

**PENGARUH FAKTOR PERSONALITY TERHADAP END - USER
COMPUTING**

(Survey Pada Mahasiswa Jurusan Akuntansi Universitas Sebelas Maret Surakarta)



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas Dan Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Ekonomi Pada Fakultas Ekonomi Jurusan Akuntansi Universitas Muhammadiyah
Surakarta

Oleh :

Namira

B 200 050 273

**FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2009**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini perkembangan teknologi komputer yang dapat mengolah data dengan cepat, tepat, dan tidak kenal lelah, diikuti pula dengan perkembangan informasi yang dihasilkan oleh para pemakainya. Perkembangan teknologi komputer membuat para pemakai komputer selalu berusaha mengembangkan aplikasi komputer mereka sendiri sesuai dengan kebutuhan. Hal ini disebabkan karena pengetahuan tentang komputer yang meningkat dan kebutuhan jasa informasi juga terus meningkat. Dengan kemajuan-kemajuan tersebut diatas, para pemakai akhir dapat bekerja sama dengan para spesialis komputer untuk membangun sistem mereka sendiri, jadi tidak lagi menerima hasil akhir dari sistem yang dibuat oleh para spesialis komputer. Sehingga, mau tidak mau *end-user computing* menjadi suatu fenomena yang perlu mendapat perhatian khusus.

End-User Computing (EUC) menurut Raymond Mc Leod (2001:25) adalah pengembangan seluruh atau sebagian sistem berbasis komputer oleh pemakai. Pemakai akan bekerja sama dengan para spesialis informasi untuk mengembangkan sistem. Oleh karena itu konsep *EUC* tidak berarti bahwa para spesialis informasi tidak dibutuhkan lagi, sebaliknya ini berarti bahwa para spesialis akan lebih banyak melaksanakan peran konsultasi dari pada sebelumnya (Raymond Mc Leod, 2001:26).

End-User Computing akan memberikan manfaat baik bagi personil *End-User Computing (EUC)* itu sendiri, diantaranya memberikan keunggulan kompetitif bagi

peningkatan kinerja personilnya. Dalam konteks *EUC*, keahlian dalam menggunakan komputer sangat penting dalam penentuan kinerja. Oleh karena pentingnya keahlian dalam mengoperasikan komputer, maka dukungan yang efektif terhadap *EUC*, organisasi harus lebih memperhatikan hubungan individual dengan keahlian yang dimiliki oleh personil *EUC*. Untuk dapat memberikan dukungan formal terhadap *EUC* sangat sulit dan kompleks. Hal ini disebabkan oleh karena personil *EUC* berbeda satu sama lainnya baik karakteristik individu, sikap (*attitudes*), kecemasan (*anxiety*), maupun cara berfikir (*cognitive style*).

Personality menurut Dandes Rifa dan M. Gudono (1999) yang mengutip dari Harrison dan Rainer (1992), meliputi *computer anxiety*, *computer attitudes*, dan *math anxiety*. Variabel-variabel ini akan mempengaruhi *EUC* dimana *computer anxiety* merupakan kecenderungan seseorang untuk menjadi susah, khawatir, atau ketakutan mengenai penggunaan komputer dimasa sekarang atau dimasa yang akan datang, dikemukakan oleh Igarria dan Parasuraman (1998) dalam Dandes Rifa dan M. Gudono (1999). *Computer attitudes* menunjukkan reaksi atau penilaian seseorang terhadap komputer berdasarkan kesenangan atau ketidaksenangan terhadap komputer, dikemukakan oleh Igarria dan Parasuraman (1989) dalam Dandes Rifa dan M. Gudono (1999). Sedangkan *math anxiety* merupakan ketakutan, kecemasan dan kekhawatiran yang berhubungan secara khusus dengan matematika, dikemukakan oleh Harrison dan Rainer (1992) dalam Dandes Rifa dan M. Gudono (1999).

Adanya keahlian yang memadai dari personil *EUC* menyebabkan aktivitas *EUC* yang meliputi pengolahan kata (*word processing*), komunikasi elektronik

(*electronic communication*) dan aktivitas otomasi aplikasi teknologi yang berbasis komputer dapat memberikan manfaat bagi penggunanya. Dalam dunia pendidikan khususnya pada Universitas Sebelas Maret (UNS) Surakarta, peran *EUC* tidak bisa lepas dari penggunaan sumber daya manusia dalam rangka mengikuti era globalisasi. Disini peneliti mencari sejauh mana peran *EUC* yang terdapat dalam dunia mahasiswa khususnya pada Universitas Sebelas Maret di Surakarta. Sehingga diharapkan akan diketahui peran *EUC* dalam menunjang kegiatan sehari-hari ditinjau dari sisi *personality*.

Penelitian mengenai mengenai pengaruh faktor *personality* terhadap keahlian dalam menggunakan komputer telah dilakukan sebelumnya oleh Rina Trisnawati dan Shinta Permatasari (2000). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah karyawan administratif Universitas Muhammadiyah Surakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hanya variable *computer anxiety* yang berpengaruh terhadap keahlian dalam menggunakan komputer. Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Igbarian (1990), Harrison dan Rainer (1992).

