

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi yang semakin pesat menjadi sebuah tuntutan yang harus dipenuhi. Perkembangan teknologi yang semakin maju ini menuntut semua untuk bergerak cepat. Seiring dengan perkembangan teknologi tersebut, perkembangan juga terjadi dalam berbagai aspek kehidupan, misalnya dalam unsur ekonomi, sosial, dan politik budaya. Teknologi informasi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari setiap organisasi. Sistem informasi berbasis teknologi terus berkembang secara pesat dan menjadi kebutuhan pokok yang mengimbangi persaingan bisnis agar mampu bertahan dan berkelanjutan. Hal ini sejalan dengan fenomena bahwa organisasi haus akan sebuah informasi yang terbaru. Dampak ini telah banyak meningkatkan kinerja organisasi, peningkatan ini tidak lepas dari peranan teknologi informasi.

Definisi akuntansi menurut *Financial Accounting Standards Board* (FASB) **“merupakan kegiatan jasa yang berfungsi menyediakan suatu informasi kuantitatif yang kemudian digunakan untuk pengambilan keputusan ekonomi”**.<sup>1</sup> Akuntansi mengambil peran penting dalam pengambilan keputusan bagi sebuah perusahaan di bidang keuangan, yang mana berisikan tentang laporan keuangan. Oleh karena itu sistem informasi akuntansi tidak kalah penting dari sistem informasi lainnya. Tentunya akibat dari perkembangan teknologi ini

---

<sup>1</sup> Renaldo, **“Penerapan Akuntansi pada Usaha Kecil Menengah”**, Jurnal Ilmiah Mahasiswa Akuntansi, Vol. 1 No. 2 (Maret 2012), hal 57

menghadirkan terobosan baru dimana perkembangan sistem informasi akuntansi pun saat ini menggunakan teknologi dengan pemanfaatan perangkat lunak mulai dari perangkat lunak sederhana sampai yang cakupannya kompleks.

Ada beberapa jenis aplikasi *software* akuntansi yaitu KRISHAND, ACCURATE V3 STANDARD, K-Sistem Indonesia, SAGE ACCPAC ERP, MYOB *Accounting*, Microsoft Office Excel, DacEasy *Accounting* (DEA), Payroll, *Simply Accounting*, Peachtree, Zahir *Accounting*, *Cash Register* dan Netledger.

Sekarang ini banyak pemrosesan secara manual mulai tergantikan dengan perencanaan yang dibuat matang dan terkomputerisasi. Bahkan pada perusahaan pemanfaatan aplikasi-aplikasi telah menjadi hal yang diwajibkan dalam menjalankan usahanya. Aplikasi akuntansi diciptakan untuk mengotomatiskan kegiatan-kegiatan transaksi akuntansi ke dalam laporan dan analisa laporan untuk kepentingan pengambilan keputusan dalam periode akuntansi. Kehadiran komputerisasi akuntansi dapat membantu mempersingkat waktu pengerjaan karena proses pencatatan dan penyimpanan data lebih sederhana sehingga tidak memakan banyak waktu. Dan hal lainnya, penggunaan *software* akuntansi lebih akurat dibandingkan manual sehingga dapat meminimalisir kesalahan yang sering terjadi bila pencatatan dilakukan secara manual.

Namun Pengadopsian teknologi informasi harus sejalan dengan sumber daya manusia yang memadai untuk kepentingan pengoperasian dan mengendalikan sistem informasi tersebut agar dapat digunakan semaksimal mungkin. Dengan pengoperasian berbagai aplikasi atau *software* pada perusahaan, mengakibatkan para karyawan harus ahli dalam bidang komputer. Namun akibat dari pemberlakuan

hal tersebut, menciptakan masalah karena tidak semua karyawan atau pegawai nyaman dan dapat menjalankan sistem tersebut dengan baik.

Hal ini terjadi akibat kurangnya kemampuan dan minat yang dimiliki oleh para lulusan akuntansi atau mahasiswa akuntansi dalam menguasai penggunaan *software* akuntansi. Ini dikarenakan para mahasiswa masih kurang mendapat materi tentang *software* akuntansi dan lebih mendalami pembelajaran akuntansi dengan sistem manual, padahal pada era digital saat ini banyak perusahaan telah memanfaatkan *software* akuntansi dalam melakukan pencatatan. Sehingga ketika para mahasiswa lebih terbiasa ataupun paham dalam menyusun laporan keuangan secara manual, maka ketika masuk ruang lingkup kerja yang mana perusahaan yang telah mengadopsi *software* dalam sistem pencatatannya mengakibatkan individu tersebut kurang nyaman dan kaku dalam menggunakannya. Tetapi hal ini diantisipasi pada Perguruan Tinggi Universitas HKBP Nommensen Medan yang mengikut sertakan pembelajaran penggunaan *software* akuntansi kepada mahasiswa program studi akuntansi. Hal ini berguna untuk membekali para mahasiswa dengan teknologi informasi khususnya di bidang akuntansi untuk nantinya dapat dipergunakan dalam dunia kerja. Dalam mata kuliah ini para mahasiswa diajarkan penggunaan *software* akuntansi. Namun dengan porsi yang sedikit menyebabkan keahlian mahasiswa belum terasah dengan maksimal sehingga menurunkan minat mahasiswa akuntansi dalam menggunakan *software* akuntansi. Ini dikarenakan masih banyak yang belum paham pasti menggunakan *software akuntansi*, mengakibatkan mahasiswa tidak nyaman ketika menggunakan

*software akuntansi*. Padahal ilmu yang diterima memberikan dampak besar untuk bekal ketika terjun ke dunia pekerjaan kelak.

Namun ketika teknologi sejalan dengan elemen pelengkap dari proses pendidikan di bidang akuntansi, masih ada mahasiswa yang memberikan reaksi negatif, mulai dari tanggapan pasif sampai penolakan mereka menganggap menggunakan komputer akuntansi merupakan sesuatu hal yang sulit. Akibat reaksi negatif ini dapat berdampak pada minat mahasiswa untuk menggunakan *software* akuntansi. Padahal dalam perekrutan tenaga kerja telah mengikutsertakan sertifikat kompetensi. Dengan adanya sertifikat ini menyatakan bahwa keahlian dalam bidang teknologi bagi mahasiswa akuntansi yang ingin menjadi akuntan sangat penting, kemampuan dalam menguasai *software* akuntansi bagi mahasiswa akan menjadi nilai tambah ketika memasuki dunia kerja. Sehingga seharusnya para mahasiswa lebih antusias dalam memahami atau mempelajari bidang teknologi sehingga meningkatkan minat mereka dalam penggunaan *software* akuntansi

Dari aspek personal ada beberapa faktor yang mempengaruhi keahlian berkomputer seseorang dalam minat seseorang menggunakan *software* akuntansi. Faktor-faktor tersebut antara lain kecemasan berkomputer, sikap berkomputer dan *computer self efficacy*.

Menurut Fachron dan Arief

**Kecemasan berkomputer (*computer anxiety*) merupakan tingkat kecemasan atau kegelisahan seseorang ketika seseorang tersebut menggunakan komputer sehingga timbul rasa takut tidak bisa menggunakan komputer dengan baik pada masa sekarang maupun dimasa mendatang.<sup>2</sup>**

---

<sup>2</sup> Fachron Fiddin dan Muhammad Arief, *Pengaruh Computer Anxiety, Computer Attitude, Dan Computer Self Efficacy, Kondisi Yang Memfasilitasi Pemakai, Dan Faktor*

Permasalahan ini terjadi kepada seseorang yang tidak nyaman dengan perkembangan teknologi yang mengharuskan penggunaan komputer sehingga dapat menghambat mahasiswa tersebut. Akibat kecemasan berkomputer tentunya mempengaruhi minat mahasiswa tersebut dalam menggunakan *software* akuntansi. Selain kecemasan berkomputer ada sikap berkomputer yang juga dapat mempengaruhi kemampuan seseorang. Menurut Safitri dan Setiyani (2016) dalam Ridwan dan Tri (2019) **“Sikap berkomputer merupakan respon ataupun reaksi seseorang tentang kehadiran komputer dalam bentuk kesenangan atau ketidaksenangan”**.<sup>3</sup> Hal ini dilihat dari sikap *optimism*, *pessimism* dan *intimidation*. Sikap *optimism* dapat memotivasi diri seseorang untuk meningkatkan keahlian berkomputernya. Sikap *pessimism* akan menghambat kemampuan berkomputer seseorang karena merasa bahwa komputer tidak memberikan nilai tambah dan karena mereka tidak bisa mengoperasikannya dengan baik. Kemudian sikap *intimidation* ditunjukkan oleh seseorang merasa bahwa komputer akan menggantikan peran manusia dan merasa hidupnya dikendalikan.

