

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam era globalisasi masyarakat membutuhkan informasi secara cepat, tepat dan akurat. Hal tersebut mendorong para penyedia informasi untuk terus mengembangkan teknologi informasinya. Istilah teknologi informasi, sering dijumpai baik dalam media grafik, seperti surat kabar dan majalah maupun media elektronik, seperti radio dan televisi. Definisi teknologi informasi dapat diartikan sebagai teknologi yang digunakan untuk menyimpan, menghasilkan, mengolah serta menyebarkan informasi. Definisi tersebut menganggap bahwa teknologi informasi tergantung pada kombinasi komputer dan teknologi telekomunikasi berbasis mikroelektronik. Salah satu bentuk nyata implementasi teknologi informasi adalah penggunaan komputer. Oleh karena itu penggunaan komputer menjadi keterampilan yang penting dalam program pendidikan dan karier (Marcoulides, 1998).

Berbagai hasil penelitian telah membuktikan semakin meningkatnya peran teknologi komputer dalam dunia bisnis. Lovata (1990) meneliti kemampuan teknologi komputer sebagai alat bantu dalam berbagai teknik audit. Achmadi dan Haryanto (2003) meneliti peran teknologi dan sistem informasi dalam meningkatkan mutu pengawasan di Inspektorat Jenderal Departemen Keuangan. Eining dan Dorr (1991) melakukan penelitian tentang fungsi teknologi komputer sebagai alat bantu pembuatan keputusan yang

dapat meningkatkan pengetahuan dan pengalaman auditor junior. Dalam dunia pendidikan, Rifa dan Gudono (1999) mengemukakan bahwa aplikasi komputer memungkinkan penerapan *collaborative telelearning*.

Di Indonesia sendiri, inventarisasi teknologi komunikasi dan informasi dapat dimanfaatkan untuk mendukung pendidikan jarak jauh (PJJ). Institusi penyelenggara PJJ menyediakan komputer server untuk melayani interaksi melalui *website server*, *e-mail server*, *mailing list server*, *chat server*.

Teknologi komunikasi dan informasi dengan infrastruktur dan titik layanannya telah jauh berkembang dengan cukup baik di Indonesia. Sampai saat ini semakin banyak organisasi yang menggunakan sistem komputer (*computerized*). Teknologi komputer mempunyai kemampuan untuk mempengaruhi efisiensi dan produktivitas pendidikan.

Kehadiran komputer mempunyai manfaat yang sangat besar bagi karyawan universitas, namun disisi lain sebagian dari mereka masih merasakan kegelisahan terhadap kehadiran komputer. Kegelisahan merupakan kekuatan yang mempengaruhi dalam kehidupan seseorang setiap hari dan dicerminkan pada apa yang ia lakukan (Spielberger, 1996). Haryanto (2002) melakukan penelitian tentang pengaruh pengalaman komputer, pengetahuan *software*, pengetahuan komputer secara utuh, pengalaman pemrograman dan gender pada *computer anxiety* dan unit kinerja dalam sistem informasi.

Trisnawati dan Permatasari (2000) meneliti mengenai pengaruh sikap pemakai komputer yang ditunjukkan dengan keahlian karyawan administrasi Universitas Muhammadiyah Surakarta dalam menggunakan komputer. Hasil dari penelitian menunjukkan adanya pengaruh *End-User Computing* dengan keahlian karyawan.

Penelitian tentang computer *anxiety* masih jarang dilakukan di Indonesia. Untuk itu penulis tertarik untuk mengembangkan penelitian yang telah dilakukan oleh Trisnawati dan Permatasari (2000). Dengan demikian penelitian ini mengambil judul "PENGARUH *COMPUTER ANXIETY* DAN PENGALAMAN TERHADAP KEAHLIAN KARYAWAN DALAM MENGGUNAKAN KOMPUTER (Survey karyawan Universitas swasta di Surakarta)".

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan beberapa uraian pada latar belakang diatas maka penulis memberikan perumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah *computer anxiety* berpengaruh terhadap keahlian karyawan dalam menggunakan komputer?
2. Apakah pengalaman berpengaruh terhadap keahlian karyawan dalam menggunakan komputer?

C. Pembatasan Masalah

Pada permasalahan yang muncul diatas telah disampaikan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi keahlian karyawan dalam menggunakan komputer, yaitu faktor *computer anxiety* dan pengalaman. Kedua faktor itulah yang akan dijadikan batasan pada penelitian ini.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *computer anxiety* dan pengalaman terhadap keahlian karyawan dalam menggunakan komputer.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain sebagai berikut:

1. Bagi penulis, sebagai tambahan informasi dan pengetahuan mengenai *computer anxiety* dan pengaruhnya.
2. Bagi responden, untuk mengetahui tingkat *computer anxiety* yang ada dalam dirinya serta keahliannya dalam menggunakan komputer.
3. Bagi masyarakat, dapat menjadikan sumber informasi dan dapat dijadikan masukan penelitian-penelitian selanjutnya.

F. Sistematika Penulisan

Bab I tentang pendahuluan yang didalamnya akan menguraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II berisi tentang tinjauan pustaka yang akan membahas mengenai konsep yang relevan yang mendukung dalam penelitian ini antara lain teknologi informasi, komputer, pengalaman, keahlian, beberapa penelitian terdahulu, *computer anxiety*, kerangka kerja teoritis dan hipotesis yang diajukan.

Bab III menguraikan mengenai metode penelitian yang akan membahas mengenai ruang lingkup penelitian, populasi dan sampel, jenis dan sumber data, metode pengumpulan data, pengukuran variabel, metode pengujian instrumen serta teknik analisis data.

Bab IV mengenai uraian analisis data dan pengolahan data yang diperoleh serta interpretasi hasil penelitian.

Bab V berisi dengan kesimpulan mengenai hal-hal yang telah diuraikan, keterbatasan penelitian serta saran untuk pengembangan penelitian lebih lanjut.