

**PENGARUH FAKTOR *PERSONALITY END-USER* DAN
DEMOGRAFI TERHADAP KEAHLIAN *END-USER COMPUTING***

(Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Muhammadiyah
Surakarta)



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi Jurusan
Manajemen Pada Fakultas Ekonomi
Universitas Muhammadiyah
Surakarta

Oleh :

BENNY SETIAWAN

NIM : B 100 030 350

**FAKULTAS EKONOMI MANAJEMEN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2008

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era globalisasi dan informasi menuntut semua perusahaan memiliki keunggulan kompetitif agar bisa bersaing dengan perusahaan lainnya. Keberadaan Sumber Daya Manusia dalam perusahaan sampai saat ini belum bisa digantikan oleh sumber daya lainnya. Untuk itu keunggulan kompetitif perusahaan juga terletak pada kualitas SDM. Dalam perkembangannya teknologi informasi telah memberikan dampak yang begitu besar terhadap perkembangan manajemen perusahaan terutama sistem komputerisasi. Keberadaan *software* dan program-program aplikasi yang kian berkembang pesat menunjukkan bahwa perkembangan teknologi informasi harus diimbangi dengan kualitas dan keahlian SDM atau istilah saat ini adalah para pengguna akhir yang menggunakan komputer (*End-User Computing*). Di sisi lain karyawan perusahaan diharapkan mampu merespon perkembangan teknologi informasi khususnya karyawan yang bekerja banyak menggunakan komputer. Keahlian karyawan dalam EUC (*End-User Computing*) sangat diperlukan dalam mencapai efektifitas tugas operasional perusahaan khususnya yang menangani database, pelaporan dan perhitungan matematis. Untuk itu perusahaan memerlukan SDM yang handal di bidang *End-User Computing*. Oleh sebab itu kesiapan tenaga kerja dalam bekerja di sebuah perusahaan atau instansi akan tergantung dari kompetensi yang dimiliki,

artinya kelancaran tugas-tugas operasional perusahaan perlu didukung efektifitas *user* dalam menggunakan komputer sesuai dengan bidang kerjanya.

Sejalan dengan permasalahan tersebut, Perguruan Tinggi turut berperan dalam menghasilkan lulusan yang bermutu, karena mutu PT diantaranya dapat dilihat dari kualitas mahasiswa yang dihasilkannya. Oleh sebab itu peningkatan mutu pendidikan di PT harus dicapai dan perlu melakukan pengembangan mutu secara terus menerus. Fokus permasalahan dalam penelitian ini ingin menganalisis keahlian mahasiswa dalam menggunakan komputer (*End-User Computing*) khususnya mahasiswa fakultas manajemen di Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Penelitian tentang keahlian dalam menggunakan komputer (*End User Computing*) dapat dicontohkan dari penelitian yang pernah dilakukan Rifa dan Gudono (1999) bertujuan menganalisis pengaruh faktor *personality* terhadap keahlian dalam EUC (*End User Computing*). Dalam penelitian tersebut faktor *personality* diukur atas tiga variabel yaitu *computer anxiety* (kecemasan terhadap komputer), *computer attitude* (sikap terhadap komputer), dan *math anxiety* (ketakutan terhadap angka-angka/matematika). Hasil penelitian menunjukkan bahwa *computer anxiety*, *computer attitude*, dan *math anxiety* mempunyai hubungan yang signifikan dengan keahlian dalam EUC. Penelitian sebelumnya juga pernah dilakukan Igbaria (1989) yang meneliti keahlian dalam EUC dengan menggunakan tiga prediktor (*computer anxiety*, *computer attitude*, dan *math anxiety*).

Ditinjau dari faktor psikologi, *computer anxiety*, *computer attitude*, dan *math anxiety* merupakan faktor *personality user* yang turut menentukan tingkat keahliannya dalam menggunakan komputer (EUC). Menurut Howard, Murphy & Thomas (1986) *computer anxiety* didefinisikan sebagai perasaan takut seseorang dalam menggunakan komputer baik saat ini atau yang akan datang. Seseorang yang memiliki rasa takut terhadap penggunaan komputer menunjukkan kecenderungan untuk merasa frustrasi, kebingungan, kekecewaan dan kegagalan (<http://www.usm.maine.edu>). Semakin tinggi *computer anxiety* maka akan menurunkan tingkat keahlian dalam EUC.