**Mahasiswa yang memiliki sikap *optimism* tinggi tentu akan lebih antusias dengan keberadaan komputer dengan begitu kemampuan menggunakan komputer akan lebih baik. Sebaliknya, mahasiswa yang memiliki sikap *pessimism* dan *intimidation* akan lebih menolak keberadaan komputer dengan begitu mahasiswa memiliki kemampuan berkomputer lebih rendah karena sikap berkomputer yang ditunjukkannya.**

---

Sosial Terhadap Minat Mahasiswa Komputerisasi Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi, AKUA: Jurnal Akuntansi dan Keuangan, Vol. 1 No. 1 (Januari 2022), hal. 87

<sup>3</sup> Ridwan Wahyudi dan Tri Widiyanto, **Pengaruh *Computer Anxiety* Dan *Computer Attitude* Terhadap Keahlian Pengguna Komputer**, AKTIVA Jurnal Akuntansi dan Investasi, Vol. 3, No. 2 (November 2019), hal. 166

Kemudian terdapat *computer self efficacy* yang dapat mempengaruhi minat mahasiswa akuntansi dalam menggunakan *software* akuntansi. Menurut Compeau dan Higgins (1995) dalam Rustiana (2004) **“Computer self efficacy merupakan penilaian kompetensi dan keahlian komputer seorang individu untuk dapat menggunakan komputer/sistem informasi/teknologi informasi.”**<sup>4</sup> Namun kemampuan dan keyakinan setiap mahasiswa akuntansi dalam menggunakan komputer memberikan tanggapan yang berbeda-beda, sehingga hal ini dapat mempengaruhi minat mahasiswa pemanfaatan komputer akuntansi.

Beberapa peneliti sebelumnya telah menguji pengaruh Kecemasan Berkomputer, Sikap Berkomputer dan *Computer Self-Efficacy* terhadap pemanfaatan berkomputer. Salsabila dan Dwi (2021) melakukan penelitian terhadap mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan *computer anxiety* berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *software* akuntansi dan *computer attitude* terdapat pengaruh terhadap minat menggunakan *software* akuntansi. Aprilian (2016) melakukan penelitian mengenai pengaruh *computer anxiety*, *computer attitude* dan *computer self-efficacy* terhadap minat mahasiswa akuntansi menggunakan *software accounting*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *computer anxiety* memiliki pengaruh terhadap minat menggunakan *software accounting*, *computer attitude* tidak memiliki pengaruh terhadap minat menggunakan *software accounting* dan *computer self-efficacy* memiliki pengaruh terhadap minat menggunakan *software accounting*.

---

<sup>4</sup> Rustiana, *Computer Self Efficacy (CSE) Mahasiswa Akuntansi Dalam Penggunaan Teknogi Informasi: Tinjauan Perspektif Gender*, Jurnal Akuntansi & Keuangan, Vol. 6 No. 1 (Mei 2004), hal. 32

Penelitian ini akan mencoba meneliti pengaruh faktor kecemasan berkomputer, sikap berkomputer dan *computer self efficacy* terhadap minat pemanfaatan komputer akuntansi. Penelitian ini mengacu pada penelitian sebelumnya yang dilakukan Aprillian (2016) yang menguji faktor *computer anxiety*, *computer attitude* dan *computer self-efficacy* terhadap minat menggunakan *software accounting*.

Dari latar belakang yang sudah dipaparkan diatas maka peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui faktor-faktor yang telah dijelaskan dalam mempengaruhi minat pemanfaatan mahasiswa akuntansi untuk menggunakan *software* akuntansi. Berkaitan dengan hal itu maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Pemanfaatan *Software* Akuntansi (Studi Kasus Mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas HKBP Nommensen Medan)”**

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dirumuskan peneliti kedalam pertanyaan yaitu:

1. Apakah Kecemasan Berkomputer memiliki pengaruh pada minat pemanfaatan *software* akuntansi?
2. Apakah Sikap Bersoftware memiliki pengaruh pada minat pemanfaatan *software* akuntansi?
3. Apakah *Computer Self-Efficacy* memiliki pengaruh yang signifikan pada minat pemanfaatan *software* akuntansi?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis pengaruh Kecemasan Berkomputer terhadap minat pemanfaatan *software* akuntansi
2. Untuk menganalisis pengaruh Sikap Berkomputer terhadap minat pemanfaatan *software* akuntansi
3. Untuk menganalisis pengaruh *Computer Self-Efficacy* terhadap minat pemanfaatan *software* akuntansi

## 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut

1. Bagi penulis  
Untuk menambah wawasan dan pengetahuan penulis mengenai pemanfaatan sistem informasi.



## 2. Bagi Lokasi Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas HKBP Nommensen Medan dalam meningkatkan pelatihan, pengembangan pendidikan terkait, yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan pengguna, meningkatkan kemampuan pengguna, dan keahliannya dalam pemanfaatan *software* akuntansi

## 3. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan referensi tambahan untuk penelitian dan sebagai acuan atau bahan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya dengan topik ini.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Minat Pemanfaatan *Software* Akuntansi**

##### **2.1.1 Pengertian Minat Pemanfaatan *Software* Akuntansi**

Seseorang dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari bertujuan untuk memenuhi kebutuhannya. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut seseorang tentunya dipengaruhi atau didorong oleh motif yang berasal dari dalam dan dari luar. Semakin besar dorongan untuk melakukan suatu kegiatan maka semakin keras usaha seseorang untuk menyelesaikannya dan mencapai keberhasilan yang diinginkan. Dorongan yang paling kuat tersebut berasal dari individu yang disebut minat. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan kata “minat” bermakna kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah dan keinginan. Dengan kata lain seseorang yang memiliki minat, suatu kemauan atau dorongan dari dalam diri individu tersebut yang akan berusaha mencoba dan berusaha untuk meraihnya.

Minat didefinisikan sebagai keinginan dalam diri seseorang yang mendorongnya merasa tertarik pada suatu benda atau kegiatan tertentu. Minat tidak selalu statis, minat dapat berubah sesuai berjalannya waktu. Hal ini sejalan dengan Sri Rahayu dan Zufrizal (2019):

**Minat dapat berubah sesuai dengan jangka waktu, semakin lama waktu semakin mungkin dapat terjadi perubahan pada minat seseorang, sedangkan apabila semakin sedikit jangka waktu semakin kecil perubahan terhadap minat akan terjadi”.**<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Sri Rahayu dan Zufrizal, “Pengaruh Kecemasan Berkomputer Dan Kemampuan Individual Serta Pengaruhnya Terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan

Dalam *Technology Acceptance Model* (TAM) digunakan untuk menjelaskan penerimaan individual terhadap penggunaan sistem teknologi informasi. Tujuan dari teori ini merupakan untuk mengetahui perilaku-perilaku yang terjadi pada para pengguna teknologi komputer. Tujuan model ini adalah untuk dapat menjelaskan faktor-faktor utama dari perilaku pengguna teknologi informasi terhadap minat penerimaan penggunaan teknologi informasi itu sendiri.

Menurut Davis dalam Tasmi dan Herman

**Model ini akan menggambarkan bahwa penggunaan SI akan dipengaruhi oleh variabel kemanfaatan (*usefulness*) dan variabel kemudahan pemakaian (*ease of use*), dimana keduanya memiliki determinan yang tinggi dan validitas yang telah teruji secara empiris<sup>6</sup>.**

TAM berargumentasi bahwa penerimaan individu terhadap teknologi informasi ditentukan oleh dua konstruk tersebut. Kegunaan persepsian (*perceived usefulness*) dan kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*) keduanya mempunyai pengaruh ke minat perilaku (*behavioral intention*). Persepsi kegunaan merupakan suatu persepsi dimana pengguna beranggapan bahwa teknologi yang digunakan dapat berguna bagi dirinya. Dengan anggapan bahwa yang digunakan berguna bagi dirinya, maka mereka akan menerima menggunakan teknologi tersebut walaupun teknologi tersebut sulit digunakan. Sedangkan persepsi kemudahan adalah kepercayaan seseorang bahwa teknologi tersebut mudah untuk dipahami.

Teknologi dalam pembahasan ini merupakan komputer/*software* akuntansi. Salah satu teori yang menjelaskan minat perilaku adalah tindakan beralasan yang

---

*Software Akuntansi*”, Jurnal Riset Akuntansi Multiparadigma (JRAM), Vol.6 No.1 (Juli 2019), hal 3

<sup>6</sup> Tasmi dan Herman, “Penerapan Model TAM untuk Menilai Tingkat Penerimaan Nelayan terhadap Penggunaan GPS”, Jurnal Pekommas, Vol. 18 No. 3 (Des 2015), hal 162

dikembangkan oleh Icek Ajzen dan Martin Fishbein dalam Dr. Mahyarni. **“Teori ini menjelaskan bahwa perilaku dilakukan karena individu mempunyai minat atau keinginan untuk melakukannya. Minat seseorang akan mempengaruhi perilakunya apakah menerima atau menolak.”**<sup>7</sup>

Teori tindakan beralasan merupakan suatu teori yang berkaitan dengan sikap dan perilaku seseorang dalam melakukan suatu kegiatan atau aktivitas. Seseorang akan menggunakan teknologi informasi bila teknologi tersebut dapat membantu ataupun bermanfaat bagi dirinya.

Dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa minat merupakan rasa keinginan atau motivasi seseorang dalam melakukan suatu kegiatan. Tanpa tekanan dari pihak luar namun tergerak dari diri sendiri untuk melakukannya. Maka minat mahasiswa memanfaatkan *software* akuntansi merupakan minat seseorang untuk melakukan perilaku atau tindakan tertentu dengan menggunakan *software* akuntansi yang tentunya dapat membantu individu tersebut dalam melaksanakan tugas-tugas dengan baik.

### **2.1.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat**

Minat pada dasarnya merupakan sebab akibat dari pengalaman. Minat berkembang sebagai hasil dari suatu kegiatan dan akan menjadi sebab yang akan dipakai lagi dalam kegiatan yang sama. Menurut Crow dalam Riska Elfiyanti ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat, yaitu:

---

<sup>7</sup> Mahyarni, *“Theory of Reasoned Action Dan Theory of Planned Behavior (Sebuah Kajian Historis tentang Perilaku)”*, hal 14. Dapat diakses pada <https://media.neliti.com/media/publications/244719-theory-of-reasoned-action-dan-theory-of-89b8513d.pdf>

1. *The Factor Inner Urge*
2. *The Factor of Social Motive*
3. *Emosional Factor*<sup>8</sup>

Berikut penjelasan faktor yang mempengaruhi minat menurut Crow:

1. *The Factor Inner Urge*

Rangsangan yang datang dari lingkungan atau ruang lingkup yang sesuai dengan keinginan atau kebutuhan seseorang akan mudah menimbulkan minat. Misalnya kecenderungan terhadap belajar, dalam hal ini seseorang mempunyai hasrat ini tahu terhadap ilmu pengetahuan

2. *The Factor of Social Motive*

Minat seseorang terhadap obyek atau suatu hal. Disamping itu juga dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri manusia dan oleh motif sosial, misalnya seseorang pada prestasi kerja yang tinggi agar dapat status sosial yang tinggi pula.

3. *Emosional Factor*

Faktor perasaan dan emosi ini mempunyai pengaruh terhadap obyek misalnya perjalanan sukses yang dipakai individu dalam suatu kegiatan tertentu dapat pila membangkitkan perasaan senang dan dapat menambah semangat atau kuatnya minat dalam kegiatan tersebut. Sebaliknya kegagalan yang dialami akan menyebabkan minat seseorang berkurang.

Menurut Iin Soraya faktor-faktor yang mempengaruhi minat, yaitu:

---

<sup>8</sup> Riska Elfiyanti, "Pengaruh Minat Belajar dan Cara Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX Akuntansi di SMKN 1 Pulau Punjung", Pendidikan Ekonomi, Vol. 4 No. 2 (2014), hal 6

**1. Faktor Kebutuhan dari Dalam**

**2. Faktor Motif Sosial**

**3. Faktor Emosional<sup>9</sup>**

Berikut penjelasan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi minat menurut Iin Soraya:

1. Faktor Kebutuhan dari Dalam

Minat yang timbul dalam diri seseorang dapat didorong oleh kebutuhan-kebutuhan yang berhubungan dengan jasmani dan kejiwaan.

2. Faktor Motif Sosial

Timbulnya minat dalam diri seseorang dapat didorong oleh motif sosial yaitu kebutuhan mendapatkan pengakuan, penghargaan dari lingkungan dimana ia berada

3. Faktor Emosional

Faktor yang merupakan ukuran intensitas seseorang dalam menaruh perhatian terhadap suatu kegiatan atau objek tertentu.

**2.1.3 Instrumen Pengukur Minat**

Menurut Kharismayanti dalam Aprilian (2016) Instrumen pengukur minat menggunakan (*intention to use*) meliputi tiga hal, yaitu:

- 1. Keinginan untuk menggunakan**
- 2. Selalu mencoba menggunakan**
- 3. Berlanjut di masa yang akan datang<sup>10</sup>**

---

<sup>9</sup> Iin Soraya, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Masyarakat Jakarta Dalam Mengakses Fortal Media Jakarta *Smart City*", Jurnal Komunikasi, Volume VI No 1 (Maret 2015), hal 12

<sup>10</sup> Aprilian Kusuma, Skripsi: Pengaruh *Computer Anxiety*, *Computer Attitude* Dan *Computer Self Efficacy* Terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software*

Berikut penjelasan mengenai instrumen pengukuran minat menggunakan (*intention to use*):

1. Keinginan untuk menggunakan

Mahasiswa yang berniat menggunakan *software* akuntansi dalam membantu menyelesaikan tugas-tugasnya akan memiliki keinginan untuk lebih menggunakan *software* akuntansi. Hal tersebut dapat terjadi karena mahasiswa memiliki minat untuk menggunakan *software* akuntansi yang dia yakini.

2. Selalu mencoba menggunakan

Jika mahasiswa sudah merasa percaya terhadap *software* akuntansi yang digunakan dapat membantu menyelesaikan tugas kuliahnya, maka mahasiswa tersebut akan lebih sering mencoba untuk menggunakan *software* akuntansi tersebut secara berulang-ulang.

3. Berlanjut dimasa yang akan datang

Mahasiswa akan berminat untuk menggunakan kembali *software* akuntansi dimasa yang akan datang karena mahasiswa tersebut merasa yakin atau terbantu dalam melakukan tugas-tugasnya oleh sebab itu mahasiswa akan kembali menggunakannya.

## 2.2 Teori Penerimaan Teknologi

TAM diadaptasi dari *Theory of Reasoned Action* yang diperkenalkan oleh Ajzen dan Fishbein (1980) dan diusulkan oleh Davis (1989). Sesuai dengan istilah TAM,

bahwa “A” merupakan singkatan dari “*Acceptance*” yang berarti penerimaan. Sehingga dapat dikatakan bahwa TAM merupakan suatu model analisis yang digunakan untuk mengetahui perilaku pengguna akan penerimaan teknologi. Jika dilihat dari Wikipedia pengertian TAM merupakan “*The technology acceptance model (TAM) is an information system theory that models how users come to accept and use a technology*”. Yang berarti TAM adalah teori sistem informasi yang memodelkan bagaimana pengguna menerima dan menggunakan teknologi. Tujuan dari teori ini adalah untuk mengetahui perilaku-perilaku yang terjadi pada para pengguna teknologi komputer.

Menurut Desmayanti dalam Marta dan Novrida (2020) ***Technology Acceptance Model (TAM) adalah suatu model untuk memprediksi dan menjelaskan bagaimana pengguna teknologi menerima dan menggunakan teknologi tersebut dalam pekerjaan individual pengguna.***<sup>11</sup>

Sedangkan menurut Davis (1989) dalam I Nyoman dan Putu (2018) “**Teori *Technology Acceptance Model (TAM)* adalah model pendekatan lain yang disusun untuk menjelaskan penerimaan teknologi yang akan digunakan oleh pengguna teknologi**”.<sup>12</sup> Dalam konsep teori TAM faktor pengguna sangat penting dalam melaksanakan sistem yang baru, teori ini yang menyatakan bahwa pengguna sistem akan lebih memanfaatkan sistem apabila suatu sistem itu mudah dan bermanfaat.

---

<sup>11</sup> Marta dan Novrida, “**Determinan Minat Penggunaan E-SPT, Jurnal Akuntansi Kontemporer (JAKO)**”, Vol. 12 No. 1 (Januari 2020), hal 2

<sup>12</sup> I Nyoman Rasmen Adi dan Putu Eka Purnama Yanti, “**Pengaruh Computer Attitude, Computer Self Efficacy, dan Trust Terhadap Minat Menggunakan Software Akuntansi Pada Karyawan LPD Se-Kota Denpasar**”, Jurnal Ilmiah Akuntansi&Bisnis, Vol. 3 No. 1 (Juni 2018), hal 60



TAM mengasumsikan bahwa penerimaan seseorang atas teknologi informasi dipengaruhi oleh dua variabel utama yaitu *Perceived Usefulness* (Persepsi Kebermanfaatan) dan *Perceived Ease of Use* (Persepsi Kemudahan Penggunaan). Tujuan dari teori ini adalah menjelaskan suatu langkah dasar dari timbulnya faktor eksternal pada kepercayaan intern, sikap dan minat.