Nur Indriantoro (2000) melakukan penelitian mengenai pengaruh *computer anxiety* terhadap keahlian dosen dalam menggunakan komputer. Sampel dalam penelitian ini adalah para pemakai komputer yang bekerja sebagai dosen fakultas ekonomi pada perguruan tinggi swasta di DIY. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *computer anxiety* berpengaruh negatif terhadap keahlian dosen dalam menggunakan komputer.

Pipie Warastuti Roseno (2002) melakukan penelitian mengenai pengaruh faktor demografi dan *personality* terhadap keahlian dalam *End-User Computing*

(EUC) survey pada pegawai balai pengelola keuangan daerah pemerintah Sukoharjo. Sampel dalam penelitian ini adalah pegawai badan pengelola keuangan daerah pemerintah Sukoharjo. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel umur dan *computer attitudes* berpengaruh terhadap keahlian dalam *End-User Computing (EUC)*.

Penelitian mengenai pengaruh faktor demografi dan *personality* terhadap keahlian dalam *End-User Computing (EUC)* juga telah dilakukan oleh Netty Trisniawati (2006). Sampel dalam penelitian ini adalah karyawan administrasi pada BPR di Madiun. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel pendidikan, *computer anxiety* dan *math anxiety* berpengaruh terhadap keahlian dalam *End-User Computing (EUC)*.

Penelitian ini merupakan replikasi dari penelitian yang dilakukan Dandes Rifa dan M. Gudono (1999) yang melakukan penelitian tentang: Pengaruh faktor demografi dan *personality* terhadap keahlian *end-user computing*. Sampel yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah karyawan Perbankan dari mulai tenaga krelikal sampai manajemen tingkat atas.

Variabel faktor demografi dalam penelitian Dandes Rifa dan M. Gudono (1999) meliputi umur, jenis kelamin, pendidikan dan pengalaman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variable umur, jenis kelamin, dan pengalaman berpengaruh secara signifikan terhadap keahlian dalam *EUC*. Sedangkan variabel pendidikan tidak mempunyai hubungan dengan keahlian dalam *EUC*.

Variable *Personality* meliputi *computer anxiety*, *computer attitudes* dan *math anxiety*. Hasil penelitian menunjukkan variable *computer anxiety* dan *math anxiety*

mempunyai pengaruh terhadap keahlian dalam *EUC*. Sedangkan *computer attitudes* tidak mempunyai pengaruh terhadap keahlian dalam *EUC*.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENGARUH FAKTOR PERSONALITY TERHADAP END-USER COMPUTING (SURVEY PADA MAHASISWA JURUSAN AKUNTANSI UNIVERSITAS SEBELAS MARET SURAKARTA).”**

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas maka masalah yang akan diuji lebih lanjut dalam penelitian ini yaitu apakah faktor *personality* (*computer anxiety*, *computer attitudes* dan *math anxiety*) berpengaruh terhadap *end-user computing*?

C. Pembatasan Masalah

Dari permasalahan yang telah disampaikan terdapat faktor utama yang mempengaruhi *End-User Computing (EUC)* adalah faktor *personality*. Adapun faktor *personality* meliputi variabel : *computer anxiety*, *computer attitudes*, dan *math anxiety*. Faktor utama yang akan dijadikan batasan kajian pada penelitian ini adalah responden yang diambil yaitu mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta jurusan akuntansi angkatan tahun 2005.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan bukti tentang pengaruh faktor *personality* (*computer anxiety*, *computer attitudes* dan *math anxiety*) terhadap *End-User Computer (EUC)*.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi perkembangan ilmu pengetahuan

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pada dunia ilmu pengetahuan, khususnya mengenai sistem informasi akuntansi, apabila penelitian ini berhasil membuktikan adanya hubungan antara faktor *personality* (*computer anxiety*, *computer attitudes* dan *math anxiety*) terhadap *end-user computing* pada mahasiswa jurusan akuntansi Universitas Sebelas Maret Surakarta.

2. Di bidang akademis

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

3. Bagi instansi yang terkait

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan keefektifan dalam penggunaan komputer yang dipersiapkan oleh pendidik bagi para mahasiswa sebagai calon-calon sarjana dengan adanya program pelatihan untuk mengatasi adanya kekurangan-kekurangan penguasaan komputer dalam diri mahasiswa UNS.

4. Bagi penulis

Penelitian ini bermanfaat sebagai sarana untuk menerapkan teori yang diperoleh di bangku kuliah dengan praktik di dunia nyata.

F. Sistematika Penulisan Skripsi

Secara garis besar penulisan skripsi ini dibagi menjadi lima bab yaitu:

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

BAB II. LANDASAN TEORI. Di dalam bab ini akan diuraikan tentang teknologi informasi, teknologi komputer, *end-user*, *end-user computing*, tingkat keahlian dalam *end-user computing*, manfaat dan resiko *end-user computing*, faktor *personality*, tinjauan atas penelitian terdahulu, kerangka teoritis dan hipotesis.

BAB III. METODE PENELITIAN. Bab ini akan menguraikan jenis penelitian, populasi dan sampel, jenis dan sumber data, metode pengumpulan data, definisi operasional dan pengukuran variabel, metode pengujian instrument, dan teknik analisis data.

BAB IV. ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN. Dalam bab ini diuraikan tentang hasil analisis data yang diperoleh dengan menggunakan alat analisis yang diperlukan serta pembahasannya.

BAB V. PENUTUP. Dalam bab ini berisi uraian kesimpulan dan saran-saran yang diambil berdasar hasil analisis data.