Speier, Morris, dan Briggs (1997) melakukan penelitian dengan menguji sikap terhadap komputer dampaknya pada kinerja. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa ada hubungan antara sikap terhadap komputer dengan kinerja seseorang. Personil yang merasa lebih mudah menggunakan komputer dan merasa komputer sebagai sesuatu yang bermanfaat cenderung memperlihatkan tingkat keahlian yang lebih tinggi (<http://www.usm.maine.edu>).

Math anxiety adalah ketakutan seseorang terhadap matematika. Karyawan perusahaan terutama *staff accounting* seringkali dihadapkan pada tugas-tugas dan masalah yang berhubungan angka-angka atau perhitungan matematis. Tingkat ketakutan yang tinggi terhadap matematika dapat menimbulkan frustrasi atau kecemasan sehingga seseorang tidak dapat fokus dan akibatnya dapat menurunkan tingkat keahlian dalam EUC. Penelitian

sebelumnya yang pernah dilakukan Camber & Cook (1985) ; Igarria & Parasuraman (1989); Sievert, *et al.* (1988); dan Shashaani (1995) menemukan adanya korelasi antara *math anxiety* dengan *computer anxiety*. Lebih lanjut penelitian Hence, Desai, dan Richards (1998) menemukan adanya hubungan terbalik antara *math anxiety* dengan *performance* serta *math anxiety* and *computer anxiety*. (<http://www.encyclopedia.com>).

Selain ditinjau dari faktor psikologis keahlian dalam EUC, dalam penelitian ini penulis ingin menguji apakah faktor demografi yaitu umur, jenis kelamin, semester, dan pengalaman memberikan pengaruh terhadap tingkat keahlian mahasiswa dalam menggunakan komputer (EUC).

Berdasarkan latar belakang tersebut penelitian ini ingin menguji kembali pengaruh faktor *personality* (*computer anxiety*, *computer attitude*, dan *math anxiety*) dan faktor demografi (umur, jenis kelamin, semester, dan pengalaman) terhadap keahlian dalam *End-User Computing*. Penelitian ini dilakukan dengan sampel mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Surakarta. Selanjutnya penelitian ini diberi judul: **PENGARUH PENGARUH FAKTOR PERSONALITY END USER DAN DEMOGRAFI TERHADAP KEAHLIAN END-USER COMPUTING (Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Muhammadiyah Surakarta).**

B. Perumusan Masalah

1. Apakah ada pengaruh *computer anxiety*, *computer attitude*, *math anxiety*, umur, jenis kelamin, semester, dan pengalaman terhadap tingkat keahlian mahasiswa dalam *End User Computing*?
2. Faktor manakah diantara *computer anxiety*, *computer attitude*, *math anxiety*, umur, jenis kelamin, semester, dan pengalaman yang mempunyai pengaruh dominan terhadap tingkat keahlian dalam *End User Computing*?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui pengaruh *computer anxiety*, *computer attitude*, *math anxiety* umur, jenis kelamin, semester, dan pengalaman terhadap tingkat keahlian mahasiswa dalam *End User Computing*.
2. Mengetahui mengetahui faktor yang mempunyai pengaruh dominan terhadap tingkat keahlian mahasiswa dalam *End User Computing*.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Perusahaan
Memberikan sumbangan perusahaan dalam meningkatkan keunggulan kompetitif dalam menerapkan sistem informasi.

2. Bagi Perguruan Tinggi

Dapat digunakan sebagai informasi dalam upaya meningkatkan kualitas output (lulusan) terutama keahlian mahasiswa dalam menggunakan komputer (EUC).

3. Bagi mahasiswa

Dapat digunakan sebagai informasi dalam meningkatkan keahlian menggunakan komputer.

4. Bagi Peneliti

Dapat digunakan sebagai kajian pustaka atau referensi bagi penelitian sejenis.