TAM mencakup lima konstruksi, yaitu:

1. **Persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*)**
2. **Persepsi kegunaan (*perceived usefulness*)**
3. **Sikap terhadap penggunaan teknologi (*attitude toward using*)**
4. **Minat perilaku (*behavioural intention*)**
5. **Perilaku (*behaviour*)**<sup>13</sup>

Penejelasan mengenai TAM mencakup lima konstruksi yaitu:

1. Persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*)

Didefinisikan sebagai kepercayaan seseorang terhadap penggunaan teknologi bahwa tidak memerlukan usaha cukup keras dalam penggunaannya atau dalam penggunaannya teknologi cukup mudah untuk digunakan

2. Persepsi kegunaan (*perceived usefulness*)

Diartikan sebagai keyakinan ataupun kepercayaan seorang individu terhadap penggunaan teknologi bahwa bila menggunakan teknologi dapat membantu dan meningkatkan kinerjanya

3. Sikap terhadap penggunaan teknologi (*attitude toward using*)

Diartikan sebagai sebagai evaluasi pemakai dalam ketertarikannya dalam penggunaan suatu teknologi

---

<sup>13</sup> Andyka, Dkk, Malang, “**Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Persepsi Kemanfaatan Terhadap Penggunaan Youtube dengan Pendekatan TAM**”, Jurnal Administrasi Bisnis, Vol. 3 No. 1 (2013), hal 3-4

4. Minat perilaku (*behavioural intention*)

Merupakan minat seseorang dalam melakukan perilaku tersebut

5. Perilaku (*behaviour*)

Suatu tindak lanjut dari minat yang dimana sudah dilakukan dengan tindakan nyata dalam menggunakan teknologi.

### 2.3 *Software* Akuntansi

Menurut Patmawati dalam I Nyoman dan Putu (2018) “***Software* akuntansi merupakan program yang dirancang untuk mempermudah kegiatan dan pencatatan akuntansi.**”<sup>14</sup> *Software* akuntansi dikatakan sebagai perangkat lunak yang digunakan untuk mempermudah kegiatan akuntansi dengan memanfaatkan serangkaian aktivitas serupa ke dalam modul-modul yang lebih spesifik.

*American Accounting Association* mendefinisikan akuntansi sebagai “**Suatu proses mengidentifikasi, mengukur, dan melaporkan informasi ekonomi, untuk memungkinkan adanya penilaian dan keputusan yang jelas dan tegas bagi mereka yang menggunakan informasi tersebut**”.<sup>15</sup>

*Software* akuntansi merupakan sistem akuntansi dimana komputer yang dimanfaatkan untuk menjalankan/mengoperasikan aplikasi yang dipakai untuk mengelolah transaksi akuntansi dan sekaligus menghasilkan laporan keuangan perusahaan. *Software* akuntansi adalah sebuah program aplikasi yang secara khusus dirancang untuk mempermudah pekerjaan para akuntan dalam melakukan pencatatan transaksi usaha. Dengan menggunakan aplikasi ini para akuntan tidak

---

<sup>14</sup> Ibid, hal

<sup>15</sup> Soemarso, **Akuntansi Suatu Pengantar** (rev. ed, Jakarta, 2004), hal 3

lagi melakukan semua kegiatan transaksi dengan manual seperti jaman dahulu. Maka dapat disimpulkan *software* akuntansi merupakan proses mengumpulkan, mengidentifikasi, mengklasifikasi, mencatat transaksi serta kejadian yang berhubungan dengan keuangan namun semua proses tersebut dilakukan dengan menggunakan komputer. Disini komputerlah yang mengelolah semua unsur yang berhubungan dengan keuangan sehingga menghasilkan *output* laporan keuangan yang sesuai dengan yang dibutuhkan. Dimana komputer tersebut sudah dibekali dengan sistem yang dapat bekerja khusus untuk mengelolah keuangan atau yang berhubungan dengan akuntansi maka komputer yang dijelaskan diatas tersebut disebut *software* akuntansi.

### **2.3.1. Aplikasi *Software* Akuntansi**

Berikut ada beberapa jenis-jenis aplikasi yang digunakan untuk akuntansi:

- *KRISHAND*
- *ACCURATE V3 Standard*
- K-Sistem Indonesia
- *SAGE ACCPAC ERP*
- *MYOB Accounting*
- *Microsoft Office Excel*
- *DacEasy Accounting (DEA)*
- *Payroll*
- *Simply accounting*
- *Peachtree*
- *Zahir Accounting*

- *Cash Register*
- *NetLedger*
- *LedgerPlus*

Dari beberapa jenis aplikasi *software* diatas, MYOB *Accounting* merupakan aplikasi yang umum dan cukup populer digunakan. Software ini digunakan pada sekolah-sekolah kejuruan dan perguruan tinggi. Universitas HKBP Nommensen contoh dari salah satu perguruan tinggi yang menerapkan mata kuliah pembelajaran MYOB *Accounting*.

## 2.4 Kecemasan Berkomputer

### a. Kecemasan

Definisi Kecemasan (*anxiety*) menurut Wiramihardja dalam Elen, Dkk **Suatu perasaan yang sifatnya umum, dimana seseorang merasa ketakutan atau kehilangan kepercayaan diri yang tidak jelas asal maupun wujudnya sehingga tidak berani dan mampu untuk bersikap dan bertindak secara rasional sesuai dengan yang seharusnya<sup>16</sup>.**

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat diartikan bahwa kecemasan adalah rasa cemas, takut ataupun khawatir. Kecemasan merupakan ketidakpercayaan diri seseorang ataupun rasa khawatir yang tidak mampu terkontrol dan berujung ketakutan tanpa sebab adapun penyebab yang ditimbulkan akibat merasa dibawah tekanan ataupun merasa tidak nyaman.

### b. Kecemasan Berkomputer

Menurut Fachroh dan Arief mendefinisikan *computer anxiety* (Kecemasan berkomputer) yaitu:

***Computer anxiety* merupakan tingkat kecemasan atau kegelisahan seseorang saat seseorang tersebut menggunakan komputer sehingga**

---

<sup>16</sup> Elen, Dkk, "Pengaruh *Computer Anxiety* dan *Computer Attitude* Terhadap Keahlian Siswa Akuntansi Dalam Menggunakan Aplikasi MYOB", Penganggaran: Jurnal Bisnis, Vo. 1 No. 1 (2019), hal 5

**timbul rasa takut tidak dapat menggunakan komputer baik itu dimasa sekarang maupun dimasa depan<sup>17</sup>.**

Maka dapat diartikan bahwa kecemasan berkomputer merupakan kecenderungan individu mengalami kecemasan ataupun khawatir mengenai penggunaan komputer yang menganggap bahwa penggunaan komputer memberikan dampak negatif bagi individu tersebut. Kecemasan berkomputer dapat juga berupa penolakan terhadap penggunaan teknologi yang berlandaskan bahwa teknologi berpengaruh negatif sehingga individu tersebut merasa khawatir atau cemas mengenai penggunaan teknologi komputer dimasa sekarang maupun masa depan.

Menurut Heinssen dalam Putu Nirmala (2019) menemukan aspek pada *computer anxiety* yaitu:

- 1) *Fear (Takut)*
- 2) *Anticipation (Antisipasi)<sup>18</sup>*

Berikut penjelasan mengenai variabel pada *computer anxiety* yaitu:

- 1) *Fear*

Seseorang yang merasa takut dengan adanya komputer karena mereka belum banyak menguasai teknologi komputer, sehingga mereka belum bisa mendapatkan manfaat dengan kehadiran komputer. Rasa takut yang

---

<sup>17</sup> Fachroh dan Arief, “Pengaruh *Computer Anxiety*, *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy*, Kondisi yang Memfasilitasi Pemakai dan Faktor Sosial Terhadap Minat Mahasiswa Komputerisasi Akuntansi Menggunakan *Software Akuntansi*”, AKUA: Jurnal Akuntansi Keuangan, Vol. 1 No. 1 (Januari 2022), hal 87

<sup>18</sup> Putu Nirmala Maharani, “Pengaruh *Computer Anxiety* dan *Computer Attitude* terhadap Keahlian Pemakaian *Software Akuntansi* pada Mahasiswa Jurusan Akuntansi di Universitas Mahasaraswati Denpasar”, Jurnal Sains Akuntansi dan Manajemen, Vol. 1 No. 2 (Februari 2019), 240

muncul diakibatkan karena seseorang belum cukup pengetahuan untuk mengoperasikan komputer sesuai dengan kepentingannya. Akibat dari rasa takut akan penggunaan komputer ini dapat mengakibatkan minat penggunaan *software* akuntansi menurun.

