number of CEO's picture*, dan *Collusion* terbukti berpengaruh positif terhadap indikasi kecurangan laporan keuangan. *Financial Stability*, *nature of industry*, rasionalisasi, dan *CEO's education* tidak memiliki pengaruh terhadap indikasi kecurangan laporan keuangan.

Kata Kunci: *Games, Fraud Hexagon Theory, Multiple Linear Regression Analysis*



ABSTRACT

Wilxen Sanjaya / 38200211 / Comparative Analysis of Indications of Financial Statement Fraud Using the Fraud Hexagon Theory in Games Sub-sector Companies in Japan and China for the period 2020-2022 / Advisor: Rizka Indri Arfianti S.E.Ak., MM, M.Ak.

Technology sector companies in the era of globalization have great potential to grow and compete in the international market. One of the sub-sectors of technology companies is games sub-sector companies that focus on digital games. Games sub-sector companies can be said to be companies that have great potential. This happens because nowadays the younger generation is more likely to like playing digital games so that the revenue received by the company will increase dramatically if the player is a pay to win. However, even though it has potential, it cannot be said that the company is free from financial statement misstatements. Therefore, this study was conducted to examine whether there are differences in indications of fraud in the presentation of financial statements in games sub-sector companies in Japan and China using the fraud hexagon model.

To detect financial statement misstatements that focus more on fraud, a measurement model called fraud triangle theory was found. However, as time progresses, new elements are needed because fraud actions begin to vary. After undergoing several developments from the diamond and pentagon, the latest fraud model is the fraud hexagon used in this study. The Fraud Hexagon consists of components of pressure, opportunity, rationalization, capability, ego, and collusions.

This study examines companies engaged in the games sub-sector in Japan and China. The data collection technique used was purposive sampling technique with the period 2020-2022. In the research conducted to determine the existence of indications of fraudulent financial statements using multiple linear regression analysis research techniques. Based on the criteria and conditions set by the researcher, 13 companies were obtained with a total of 39 samples for each country.

Tests conducted using the F test obtained results if the Japanese and Chinese samples together have a simultaneous influence on indications of fraudulent financial statements. Individually, the rationalization variable in Japan obtained a sig value <0.05 and a positive coefficient, so the hypothesis is accepted. The number of CEO photos in the financial statements and Collusion in China obtained a sig value <0.05 , where each of these variables has a positive coefficient value so that the hypothesis is accepted.

The conclusion of this study is that for the Japanese sample, rationalization has a positive effect on indications of financial statement fraud. Financial stability and nature of industry are not enough evidence of a positive effect on indications of fraudulent financial statements. While CEO's Education, frequent number of CEO's picture, and Collusion have no influence on indications of fraudulent financial statements. While in China frequent number of CEO's picture, and Collusion are proven to have a positive effect on indications of fraudulent financial statements. Financial Stability, nature of industry, rationalization, and CEO's education have no influence on indications of fraudulent financial statements.

Keywords: Games, Fraud Hexagon Theory, Multiple Linear Regression Analysis

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan hidayat-nya sehingga skripsi ini dapat tersusun hingga selesai dengan judul “Analisa Perbandingan Indikator Kecurangan Laporan Keuangan Dengan Menggunakan *Fraud Hexagon Model* Pada Perusahaan Sub-Sektor *Games* Di Jepang Dan Tiongkok Periode 2020-2022”. Tidak lupa penulis juga mengucapkan banyak terima kasih atas bantuan dari sumber-sumber yang telah menyediakan berbagai informasi yang sangat bermanfaat dalam penulisan skripsi ini.

