

**PENGARUH *COMPUTER ANXIETY* DAN FAKTOR DEMOGRAFI
TERHADAP KEAHLIAN MAHASISWA AKUNTANSI DALAM
MENGUNAKAN KOMPUTER**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Syarat-syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Ekonomi Pada Fakultas Ekonomi Jurusan Akuntansi

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Oleh:

FAIZ RAHMAN SIDDIQ

B 200 050 112

**FAKULTAS EKONOMI JURUSAN AKUNTANSI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2009

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini perkembangan teknologi semakin pesat baik dalam segi informasi maupun komunikasi. Teknologi merupakan suatu alat yang digunakan individu dalam penyelesaian tugas mereka (Goodhue dan Thompson 1995). Dalam konteks sistem informasi, teknologi terkait dengan sistem komputer (perangkat keras, perangkat lunak dan data) dan penggunaan jasa pendukung (training, misalnya) yang memberikan panduan pengguna dalam penyelesaian tugas. Model terfokus pada pengaruh sistem secara spesifik atau pengaruh umum seperangkat sistem, kebijakan dan jasa yang diberikan oleh departemen sistem informasi. Teknologi komputer memang memberi kemudahan dalam hidup kita. Kita tidak perlu lagi membuang waktu, biaya, dan tenaga yang besar untuk berkomunikasi atau mendapatkan informasi dimana pun kita berada. Teknologi Informasi di era globalisasi berkembang sangat pesat. Saat ini masyarakat sangat membutuhkan informasi yang mampu membantu mereka dalam mengambil keputusan. Teknologi informasi merupakan perpaduan antara teknologi komputer, komunikasi dan otomasi kantor yang telah bercampur menjadi satu sehingga sulit untuk memisahkannya (Indriantoro, 1996).

Komputer merupakan alat bantu untuk semua aktifitas, bahkan sampai kehidupan rumah tangga. Komputer juga suatu alat bantu elektronik yang

berfungsi sebagai alat komunikasi dan penganalisa data yang sangat akurat. Di dunia pendidikan komputer dibutuhkan oleh beberapa tenaga pengajar sebagai alat komunikasi dalam menyampaikan informasi-informasi. Selain tenaga pengajar, komputer juga dibutuhkan oleh karyawan TU ataupun mahasiswa itu sendiri. Banyak instansi sekolah, rumah sakit, perusahaan menggunakan alat ini. Di lingkungan sekolah telah diajarkan metode atau cara dalam menggunakan komputer yang bertujuan untuk mendidik siswa supaya mahir dalam menggunakannya untuk dapat bersaing dalam era globalisasi sekarang ini. Dari uraian diatas kita tahu betapa pentingnya teknologi informasi saat sekarang ini, dengan kemajuan teknologi diharapkan dapat menyelesaikan setiap pekerjaan dengan sempurna efisien dan mencapai target yang diharapkan.

Teknologi komputer mengalami perkembangan yang dramatik sejak digunakan pertama kali untuk kepentingan bisnis pada tahun 50-an. Dampak perkembangan teknologi komputer dan otomasi kantor dapat dilihat dari kemampuannya untuk mengubah peran teknologi komputer yang semula ditempatkan sebagai pendukung pekerjaan kantor (*back-office support*) menjadi aspek sentral dari strategi organisasi untuk memperoleh keunggulan bersaing. Perkembangan teknologi informasi sangat terkait erat dengan teknologi komputer. Teknologi komputer memberikan dampak yang positif terhadap organisasi bisnis, antara lain dalam hal :

1. Peningkatan efisiensi, karena kecepatan waktu dalam pemrosesan data dan semakin berkurangnya penggunaan kertas dalam administrasi bisnis.

2. Bermanfaat untuk sarana marketing dan untuk penganalisa data dan sumber informasi
3. Peningkatan kuantitas dan kualitas pembuatan keputusan bisnis dan produk yang dihasilkannya.