## 2) *Anticipation*

Seseorang merasa perlu melakukan antisipasi terhadap kegelisahan yang muncul dengan adanya komputer. Antisipasi tersebut dapat dilakukan dengan menerapkan ide-ide pembelajaran yang menyenangkan terhadap komputer. Sehingga lama kelamaan kegelisahan orang tersebut berkurang. Antisipasi mengartikan respon positif pada diri seseorang untuk melangkah keluar dari kecemasan dan rasa takut akan penggunaan komputer. Respon positif ini berdampak baik bagi individu sehingga lebih percaya diri untuk menggunakan komputer. Sehingga meningkatkan sikap berkompuser yang positif pada diri seseorang.

Dari beberapa definisi-definisi kecemasan berkompuser yang dipaparkan diatas, dapat diberi kesimpulan bahwa kecemasan berkompuser berhubungan dengan rasa ketakutan atau kecemasan yang berlebihan dalam menggunakan komputer. Kecemasan berkompuser adalah sifat individu yang mengalami kegelisahan dan kecemasan dalam penggunaan komputer. Dari penjelasan diatas indikator dari variabel kecemasan berkompuser untuk penelitian ini adalah *fear* atau ketakutan terhadap komputer, dan *antisipation* atau antisipasi yakni yang berkaitan dengan cara mengatasi kegelisahan terhadap penggunaan komputer.

## 2.5 Sikap Berkomputer

Sikap berkomputer merupakan perilaku individu terhadap minat penggunaan komputer akibat manfaat yang diperoleh dalam menggunakan komputer itu sendiri.

Menurut Safitri dalam Putu Nirmala mendefinisikan *computer attitude*:  
***Computer attitude* dapat diartikan sebagai sikap dan pandangan seseorang dalam menghadapi keberadaan teknologi komputer. Sikap seseorang dalam menghadapi keberadaan komputer pada setiap individu cenderung berbeda-beda.**<sup>19</sup>

Sikap senang yang muncul dalam diri seseorang untuk memanfaatkan komputer, akan membangkitkan niat dalam diri mereka untuk menggunakan teknologi komputer. Sebaliknya sikap tidak senang akan penggunaan teknologi komputer, membuat individu tersebut tidak ada keinginan untuk menggunakan teknologi komputer. Dengan kata lain secara umum *attitude* menunjukkan perasaan kesenangan atau ketidaksenangan seseorang terhadap obyek *stimulus*. Dari pendapat para ahli yang telah dipaparkan dapat dijelaskan bahwa sikap berkomputer adalah sikap atau perilaku yang ditunjukkan sebagai bentuk respon seseorang terhadap komputer berdasarkan kesenangan atau ketidaksenangan individu tersebut dalam berkomputer.

Pengujian yang dilakukan oleh Harisson dan Rainer (1992) terhadap instrumen *Computer Attitude Scale (CAS)* menunjukkan bahwa terdapat tiga indikator pembentuk *computer attitude* yakni:

- 1) ***Optimism***
- 2) ***Pessimism***
- 3) ***Intimidation***<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> **Ibid**, hal 237

<sup>20</sup> Ridho Ilham Setyawan dan Syaefullah, “**Pengaruh *Computer Anxiety* dan *Computer Attitude* Terhadap Keahlian Berkomputer Mahasiswa Akuntansi**”, Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB Universitas Brawijaya, Vol. 2 No. 1 (2013), hal 7

Berikut penjelasan mengenai tiga indikator pembentuk *computer attitude* yaitu:

### 1. *Optimism*

*Optimism* merupakan cara pandang atau respon positif yang ditunjukkan dalam berhadapan dengan komputer akibat adanya manfaat yang diperolehnya. Seseorang merasa penggunaan komputer akan mempermudah dirinya dalam menyelesaikan tugas-tugasnya. Sikap seseorang tersebut mengindikasikan bahwa ia akan merasa bahwa komputer akan mampu meringankan pekerjaan dan memberikan banyak manfaat. Sikap *optimism* seseorang terhadap komputer terlihat dari bagaimana individu tersebut mampu mengatasi kecemasan dalam menghadapi tugas-tugas sulit yang melibatkan penggunaan komputer.

### 2. *Pessimism*

*Pessimism* merupakan cara pandang seseorang menganggap komputer tidak dapat banyak membantu dirinya dalam melakukan suatu pekerjaan dan memiliki sikap antipati akibat adanya keterbatasan penguasaan program-program komputer. Berbanding terbalik dengan sikap *optimism*, dalam *pessimism* seseorang merasa bahwa penggunaan komputer tidak membantu banyak dalam menyelesaikan tugas-tugasnya. Keberadaan komputer dipandang sebagai sesuatu yang tidak bermanfaat karena segala sesuatu bisa diatasi dengan menggunakan tenaga manusia. *Pessimism* dapat diartikan juga sebagai sikap negatif seseorang terhadap pandangannya mengenai pemanfaatan komputer dengan keterbatasan yang ia miliki.



### 3. *Intimidation*

*Intimidation* merupakan sikap seseorang yang muncul atas kehadiran komputer sebagai ancaman dalam dirinya karena menganggap lambat laun kegiatan manusia akan tergantikan oleh komputer. Seseorang percaya bahwa kehadiran komputer dalam kehidupan manusia maka lama kelamaan akan tergantikan kegiatan manusia oleh teknologi komputer. Hal ini sudah banyak dijumpai di kehidupan saat ini seperti dalam perusahaan, penggunaan robot-robot yang menggantikan peranan manusia dalam proses produksi produknya. Akibat tekanan seperti ini menjadikan pandangan seseorang terhadap keberadaan komputer menjadi negatif.

Berdasarkan uraian yang dijelaskan bahwa ada tiga aspek *computer attitude* yaitu: aspek *optimism*, aspek *attitude*, dan aspek *intimidation*. Sikap *optimism* merupakan aspek yang positif dimana dampak diberikan sebuah dorongan terhadap seseorang untuk lebih semangat dalam mempelajari komputer. Sedangkan sikap *pessimism* merupakan sikap negatif yang membuat seseorang memandang komputer dengan penilaian negatif. Sementara aspek *intimidation* merupakan mengenai pandangan seseorang yang menilai bahwa komputer sebagai ancaman dalam kehidupan.

## 2.6 *Computer Self-Efficacy*

*Computer self efficacy* diartikan sebagai keyakinan atau penilaian individu terhadap kemampuan yang dimiliki mereka dalam menggunakan dan melaksanakan tugas-tugas komputasi dengan baik.

Menurut Setyowti, Dkk dalam I Nyoman dan Putu Eka mendefinisikan *computer self efficacy* yaitu:

***Computer self efficacy* tidak hanya bersangkutan dengan *skill* seseorang, melainkan meliputi *judgement* mengenai tindakan apa yang dapat dilakukannya untuk dapat menyelesaikan tugas-tugas mereka terkait dengan aplikasi komputer dan juga yang menjadi faktor mempengaruhi penggunaan sebuah sistem.<sup>21</sup>**

*Self efficacy* menentukan besarnya usaha seseorang untuk melakukan pekerjaan.

CSE ini penting dalam rangka untuk menentukan perilaku individu dan kinerja dalam penggunaan teknologi informasi.

CSE ini penting dalam rangka untuk menentukan perilaku individu dan kinerja dalam penggunaan teknologi informasi. Dari definisi di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa *Computer Self Efficacy* merupakan kepercayaan atau keyakinan seseorang terhadap kemampuan dalam penggunaan dan pelaksanaan kegiatan dan tugas-tugas yang dimiliki dengan komputasi yang baik.

Dijelaskan oleh Compeau dan Higgins dalam Rustiana (2004) ada tiga dimensi *computer self efficacy*:

1. ***Magnitude***
2. ***Strength***
3. ***Generalibility***<sup>22</sup>

Berikut penjelasan mengenai tiga dimensi *computer self attitude*:

1. ***Magnitude***

Mengacu pada level kapabilitas dalam penggunaan komputer apakah dapat menyelesaikan tugas komputasi dengan baik. Dengan bantuan ataupun tidak

---

<sup>21</sup> I Nyoman Rasmien Adi dan Putu Eka Purnama Yanti, **Op.cit**, hal 61

<sup>22</sup> Rustiana, "***Computer Self Efficacy (CSE) Mahasiswa Akuntansi Dalam Penggunaan Teknologi Informasi: Tinjauan Perspektif Gender***" *Jurnal Akuntansi & Keuangan*, Vol. 6 No. 1 (Mei 2004), hal 32

## 2. *Strength*

Mengacu pada domain perbedaan konfigurasi *software* atau sistem yang berbeda-beda dalam menyelesaikan tugas komputasi. Sehingga individu dengan level *general ability* tinggi diharapkan mampu menggunakan paket-paket *software* dan sistem yang berbeda-beda dibandingkan dengan individu dengan *level general ability* yang lebih rendah.