1. Ibu Rizka Indri Afrianti S.E.Ak., MM., M.Ak. selaku dosen pembimbing yang telah membantu dalam penelitian penulis dari awal hingga akhir
2. Keluarga penulis yaitu Ibu Lina selaku Ibu penulis, Yessica dan Tantry selaku kakak penulis dan Kristina selaku adik dari penulis yang telah memberikan dukungan dari awal perkuliahan hingga sampai penulis menyelesaikan skripsi
3. Keponakan penulis yaitu Kenneth, Kayleen, Eleysha, dan Lionel yang telah menghibur penulis dalam pertengahan penelitian sampai selesai.
4. Seluruh dosen dan staff Institut Bisnis Informatika Kwik Kian Gie yang telah membantu dan memberikan wawasan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini
5. Kepada teman kuliah saya Virya Mukti mantan terindah Indra Dharma yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi berupa panduan daftar Pustaka
6. Kepada Desy Meiden dan Jeje Montok yang sudah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi dan mendengarkan keluh kesah penulis di MCD dan AW pada setiap malam minggu
7. Kepada Samuel, Kevin, Khalifa, Regita, Paska, dan Vivian yang telah membantu penulis dalam bentuk dukungan
8. Kepada Kenfry yang telah membuat saya emosi dalam penyelesaian skripsi



9. Kepada Senior Pajak, Senior Akuntan, dan Senior *Legal* penulis dalam menjalankan program magang di Xiaomi Indonesia yaitu Adistiara Kasyfi, Yuanita Halim, dan Nada Salsabila yang membantu dan mendukung penulis ketika penulis menerima pemberitahuan pengumpulan skripsi
10. Kepada teman-teman saya seperti Liana, Chou, Viona, Pat dll yang telah membantu dalam penyusunan skripsi penulis
11. Raiden Shogun yang telah memotivasi penulis agar bisa menyelesaikan skripsi ini agar penulis bisa mendapat pekerjaan dan mendapat uang untuk membeli senjata Raiden Shogun yaitu *Engulfing lightning*
12. Iguro Obantai dan Mitsuri Kanroji yang memotivasi penulis agar bisa cepat lulus dan menemukan jodoh untuk penulis
13. Kepada *fans screening Demon Slayer: Hashira Training Arc* yang memotivasi penulis agar bisa lulus
14. Kepada beberapa oknum yang sering bertanya kepada peneliti namun suka hilang setelah dijawab sehingga penulis belajar lebih sabar

Dengan ini, diharapkan semoga skripsi ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan para pembaca. Selain itu, para pembaca juga dapat menjadikan skripsi ini sebagai referensi, untuk kedepannya dapat memperbaiki bentuk maupun menambah skripsi agar menjadi lebih baik lagi. Karena keterbatasan pengetahuan maupun pengalaman penulis, penulis yakin dan percaya masih banyak kekurangan dalam skripsi ini. Oleh karena itu, penulis meminta maaf jika ada tutur kata yang salah dalam penyusunan skripsi ini dan penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini.

Jakarta, Februari 2024

Penulis



DAFTAR ISI

PENGESAHAN	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Batasan Masalah	12
D. Batasan Penelitian	13
E. Rumusan Masalah	14
F. Tujuan Penelitian.....	14
G. Manfaat Penelitian.....	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
A. Landasan Teoritis	17
1. Teori keagenan.....	17
2. <i>M.I.C.E. Theory</i>	21
3. <i>G.O.N.E Theory</i>	22
4. <i>Benford Law</i>	23
5. <i>Murphy Law</i>	24
6. Laporan keuangan (<i>Financial Statement</i>).....	25
7. <i>Fraud</i>	26
8. Kecurangan Laporan Keuangan (<i>Fraudulent Financial Statement</i>).....	29
9. <i>Fraud Hexagon Theory</i>	39
B. Penelitian Terdahulu.....	43
C. Kerangka Pemikiran	56
1. Pengaruh <i>Financial Stability</i> terhadap Indikasi <i>Fraudulent Financial Statement</i>	56
2. Pengaruh <i>Nature of industry</i> terhadap Indikasi <i>Fraudulent Financial Statement</i>	58
3. Pengaruh <i>Rationalization</i> terhadap indikasi <i>Fraudulent Financial Statement</i>	59