Komputer selain memiliki banyak manfaat ada dampak negatif yang dapat ditimbulkan. Dibalik semua keuntungan yang kita dapat dari teknologi media komunikasi seperti komputer atau internet, tentu saja ada dampak negatif yang timbul dari penggunaannya. Teknologi internet pun tidak terlepas dari perangkat komputer. Begitu besarnya manfaat yang diberikan teknologi informasi (TI) internet dalam sistem informasi kita membuat internet sering digunakan dan sudah menyebar seperti virus. Hari ini jarang sekali orang yang tidak tahu atau tidak pernah melakukan komunikasi lewat internet baik melalui e-mail, chatting ataupun teleconference. Penyebaran teknologi informasi ini mencuri perhatian masyarakat umum dan para pakar komunikasi. Mereka pun meneliti bagaimana dampak dibalik segala kemudahan dan keuntungan yang diberikan oleh teknologi informasi (TI) tersebut. Adapun dampak sosial yang ditimbulkan dari media informasi tersebut adalah munculnya perilaku *computer anxiety* (sindrom kecemasan terhadap komputer). *Computer anxiety* adalah gejala-gejala yang menunjukkan ketakutan terhadap media komunikasi bernama komputer (Dara Haspramudilla,2007).

Ketakutan terhadap komputer ini menerpa hampir sepertiga populasi pengguna dewasa komputer. Beberapa akibat dari kasus yang paling menakutkan yang dirasakan terhadap komputer adalah mual-mual, vertigo,

dan keringat yang bercucuran. Penyebab ketakutan mereka ada banyak hal dan salah satunya karena ketakutan mereka akan mendapatkan bencana dengan menekan kunci yang salah. Dalam hal ini ketakutan mereka dihubungkan dengan tingkat privasi yang dapat ditembus karena kesalahan mereka menekan tombol misalnya saja menekan gambar spam yang ada dalam internet. Penyebab lainnya adalah perasaan lepas kendali yang dirasakan orang-orang non teknis atau tidak memiliki kemampuan teknis pada komputer ketika dihadapkan pada sistem teknis yang kompleks dan menyulitkan. Biasanya ketakutan terhadap komputer ini dialami oleh perempuan-perempuan dan orang yang mempunyai kemampuan matematika yang rendah. Kegelisahan dan ketakutan seseorang terhadap kehadiran teknologi baru umumnya akan mendorong sikap negatif untuk menolak penggunaan teknologi informasi (Todd dan Benbasat, 1992).

Computer self efficacy merupakan salah satu prediktor yang penting bagi mahasiswa untuk mau mempelajari dan menggunakan sistem komputer (Rosen dan Maguire, 1990. dalam Stone et al, 1996). Dengan mengakui adanya perbedaan *self efficacy* antar profesional bisnis dan mahasiswa, maka tindakan perspektif dapat dilakukan oleh manajer maupun oleh pendidik. Manajer dapat menyediakan dukungan terhadap teknologi informasi yang tepat bagi para karyawannya. Sedangkan bagi pendidik dapat menyediakan pelatihan teknologi informasi yang tepat dalam rangka mempersiapkan peserta didiknya untuk menyongsong profesionalisme bisnis kedepan. Dewasa ini, mahasiswa akuntansi dipersiapkan untuk menjadi akuntan yang punya

kompetensi antara lain dalam bidang teknologi informasi yang memadai dan merupakan *core dimension* dari pendidikan akuntansi dasar sehingga dapat mendukung tugas-tugasnya sebagai seorang calon akuntan. Ada tiga faktor yang dapat mempengaruhi *computer self efficacy*, yaitu: dorongan dari pihak lain, pihak lain sebagai pengguna, dan dukungan. Dorongan dari pihak lain mengacu pada kelompok dan menggunakan persuasi verbal. Adapun pada faktor pihak lain sebagai pengguna, seseorang dapat berusaha untuk meningkatkan *computer self efficacy*-nya dengan cara mengobservasi dan meniru model perilaku. Hal ini merupakan cara yang ampuh untuk mengakuisisi perilaku sebagai model pembelajaran. Sedangkan faktor dukungan yaitu adanya dukungan dari organisasi bagi pengguna komputer yang dapat meningkatkan *computer self efficacy*. Dukungan ini merupakan suatu bentuk ketersediaan dari pihak organisasi untuk membantu individu yang membutuhkan peningkatan kemampuan dan juga persepsi kemampuan diri.

Banyak kantor akuntan publik sekarang ini mengharapkan lulusan akuntansi mempunyai pengetahuan yang baik tentang sistem akuntansi dan mempunyai keahlian khusus dalam bidang teknologi informasi, misalnya kemampuan dalam menggunakan *micro-based tools* secara umum, software khusus dibidang audit dan penggunaan internet. Pengalaman dengan software aplikasi dan penggunaan teknologi tersebut dipandang sebagai suatu bentuk nilai plus (Stone et al. 1996).

