

ABSTRAK

Pelaksanaan implementasi akuntansi basis akrual pada institusi pemerintah Indonesia dilaksanakan ditengah perdebatan perilaku menggunakan informasi akuntansi basis akrual. Penelitian ini mengadopsi teori perilaku perencanaan, teori kognitif dan teori pengharapan untuk menguji determinan perilaku menggunakan informasi akuntansi basis akrual. Tujuan khusus penelitian adalah untuk menguji pengaruh kegunaan akuntansi basis akrual terhadap sikap menggunakan informasi akuntansi basis akrual, menguji pengaruh sikap, norma subyektif dan kontrol perilaku persepsian terhadap minat menggunakan informasi akuntansi basis akrual, menguji pengaruh minat dan kontrol perilaku persepsian terhadap perilaku menggunakan informasi akuntansi basis akrual. Penelitian ini juga menguji peran pemoderasi *Intolerance of Ambiguity* dan *Accounting Performance - Based Reward* dalam pengaruh minat terhadap perilaku menggunakan informasi akuntansi basis akrual. Penelitian ini menggunakan 147 responden pengelola keuangan Pemerintah Kota Semarang dan Pemerintah Kabupaten Banyumas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel kepercayaan terhadap kegunaan akuntansi basis akrual berpengaruh positif terhadap sikap menggunakan informasi akuntansi basis akrual. Variabel sikap, norma subyektif dan kontrol perilaku persepsian juga berpengaruh positif terhadap minat menggunakan informasi akuntansi basis akrual. Variabel minat dan kontrol perilaku persepsian berpengaruh positif terhadap perilaku menggunakan informasi akuntansi basis akrual. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pengaruh minat terhadap perilaku menjadi lemah apabila terjadi kondisi *Intolerance of Ambiguity*, namun apabila kinerja akuntansi dijadikan dasar pemberian *reward* maka akan memperkuat pengaruh minat terhadap perilaku menggunakan informasi akuntansi basis akrual.

Kata Kunci : Akuntansi Basis Akrual, Perilaku Menggunakan Informasi Akuntansi basis akrual, Teori Perilaku Rencanaan, Teori Kognitif, Teori Pengharapan, *Intolerance of Ambiguity*, *Accounting Performance-Based Reward*.