4.	Pengaruh <i>CEO's Education</i> terhadap indikasi <i>Fraudulent Financial Statements</i>	60
5.	Pengaruh <i>Frequent number of CEO's Pictures</i> terhadap indikasi <i>Fraudulent Financial Statements</i>	62
6.	Pengaruh <i>Collusion</i> yang berpeluang mempunyai pengaruh terhadap indikasi <i>Fraudulent Financial Statements</i>	64
7.	Perbedaan tingkat kecurangan laporan keuangan Jepang dan Tiongkok	65
D.	Hipotesis Penelitian	67
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		69
A.	Objek Penelitian	69
B.	Desain Penelitian	70
1.	Tingkat Kristalisasi Masalah (<i>Degree of Research Question Crystallization</i>)	70
2.	Metode Pengumpulan Data (<i>Method of Data Collection</i>)	70
3.	Pengendalian Peneliti atas Variabel-Variabel (<i>Resercher Control of Variables</i>)	70
4.	Tujuan Penelitian (<i>The Purpose of the Study</i>)	71
5.	Dimensi Waktu (<i>The Time Dimension</i>)	71
6.	Ruang Lingkup Topik (<i>The Topic Scope</i>)	71
7.	Lingkungan Penelitian (<i>The Research Environment</i>)	71
8.	Persepsi Penelitian	71
C.	Variabel Penelitian	72
1.	Variabel Independen	72
2.	Variabel Dependen	75
D.	Teknik Pengumpulan Data	77
E.	Teknik Pengambilan Sampel	77
F.	Teknik Analisis Data	79
1.	Statistik Deskriptif	79
2.	Uji Pooling Data	79
3.	Uji Asumsi Klasik	81
4.	Analisis Regresi Linear Berganda	84
5.	Uji Goodnes of Fit	85
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		88
A.	Gambaran Umum Obyek Penelitian	88
B.	Analisis Deskriptif	89
C.	Hasil Penelitian	94
1.	Uji Pooling Data	94
2.	Uji Asumsi Klasik	95

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



3. Analisis Regresi Linear Berganda	98
4. Uji <i>Goodness of Fit</i>	99
D. Pembahasan	104
1. Pengaruh <i>Financial Stability</i> Terhadap Indikasi Kecurangan Laporan Keuangan 104	
2. Pengaruh <i>Nature Of Industry</i> Terhadap Indikasi Kecurangan Laporan Keuangan 105	
3. Pengaruh <i>Rationalization</i> Terhadap Indikasi Kecurangan Laporan Keuangan..	106
4. Pengaruh <i>CEO's Educations</i> Terhadap Indikasi Kecurangan Laporan Keuangan 108	
5. Pengaruh <i>Frequent Number of CEO's Pictures s</i> Terhadap Kecurangan Laporan Keuangan.....	109
6. Pengaruh <i>Collusion</i> Terhadap Kecurangan Laporan Keuangan.....	111
7. Perbedaan Pengaruh Indikasi Kecurangan Laporan Keuangan Di Jepang Dan Tiongkok	112
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	114
A. Simpulan.....	114
B. Saran	115
DAFTAR PUSTAKA.....	116
LAMPIRAN	122