## 3. *Generalibility*

Mengacu pada domain perbedaan konfigurasi *software* atau sistem yang berbeda-beda dalam menyelesaikan tugas komputasi. Sehingga individu dengan level *general ability* tinggi diharapkan mampu menggunakan paket-paket *software* dan sistem yang berbeda-beda dibandingkan dengan individu dengan *level general ability* yang lebih rendah.

## 2.7 Peneliti Terdahulu

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Penelitian	Judul	Hasil Penelitian
1	Salsabila Ratna dan Dwi Suhartini	Minat Mahasiswa Menggunakan <i>Software Accounting: Efek dari Computer Anxiety dan Computer Attitude</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Computer Anxiety</i> berpengaruh positif terhadap minat menggunakan <i>accounting software</i></li> <li>• <i>Computer Attitude</i> berpengaruh positif terhadap minat menggunakan <i>accounting software</i></li> </ul>
2	Dhea Sania dan Sugijanto	Pengaruh <i>Computer Anxiety, Computer Attitude</i> dan <i>Computer Self-Efficacy</i> Terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan <i>Software Accounting</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Computer Anxiety</i> tidak berpengaruh terhadap Minat Menggunakan <i>Software Accounting</i></li> <li>• <i>Computer Attitude</i> tidak berpengaruh terhadap Minat Menggunakan <i>Software Accounting</i></li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Computer Self-Efficacy</i> berpengaruh terhadap Minat Menggunakan <i>Software Accounting</i></li> </ul>
3	Aprilian Kusuma Putra	Pengaruh <i>Computer Anxiety, Computer Attitude</i> Dan <i>Computer Self Efficacy</i> Terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan <i>Software Akuntansi</i> (Studi Kasus Pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 2012-2014)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Computer anxiety</i> berpengaruh positif terhadap minat mahasiswa akuntansi menggunakan <i>software akuntansi</i></li> <li>• Tidak terdapat pengaruh positif dan signifikan <i>Computer Attitude</i> terhadap minat mahasiswa akuntansi menggunakan <i>software akuntansi</i></li> <li>• <i>Computer Self Efficacy</i> berpengaruh positif terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan <i>Software Akuntansi</i>.</li> <li>• Terdapat pengaruh positif <i>Computer Anxiety, Computer Attitude &amp; Computer Self Efficacy</i> terhadap minat mahasiswa akuntansi menggunakan <i>software akuntansi</i></li> </ul>
4	I Nyoman dan Muhammad Arief	Pengaruh <i>Computer Anxiety, Computer Attitude, Computer Self-Efficacy</i> , Kondisi yang Memfasilitasi Pemakai dan Faktor Sosial Terhadap Minat Mahasiswa Komputerisasi Akuntansi Menggunakan <i>Software Akuntansi</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Computer Anxiety</i> tidak memiliki pengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan <i>software akuntansi</i></li> <li>• <i>Computer Attitude</i> memiliki pengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan <i>software akuntansi</i></li> <li>• <i>Computer Self-Efficacy</i> memiliki pengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan <i>software akuntansi</i></li> <li>• Kondisi Memfasilitasi Pemakai memiliki pengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan <i>software akuntansi</i></li> <li>• Faktor Sosial tidak memiliki pengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan <i>software akuntansi</i></li> </ul>

5	Putu Nirmala	Pengaruh <i>Computer Anxiety</i> Dan <i>Computer Attitude</i> Terhadap Keahlian Pemakaian <i>Software</i> Akuntansi Pada Mahasiswa Jurusan Akuntansi Di Universitas Mahasaraswati Denpasar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Computer anxiety</i> tidak berpengaruh terhadap keahlian pemakaian <i>software</i> akuntansi pada mahasiswa jurusan akuntansi</li> <li>• <i>Computer attitude</i> tidak berpengaruh terhadap keahlian pemakaian <i>software</i> akuntansi pada mahasiswa jurusan akuntansi</li> </ul>
---	--------------	--	---

## 2.8 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah sebuah alur pemikiran terhadap suatu hubungan konsep satu dengan konsep yang lainnya untuk dapat memberikan gambaran dan mengarahkan asumsi terkait dengan variabel-variabel yang akan diteliti. Dalam penelitian ini terdapat beberapa faktor yang nantinya mempengaruhi minat pemanfaatan komputer akuntansi. Beberapa faktor tersebut meliputi: Kecemasan berkomputer, Sikap berkomputer dan *Computer Self Efficacy*.

### 1. Pengaruh Kecemasan berkomputer terhadap Minat Pemanfaatan *Software* Akuntansi pada Mahasiswa Akuntansi

Kecemasan berkomputer merupakan rasa takut seseorang terhadap komputer yang diakibatkan karena kurangnya pengalaman atau belum cukup mampu untuk menggunakannya secara optimal sehingga mempengaruhi mahasiswa akuntansi untuk menggunakan komputer. Sebelum mampu menjalankan program *software* akuntansi perlu keberanian dan merasa nyaman dalam menggunakan komputer. Tingkat kerumitan dalam penggunaan komputer menyebabkan seseorang mengalami kecemasan berkomputer. Jika tingkat kecemasan berkomputer seseorang semakin tinggi, maka dapat menurunkan

keahlian berkomputer seseorang dalam menggunakan komputer dengan tingginya tingkat kecemasan berkomputer mengakibatkan minat seseorang untuk menggunakan *software* akuntansi pun akan turun. Sebaliknya jika tingkat kecemasan berkomputer seseorang rendah maka keahlian berkomputer seseorang akan meningkat dan dapat menjalankan komputer dengan baik. Dengan meningkatnya keahlian berkomputer seseorang dapat meningkatkan minat dalam penggunaan *software* akuntansi individu tersebut. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kecemasan berkomputer berpengaruh terhadap minat penggunaan *software* akuntansi. Apabila tingkat kecemasan berkomputer tinggi dapat mengurangi penggunaan komputer akuntansi, sebaliknya apabila tingkat kecemasan berkomputer rendah dapat menambah minat pemanfaatan *software* akuntansi.

2. Pengaruh Sikap Berkomputer terhadap Minat Pemanfaatan *Software* Akuntansi pada Mahasiswa UHN

Sikap Berkomputer yaitu bagaimana cara seseorang mengoperasikan *software* atau cara seseorang berperilaku terhadap penggunaan komputer berdasarkan kesenangan atau ketidaksenangan orang tersebut terhadap komputer. Terdapat tiga aspek yang dapat dilihat *computer attitude* seseorang yaitu: sikap *optimism*, *pessimism* dan *intimidation*. Sikap *optimism* seseorang terhadap komputer terlihat dari bagaimana individu tersebut mampu mengatasi kecemasan dalam menghadapi tugas-tugas sulit yang melibatkan penggunaan komputer dan dapat mendorong atau memotivasi seseorang meningkatkan keahliannya sehingga memberikan pengaruh yang positif terhadap keahlian

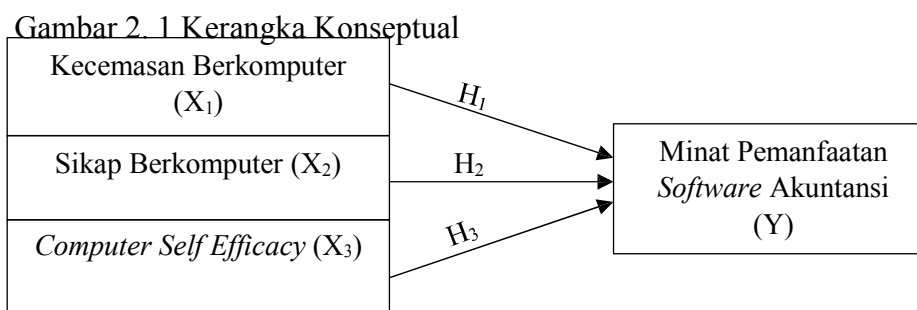
dalam menggunakan komputer. Dengan meningkatnya keahlian penggunaan seseorang dalam berkomputer dapat meningkatkan minat penggunaan *software* akuntansi. Sedangkan sikap *pessimism* dan *intimidation* berpengaruh negatif terhadap keahlian penggunaan komputer. seseorang dengan tingkat *pessimism* dan *intimidation* yang tinggi maka keahlian penggunaan komputer mahasiswa tersebut rendah, sehingga minat individu tersebut dalam penggunaan *software* akuntansi menjadi rendah. Hal ini memperlihatkan adanya keterkaitan sikap *optimism*, *pessimism* dan *intimidation* dengan minat mahasiswa dalam penggunaan *software* akuntansi. Orang yang senang atau aktif terhadap komputer tentunya memiliki keahlian yang lebih baik dibandingkan dengan orang yang tidak senang atau pasif terhadap komputer, dengan begitu orang dengan keahlian menggunakan komputer yang kurang baik memiliki minat penggunaan *software* akuntansi yang rendah. Sehingga sikap senang atau tidaknya dapat mempengaruhi minat mahasiswa dalam pemanfaatan *software* akuntansi.