Ada empat sumber informasi *self efficacy* menurut Bandura seperti yang dikutip oleh Compeau dan Higgins (1995), yaitu: (1) *guided mastery*, (2) *behavior modeling*, (3) *social persuasion dan physiological states*. Sumber informasi terkuat adalah *guide master* yang merupakan pengalaman kesuksesan nyata dalam kaitannya dengan perilaku. Interaksi yang berhasil antara individu dengan komputer menyebabkan individu mengembangkan *self efficacy*-nya lebih tinggi. Dengan demikian praktik langsung merupakan komponen penting dalam pelatihan, sehingga individu membangun kepercayaan diri sesuai dengan kemampuannya. Sumber informasi *self efficacy* yang kedua adalah pemodelan perilaku/*behavior modeling*, yang meliputi pengamatan terhadap orang lain dalam membentuk perilaku sebagai proses pembelajaran. (Compeau dan Higgins,1995) menunjukkan bahwa pendekatan pemodelan perilaku untuk pelatihan komputer dapat meningkatkan persepsi *self efficacy* dan kinerja dalam konteks pelatihan. Sumber yang ketiga adalah pendekatan persuasif dapat juga mempengaruhi *self efficacy*. Jaminan ulang bagi user yang punya kemampuan tentang teknologi dan menggunakannya dengan sukses dapat membantu para user untuk membangun kepercayaan. Sumber informasi *self efficacy* yang terakhir adalah *physiological states*, yang menunjukkan perasaan kecemasan/*anxiety* yang berdampak negatif terhadap *self efficacy*. Bandura (1986) menyatakan bahwa individu yang mempunyai perasaan *anxiety* yang tinggi menunjukkan kurangnya kemampuan diri. Jadi jika individu merasa cemas/*anxiety* dalam penggunaan komputer, maka ia memiliki alasan untuk merasa cemas sehingga

menunjukkan *self efficacy* yang rendah. Berdasarkan penelitian Webster et al. (1990) dalam Compeau dan Higgins (1995) menemukan hasil, bahwa komputer *anxiety* dalam proses pelatihan dapat dikurangi dengan mendorong user untuk berperilaku yang menyenangkan.

Dengan semakin meningkatnya kemajuan teknologi informasi yaitu komputer, selain menyebabkan dampak atau manfaat positif juga menyebabkan dampak negatif. Dengan semakin canggihnya media informasi maka semakin menambah prosentase ketakutan manusia dalam menggunakan komputer untuk bekerja sehari-hari, sehingga akan mengurangi kemampuan dan keahlian seseorang tersebut dalam menggunakan atau mengoperasikan komputer. Hal ini akan berdampak pada terjadinya *computer anxiety* dan kemunduran *computer self efficacy* pada diri seseorang sehingga kemampuan dan keahlian dalam menggunakan teknologi modern akan terhambat sehingga target atau tujuan suatu organisasi atau perusahaan akan mengalami kemunduran. Nur Indriantoro (2000) melakukan penelitian mengenai pengaruh *computer anxiety* terhadap keahlian dosen dalam menggunakan komputer. Sample dalam penelitian ini adalah para pemakai komputer yang bekerja sebagai dosen fakultas ekonomi pada perguruan tinggi swasta. Hasil di DIY penelitian ini menunjukkan bahwa *computer anxiety* berpengaruh negatif terhadap keahlian dosen dalam menggunakan komputer. Beberapa penelitian yang meneliti mengenai fenomena tersebut telah banyak dilakukan. Rina Trisnawati dan Shinta Permatasari (2000) meneliti mengenai pengaruh faktor *personality* (*computer anxiety, computer attitude dan math anxiety*) terhadap

keahlian komputer pada karyawan administrasi Universitas Muhammadiyah Surakarta. Indriantoro (2000) dengan sample dosen di Universitas swasta di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY), melakukan penelitian mengenai bagaimana pengaruh *computer anxiety* terhadap keahlian dosen dalam penggunaan komputer.

Mengingat di Indonesia masih sedikit dilakukan penelitian tentang pengaruh *computer anxiety* terhadap keahlian menggunakan komputer (khususnya penelitian di Universitas Muhammadiyah Surakarta), maka penulis sangat tertarik untuk mengembangkan penelitian yang telah dilakukan oleh Indriantoro (2000). Oleh karena itu penelitian ini mengambil judul **"PENGARUH COMPUTER ANXIETY DAN FAKTOR DEMOGRAFI TERHADAP KEMAMPUAN MAHASISWA AKUNTANSI DALAM MENGGUNAKAN KOMPUTER"**. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini mengambil sampel mahasiswa Fakultas Ekonomi Akuntansi Universitas Muhammadiyah Surakarta.

B. Perumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan diatas maka muncul pertanyaan berikut ini :

“Apakah *computer anxiety dan faktor demografi* mempunyai pengaruh terhadap keahlian mahasiswa akuntansi dalam menggunakan komputer?”

Dari permasalahan diatas yang telah disampaikan terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi yaitu faktor *computer anxiety* dan faktor domografi yang memiliki pengaruh terhadap kemampuan dan keahlian mahasiswa Fakultas Ekonomi Akuntansi Universitas Muhammadiyah Surakarta dalam menggunakan komputer.

C. Pembatasan Masalah

Dari Permasalahan yang telah disampaikan terdapat faktor utama yang mempengaruhi yaitu faktor *computer anxiety* dan faktor demografi yang berpengaruh terhadap keahlian mahasiswa dalam menggunakan komputer. Dalam penelitian ini hanya menggunakan 3 faktor demografi yaitu umur, jenis kelamin dan lama pengalaman dalam menggunakan komputer karena data bersifat homogen

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah apakah terdapat hubungan antara tingkat kekhawatiran, kecemasan, dan ketakutan serta faktor umur, jenis kelamin pendidikan, dan pengalaman seseorang terhadap kehadiran Teknologi Informasi (TI), berpengaruh terhadap tingkat keahlian dalam menggunakan komputer.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi perkembangan ilmu pengetahuan

Hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi ilmu pengetahuan khususnya dalam sistem informasi manajemen apabila dalam penelitian ini terdapat pengaruh *computer anxiety* dan faktor demografi terhadap keahlian mahasiswa dalam menggunakan komputer, sehingga dapat memberikan perkembangan terhadap dunia ilmu pengetahuan.

2. Di bidang akademis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang teknologi komputer dan informasi selanjutnya dapat memacu penelitian selanjutnya.

3. Bagi instansi yang terkait

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan perubahan dalam penggunaan komputer sehingga tenaga pendidik dapat memberikan teori serta praktek dalam pendalaman sistem komputer yang diharapkan calon sarjana Universitas Muhammadiyah Surakarta dapat menggunakan komputer dengan sebaik-baiknya untuk dapat bersaing dalam kemajuan globalisasi dan diharapkan dapat menemukan solusi tentang *computer anxiety* dan *computer self efficacy* dalam diri mahasiswa UMS

4. Bagi peneliti lain dan penulis

Penelitian ini bermanfaat sebagai sarana untuk menerapkan teori yang diperoleh di bangku kuliah dengan praktik di dunia nyata dan dapat digunakan sebagai landasan dan kerangka perumusan masalah untuk penelitian selanjutnya, sebagai tambahan pengetahuan praktis (penerapan teori) dalam dunia yang sebenarnya.

F. Sistematika Penulisan

Agar penulisan ini sesuai dengan tujuan, maka secara garis besar, pembahasan penelitian ini dibagi menjadi lima bab, yaitu di:

BAB I PENDAHULUAN. Bab ini berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA. Bab ini menguraikan tentang teori-teori yang digunakan sebagai dasar pelaksanaan penelitian, tentang pengertian teknologi komputer, *computer anxiety*, faktor demografi, *computer self efficacy*, tinjauan penelitian terdahulu, kerangka kerja teoritis, dan hipotesis yang diajukan.

BAB III METODE PENELITIAN. Bab ini berisi desain penelitian, jenis dan objek penelitian, populasi dan sampel penelitian, pengukuran variabel, instrument pengumpulan data, sampling, definisi

operasional variabel, teknik pengukuran variabel, rencana pengujian validitas dan reliabilitas, serta metode analisis data.

BAB IV ANALISIS HASIL PENELITIAN. Bab ini berisi hasil analisis data dan interpretasi dari hasil pengolahan data yaitu pengaruh *computer anxiety* dan faktor demografi terhadap keahlian mahasiswa UMS dalam menggunakan komputer.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN. Bab ini berisi tentang kesimpulan hasil penelitian, keterbatasan penelitian, dan saran bagi penelitian selanjutnya.