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu 1.....	44
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu 2.....	44
Tabel 2.3 Penelitian Terdahulu 3.....	45
Tabel 2.4 Penelitian Terdahulu 4.....	46
Tabel 2.5 Penelitian Terdahulu 5.....	47
Tabel 2.6 Penelitian Terdahulu 6.....	48
Tabel 2.7 Penelitian Terdahulu 7.....	48
Tabel 2.8 Penelitian Terdahulu 8.....	49
Tabel 2.9 Penelitian Terdahulu 9.....	50
Tabel 2.10 Penelitian Terdahulu 10.....	50
Tabel 2.11 Penelitian Terdahulu 11.....	51
Tabel 2.12 Penelitian Terdahulu 12.....	52
Tabel 2.13 Penelitian Terdahulu 13.....	52
Tabel 2.14 Penelitian Terdahulu 14.....	53
Tabel 2.15 Penelitian Terdahulu 15.....	54
Tabel 2.16 Penelitian Terdahulu 16.....	55
Tabel 2.17 Penelitian Terdahulu 17.....	55
Tabel 3.1 Status jumlah foto <i>CEO</i>	74
Tabel 3.2 Pengukuran Variabel Dependen	76
Tabel 3.3 Indeks Parameter Beneish	77
Tabel 3.4 Tabel Pemilihan Sampel Penelitian Negara Tiongkok.....	78
Tabel 3.5 Tabel Pemilihan Sampel Penelitian Negara Jepang	78
Tabel 3.6 Tingkat Autokorelasi	83
Tabel 4.1 Analisis Deskriptif Jepang.....	89
Tabel 4.2 Frekuensi Pendidikan <i>CEO</i> di Jepang	90
Tabel 4.3 Frekuensi Kerja Sama Pemerintah di Jepang	91
Tabel 4.4 Analisis Deskriptif Tiongkok	91
Tabel 4.5 Frekuensi Pendidikan <i>CEO</i> di Tiongkok.....	92
Tabel 4.6 Frekuensi Kerja Sama Pemerintah di Tiongkok.....	93
Tabel 4.7 Rangkuman Uji Pooling Data.....	94
Tabel 4.8 Uji Multikolinieritas	96
Tabel 4.9 Ringkasan Uji Durbin-Watson	97



Tabel 4.10 Ringkasan Analisis Linear Berganda	98
Tabel 4.11 Ringkasan Uji Determinasi.....	99
Tabel 4.12 Ringkasan Hasil pengujian uji F.....	100
Tabel 4.13 Ringkasan Uji T.....	101
Tabel 4.14 Ringkasan Hasil Pengujian.....	103

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



DAFTAR GAMBAR

© Hak cipta ini dilindungi undang-undang. Dilarang diperjualbelikan atau digunakan untuk kepentingan komersial tanpa izin IBIKKG.

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Gambar 1.1	Pertumbuhan Pendapatan <i>Games</i> menurut PwC	3
Gambar 1.2	Pendapatan <i>Games Genshin Impact</i> Melalui <i>Banner</i> Karakter	4
Gambar 2.1	Pelaku kecurangan menurut ACFE	20
Gambar 2.2	Dampak <i>M.I.C.E Theory</i> Terhadap <i>Fraud Triangle</i>	22
Gambar 2.3	<i>Fraud Tree</i>	27
Gambar 2.4	Model <i>Fraud Triangle Theory</i>	36
Gambar 2.5	Model <i>Fraud Diamond Theory</i>	37
Gambar 2.6	Model <i>Fraud Pentagon Theory</i>	37
Gambar 2.6	Model <i>Fraud Hexagon Theory</i>	38
Gambar 2.7	Struktur <i>Fraud Hexagon</i>	43
Gambar 2.8	Kerangka Penelitian Jepang.....	66
Gambar 2.9	Kerangka Penelitian Tiongkok	67



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Daftar Sampel Perusahaan Sub-sektor <i>Games</i> Jepang dan Tiongkok	122
Lampiran 2	Data Olahan Sampel Tiongkok	123
Lampiran 3	Data Olahan Sampel Jepang	124
Lampiran 4	Data Pengukur Beneish M-Score Tiongkok	126
Lampiran 5	Data Pengukur Beneish M-Score Jepang.....	126
Lampiran 6	Hasil M-Score Tiongkok.....	127
Lampiran 7	Hasil M-Score Jepang	127
Lampiran 8	Hasil Variabel Independen Tiongkok	128
Lampiran 9	Hasil Variabel Independen Jepang.....	129
Lampiran 10	Hasil Uji Deskriptif Jepang.....	130
Lampiran 11	Hasil Uji Deskriptif Tiongkok	130
Lampiran 12	Hasil Uji SPSS	131

1. Unsur yang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.