3. Pengaruh *Computer Self Efficacy* terhadap Minat Pemanfaatan *Software* Akuntansi pada Mahasiswa Akuntansi UHN

*Computer Self Efficacy* merupakan rasa kepercayaan atau keyakinan seseorang terhadap kemampuan diri dalam menggunakan dan mengoperasikan komputer dalam melaksanakan tugas-tugas dengan baik. Tingkat *Computer Self Efficacy* mahasiswa akuntansi dapat menentukan seberapa besar minat penggunaan *software* akuntansi untuk menyelesaikan tugas-tugas. Tingkat *Computer Self Efficacy* mahasiswa akuntansi dapat diukur dengan seberapa mampu individu

tersebut dalam menyelesaikan tugas-tugas dengan baik tanpa bantuan dari pihak lain atau dengan buku panduan dan panduan *online* lainnya. Semakin tinggi atau rendah tingkat *Computer Self Efficacy* mahasiswa akuntansi dalam mengoperasikan *software* akuntansi akan berpengaruh terhadap minat penggunaan *software* akuntansi tersebut. Sehingga *Computer Self Efficacy* dapat berpengaruh terhadap minat mahasiswa akuntansi pemanfaatan *software* akuntansi atau software akuntansi.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat digambarkan suatu kerangka konseptual teoritis yang menggambarkan hubungan antar variabel yang diuji dalam penelitian. Variabel yang dihubungkan adalah variabel *computer anxiety*, *computer attitude* dan *computer self efficacy* terhadap minat penggunaan *software* akuntansi. Adapun gambar model penelitian adalah sebagai berikut:



Keterangan:

- $X_1$  = Kecemasan Berkomputer  
 $X_2$  = Sikap Berkomputer  
 $X_3$  = *Computer Self Efficacy*  
 $Y$  = Minat Pemanfaatan *Software* Akuntansi



## 2.9 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan paradigma penelitian kuantitatif, hipotesis merupakan jawaban atas masalah penelitian yang secara rasional di deduksi dari teori. Berdasarkan kajian teoritis, penelitian yang relevan dan kerangka berfikir di atas dapat ditarik hipotesis penelitian sebagai berikut:

- H1 : Terdapat pengaruh Kecemasan Berkomputer terhadap Minat Pemanfaatan *Software* Akuntansi pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas HKBP Nommensen Medan
- H2 : Terdapat pengaruh Sikap Berkomputer terhadap Minat Penggunaan *Software* Akuntansi pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas HKBP Nommensen Medan
- H3 : Terdapat pengaruh *Computer Self Efficacy* terhadap Minat Penggunaan *Software* Akuntansi pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas HKBP Nommensen Medan

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Subjek dan Objek Penelitian**

##### **3.1.1 Subjek Penelitian**

Subjek penelitian merupakan orang, tempat atau benda yang ingin diamati. Subjek penelitian atau responden adalah pihak-pihak yang akan dijadikan sebagai sampel dalam penelitian. Subjek penelitian dalam penelitian ini yaitu mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas HKBP Nommensen.

##### **3.1.2 Objek Penelitian**

Objek penelitian merupakan hal yang menjadi titik perhatian dari suatu penelitian. Sehingga dapat diartikan bahwa objek penelitian adalah topik permasalahan yang dikaji dalam penelitian. Adapun objek penelitian dalam penelitian ini Faktor-faktor yang mempengaruhi minat pemanfaatan *software* akuntansi yaitu Kecemasan Berkomputer, Sikap Berkomputer dan *Computer Self Efficacy*

#### **3.2 Sumber dan Jenis Data**

##### **3.2.1 Data Primer**

Penelitian ini menggunakan data primer yang merupakan informasi yang diperoleh secara langsung dari sumber yaitu peninjauan ke objek penelitian atau responden. Data primer dalam penelitian ini diperoleh melalui kuesioner yang disebarakan kepada mahasiswa. Kuesioner merupakan pengumpulan data dengan cara menyusun daftar pertanyaan secara tertulis ataupun melalui *form* yang

disebarkan secara *online* yang kemudian dibagikan kepada responden untuk memperoleh data yang berhubungan dengan penelitian.

### 3.2.2 Data Sekunder

**“Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara (diperoleh dan dicatat oleh pihak lain)”**.<sup>23</sup> Data sekunder biasanya berupa bukti, catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip (data dokumenter) yang dipublikasikan dan yang tidak dipublikasikan. Dalam penelitian ini data sekunder diperoleh dari jurnal peneliti terdahulu, buku dan data-data yang berhubungan dengan penelitian.

## 3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

### 3.3.1 Populasi

Definisi populasi menurut Nur Indriantoro:

**Populasi (*Population*), yaitu sekelompok orang, kejadian atau segala sesuatu yang mempunyai karakteristik tertentu. Anggota populasi disebut elemen populasi (*Population element*). Masalah populasi timbul terutama pada penelitian opini yang menggunakan metode survei sebagai teknik pengumpulan data.**<sup>24</sup>

Populasi pada penelitian ini merupakan mahasiswa aktif Program Studi Akuntansi Universitas HKBP Nommensen Medan angkatan 2018

### 3.3.2 Sampel

**“Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”**.<sup>25</sup> Dengan kata lain, bila populasi yang dimiliki pada penelitian

---

<sup>23</sup> Nur Indriantoro dan Bambang Supomo, **Metodologi Penelitian Bisnis Untuk Akuntansi & Manajemen**, BPFE-YOGYAKARTA, Yogyakarta, 2018, hal 147

<sup>24</sup> **Ibid**, hal 115

<sup>25</sup> Sugiyono, **Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D**, ALFABETA, Bandung, 2009, hal 81

besar tidak memungkinkan untuk mempelajari semua. Akibat keterbatasan akan satu sama hal maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.

Penentuan besar sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus Slovin sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1+ne^2}$$

n = Ukuran sampel

N = Populasi

e = Prosentasi kelonggaran ketidakterikatan karena kesalahan pengambilan sampel yang masih diinginkan

Jumlah sampel yang akan digunakan dalam penelitian tergantung pada tingkat ketelitian atau kesalahan yang diinginkan (*sampling error*). Dalam penelitian ini tingkat kesalahan yang digunakan untuk menentukan ukuran sampel adalah 5%. populasi yang tersedia yaitu sebanyak 338 mahasiswa dengan tingkat kesalahan 5%, menurut rumus Slovin sampelnya adalah 183 mahasiswa

### 3.4 Metode Pengumpulan Data

Metode survei dan observasi merupakan metode pengumpulan data primer yang diperoleh secara langsung dari sumber asli. Data primer dikumpulkan oleh peneliti dimaksudkan unuk menjawab pertanyaan penelitian.

Penelitian ini menggunakan kuesioner (angket). Kuesioner yaitu pengumpulan data penelitian pada kondisi tertentu kemungkinan tidak memerlukan kehadiran peneliti. Pertanyaan peneliti dan jawaban responden dapat dikemukakan secara

tertulis melalui suatu kuesioner. Teknik ini memberikan tanggungjawab kepada responden untuk membaca dan menjawab pertanyaan. Kuesioner ini nantinya akan disebarakan ke mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas HKBP Nommensen Medan.

### 3.5 Metode Penelitian

Paradigma penelitian menjelaskan bagaimana peneliti terhadap fakta kehidupan sosial dan perlakuan peneliti terhadap ilmu atau teori. Dalam penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif menekankan pada pengujian teori-teori melalui pengukuran variabel-variabel penelitian dengan angka dan melakukan analisis data dengan prosedur statistik. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang terstruktur dan mengkuantifikasikan data untuk dapat digeneralisasikan.

### 3.6 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono mendefinisikan variabel penelitian,

**Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dan orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya<sup>26</sup>**

Menurut hubungan antara satu variabel dengan variabel yang lain maka macam macam variabel dalam penelitian dapat dibedakan menjadi:

#### 1. Variabel Independen

Variabel ini sering disebut sebagai variabel *stimulus*, *prediktor*, *antecedant*.

Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab

---

<sup>26</sup> Sugiyono, **Op.cit**, hal 39

perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini, sebagai variabel independen yaitu *Computer Anxiety* (kecemasan berkomputer), *Computer Attitude* (sikap berkomputer), dan *Computer Self efficacy*.

## 2. Variabel Dependen

Sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Dalam bahas Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dan yang menjadi variabel dependen yaitu minat pemanfaatan *software* akuntansi.

### 3.7 Definisi Operasional Penelitian

Definisi operasional adalah definisi yang memberikan pernyataan pada peneliti untuk apa saja yang diperlukan dalam menjawab atau menguji hipotesis penelitian. Pada penelitian ini instrumen yang digunakan adalah kuesioner atau angket. Kuesioner atau angket tersebut berisikan butir-butir pertanyaan untuk memperoleh informasi mengenai variabel minat pemanfaatan, *computer anxiety*, *computer attitude* dan *computer self-efficacy*. Berikut merupakan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini.

**Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian**

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Nomor Item
Minat Pemanfaatan (Y)	Minat berhubungan dengan tingkat kekuatan keinginan atau dorongan individu untuk melakukan perilaku tertentu. Minat pemanfaatan <i>software</i> akuntansi merupakan	1. Keinginan untuk menggunakan	1,2,3
		2. Selalu mencoba menggunakan	4,5,6

	keinginan diri sendiri untuk menggunakan <i>software</i> akuntansi dan memanfaatkan kemampuan <i>software</i> akuntansi untuk membantu individu tersebut untuk menyelesaikan tugas-tugasnya. (I Nyoman dan Putu, 2018)	3. Berlanjut dimasa depan	7,8
Kecemasan Berkomputer (X1)	Kecemasan berkomputer merupakan rasa takut, khawatir dan kecemasan. <i>Computer anxiety</i> mencakup sifat individu yang merasa gelisah atau cemas ketika dihadapkan dengan komputer. Kecemasan berkomputer adalah kecenderungan seseorang untuk sulit, khawatir, cemas, atau takut dengan penggunaan komputer di masa sekarang atau di masa depan. (Ridwan dan Tri, 2019)	1. <i>Fear</i> 2. <i>Anticipation</i>	1,2,3,4,5 6,7,8,9,10,11,12,13
Sikap Berkomputer (X2)	Sikap Berkomputer dapat diartikan sikap atau perilaku yang ditunjukkan sebagai bentuk respon seseorang terhadap komputer berdasarkan kesenangan atau ketidaksenangan individu tersebut dalam berkomputer. (I Nyoman dan Putu, 2018)	1. <i>Optimism</i> 2. <i>Pessimism</i> 3. <i>Intimidation</i>	1,2,3,4,5 6,7,8,9 10,11,12,13,14
Computer Self-Efficacy (X3)	<i>Computer self efficacy</i> merupakan kepercayaan atau keyakinan seseorang terhadap kemampuan dalam penggunaan dan pelaksanaan kegiatan dan tugas-tugas yang dimiliki dengan komputasi yang baik (Irmadhani dan Mahendra, 2012)	1. <i>Magnitude</i> 2. <i>Strength</i> 3. <i>General ability</i>	1,2 3,4,5 6,7

Hasil data yang diperoleh dari responden akan diukur untuk menentukan nilai atau skor dari alternatif jawaban, yaitu dengan menggunakan *skala likert*. *Skala Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan *skala likert*, maka variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan

**Tabel 3. 2 Skor Skala Likert**

Jawaban Responden	Keterangan
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu (R)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

### 3.8 Uji Coba Instrumen

Pengujian instrumen penelitian dilakukan agar dapat digunakan sebagai alat penelitian untuk mengukur validitas dan reliabilitas. Pengujian instrumen ini dilakukan pada Mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan

#### 3.8.1 Uji Validitas Data

**“Uji validitas instrumen penelitian merupakan uji yang dilakukan untuk mengetahui keabsahan/ketepatan/kecermatan suatu item pertanyaan dalam mengukur variabel yang diteliti”.**<sup>27</sup>

Suatu skala pengukuran dikatakan valid bila ia melakukan apa yang seharusnya dilakukan dan mengukur apa yang seharusnya diukur. Bila skala pengukuran tidak

---

<sup>27</sup> Agung dan Zarah, **Metode Penelitian Kuantitatif**, (Yogyakarta: PANDIVA BUKU, 2016), hal 97



valid maka ia tidak bermanfaat bagi peneliti karena tidak mengukur atau melakukan apa yang seharusnya dilakukan. Validitas data penelitian ditentukan oleh proses pengukuran yang akurat. Oleh karena itu, jika kata sinonim dari reliabilitas yang paling tepat adalah konsistensi, maka esensi dari validitas adalah akurasi. Uji validitas sebaiknya dilakukan pada setiap butir pertanyaan yang di uji validitasnya. Hasil  $r$  hitung dibandingkan dengan  $r$  tabel dimana  $df=n-2$  dengan sig. 5%. Jika  $r_{tabel} > r_{hitung}$  maka butir pertanyaan tersebut dikatakan valid.

### 3.8.2 Uji Reliabilitas Data

**“Uji reliabilitas instrumen penelitian merupakan uji yang dilakukan untuk mengetahui kehandalan (tingkat kepercayaan) suatu *item* pertanyaan dalam mengukur variabel yang diteliti”.**<sup>28</sup>

Reliabilitas menunjukkan konsistensi dan stabilitas dari suatu skor (skala pengukuran). Reliabilitas berbeda dengan validitas karena yang pertama memusatkan perhatian pada masalah konsistensi, sedang yang kedua lebih memperhatikan masalah ketepatan atau akurasi. Peneliti dapat mengevaluasi instrumen penelitian berdasarkan perspektif dan teknik yang berbeda, tetapi pertanyaan mendasar untuk mengukur reliabilitas data adalah bagaimana konsistensi data yang dikumpulkan. Uji reliabilitas dapat dilakukan secara bersama-sama terhadap seluruh butir pertanyaan. Jika  $\alpha > 0,60$  maka pertanyaan yang merupakan dimensi variabel adalah reliabel.

---

<sup>28</sup> **Ibid**

### 3.9 Uji Asumsi Klasik

#### 3.9.1 Uji Normalitas

“Uji normalitas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau berada dalam sebaran normal”.<sup>29</sup> Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui distribusi data dalam variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang baik dan layak digunakan dalam penelitian adalah data yang memiliki distribusi normal. Distribusi normal merupakan distribusi simetris dengan modus, mean dan median berada dipusat. Uji ini perlu dilakukan karena semua perhitungan statistik parameti memiliki asumsi normalitas sebaran. Normalitas data dapat dilihat dengan menggunakan uji normal Kolmogorov-Smirnov. Apabila nilai Sig. atau signifikasi atau nilai probabilitas  $> 0,05$  maka distribusi adalah normal

#### 3.9.2 Uji Heteroskedastisitas

Heteroskedastisitas menguji terjadinya perbedaan *variance residual* suatu periode pengamatan ke periode pengamatan yang lain. Model regresi yang baik adalah yang homokedastistas atau tidak terjadi heteroskedastistas. Pengujian dilakukan dengan uji Glejser, yaitu untuk menregresi nilai absolut residual terhadap variabel bebas. Apabila signifikansi  $\geq$  maka tidak terjadi heteroskedastistas.

#### 3.9.3 Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas diperlukan untuk mengetahui ada tidaknya variabel independen yang memiliki kemiripan antar variabel independen dalam suatu model.

---

<sup>29</sup> Nuryadi, Dkk, **Dasar-Dasar Statistik Penelitian**, (Yogyakarta: SIBUKU MEDIA, 2017), hal 79

Kemiripan antar variabel independen akan mengakibatkan korelasi yang sangat kuat. Selain itu untuk uji ini juga untuk menghindari kebiasaan dalam proses pengambilan keputusan mengenai pengaruh uji parsial masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen. Jika VIF yang dihasilkan diantara 1-10 maka tidak terjadi multikolinieritas.

### 3.10 Teknik Analisis Data

#### 3.10.1. Analisis Statistik Deskriptif

**“Statistik deskriptif adalah pengolahan data untuk tujuan mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap obyek yang diteliti melalui data sampel atau populasi”.**<sup>30</sup> Termasuk dalam statistik deskriptif antara lain: penyajian data menggunakan tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan modus, median, mean (pengukuran tendensi sentral).

#### 3.10.2. Analisis Regresi Linier Berganda

Regresi yang memiliki satu variabel dependen dan lebih dari satu variabel independen. Model persamaan regresi *linier* sederhana sebagai berikut:

$$Y = a + b_1 + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + e$$

Keterangan:

Y	= Minat Pemanfaatan <i>Software</i> Akuntansi
X <sub>1</sub>	= Kecemasan Berkomputer
X <sub>2</sub>	= Sikap Berkomputer
X <sub>3</sub>	= <i>Computer Self-Efficacy</i>
a	= Nilai Y jika X=0
b	= Koefisien linier berganda
e	= Standar error

---

<sup>30</sup> Wiratna, **SPSS Untuk Penelitian**, (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015), hal 29

### 3.11 Uji Hipotesis

#### 3.11.1 Uji t

Uji parsial (t) digunakan untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh satu variabel independen secara individual dalam menerangkan variasi variabel dependen.

Langkah pengujian sebagai berikut:

- a. Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka variabel independen secara individual memiliki pengaruh terhadap variabel dependen
- b. Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka variabel independen secara individual memiliki pengaruh terhadap variabel dependen