

**PENGARUH FAKTOR *PERSONALITY* TERHADAP
KEAHLIAN DALAM MENGGUNAKAN KOMPUTER**

(Survei Pada Mahasiswa Jurusan Akuntansi

Universitas Diponegoro Semarang)

SKRIPSI



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

Oleh :

ARTIKA ALUN KURNIASIH
B 200 040 414

**FAKULTAS EKONOMI JURUSAN AKUNTANSI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2009**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi tidak bisa lepas dari perkembangan komputer. 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 antrian akan kebutuhan jasa informasi juga terus meningkat. Dengan kemajuan-kemajuan tersebut di atas, 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 menurut Raymond McLeod (1996:25) 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, McLeod, 1996:26).

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. Teknologi informasi mempunyai peran penting dalam transformasi struktur dan proses organisasional terutama sejak teknologi komputer mulai digunakan untuk kepentingan bisnis pada tahun 1950-an (Robey dan Azevedo, 1994) dalam Yunita (2004).

Perkembangan teknologi komputer dan teknologi yang lain tersebut mendorong transformasi lingkungan bisnis, sehingga kondisi pasar pada berbagai skala menjadi semakin kompetitif. Setiap pelaku bisnis berusaha menerapkan strategi efisiensi atau diferensiasi produk untuk memperoleh keunggulan bersaing dan lebih berorientasi pada pencapaian laba dalam jangka panjang. Kehadiran dan pesatnya perkembangan teknologi informasi dewasa ini memberikan berbagai kemudahan pada kegiatan bisnis dalam lingkungan yang semakin penuh ketidakpastian. Peran teknologi informasi sebagai alat bantu dalam pembuatan keputusan bisnis pada berbagai fungsi maupun peringkat manajerial, menjadi semakin penting bagi pengelola bisnis karena kemampuan teknologi informasi dalam mengurangi ketidakpastian.

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 (McFarland *et al.* 1983) dalam Nur Indriantoro (2000).

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. Peningkatan kapasitas memori dan semakin mudahnya penggunaan komputer.
3. Peningkatan kuantitas dan kualitas pembuatan keputusan bisnis serta produk yang dihasilkannya.

Saat ini hampir semua orang mengenal komputer. Di kantor-kantor, rumah sakit, sekolah, perguruan tinggi dan pusat pelayanan publik lainnya, sering dijumpai adanya komputer. Kantor-kantor saat ini menerapkan sistem otomasi kantor untuk memudahkan mereka dalam menyelesaikan pekerjaan.

Rumah sakit juga menggunakan teknologi komputer untuk memberikan informasi mengenai data-data pasien. Di sekolah, komputer digunakan untuk mengolah data para siswa dan digunakan untuk pelatihan operasional komputer bagi siswanya sebagai bekal ketrampilan. Di perguruan tinggi, komputer seringkali digunakan sebagai sarana pendukung proses perkuliahan.

Dari uraian di atas, tampak bahwa teknologi komputer mempunyai manfaat yang sangat besar. Setiap individu akan bersikap positif terhadap

kehadiran teknologi komputer jika mereka merasakan manfaatnya untuk meningkatkan kinerja dan produktivitas. Manfaat yang dirasakan pemakai komputer disebabkan oleh kemampuan atau keahlian setiap individu mengoperasikan komputer dan karena adanya dukungan organisasional.

Walaupun teknologi komputer memiliki manfaat yang sangat besar, namun disisi lain ada sebagian masyarakat yang cemas atau gelisah dengan hadirnya teknologi komputer yang makin marak. Mereka khawatir kalau kehadiran komputer akan menggeser peran mereka didunia kerja. Setiap individu yang bersikap positif (*attitude*) terhadap kehadiran teknologi komputer, jika mereka merasakan manfaat (*perceive usefulness*) teknologi informasi untuk meningkatkan kinerja dan produktivitas. Setiap individu yang mengalami kegelisahan terhadap komputer (*computer anxiety*), akan merasakan manfaat komputer yang lebih sedikit dibandingkan dengan mereka yang tidak mengalami kegelisahan terhadap kehadiran komputer.

Kegelisahan dan ketakutan seseorang terhadap kehadiran teknologi baru umumnya akan mendorong sikap negatif untuk menolak penggunaan teknologi informasi (Todd dan Benbasat, 1992) dalam Yunita (2004).

Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa teknologi komputer telah dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan bisnis. Manfaat yang diperoleh dari penggunaan komputer antara lain: penghematan dan ketepatan waktu, peningkatan produktivitas, akurasi informasi yang lebih baik. Menurut hemat peneliti, penelitian-penelitian empiris yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi komputer di Indonesia masih relatif sedikit.

Personality menurut Dandes Rifa dan Gudono M (1999) yang mengutip dari Harrison dan Rainer (1992) sendiri meliputi *computer anxiety*, *computer attitudes*, *math anxiety*. Variabel-variabel ini juga 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 (Igbaria dan Parasuraman, 1989). *Computer attitudes* menunjukkan reaksi atau penilaian seseorang terhadap komputer berdasarkan kesenangan atau ketidaksenangan terhadap komputer (Igbaria dan Parasuraman, 1989). Sedangkan *math anxiety* merupakan ketakutan, kecemasan dan kekhawatiran yang berhubungan secara khusus dengan matematika (Dandes Rifa dan Gudono M, 1999).

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 tentang pengaruh sikap pemakai komputer yang diproksikan dengan *computer anxiety* terhadap kinerja individual pemakai yang diproksikan dengan keahlian dalam

penggunaan komputer. Penelitian ini menggunakan sampel 54 dosen jurusan Akuntansi pada Perguruan Tinggi Swasta di DIY. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa pemakai komputer dengan *computer anxiety* yang lebih rendah menunjukkan tingkat keahlian komputer yang lebih tinggi daripada pemakai komputer yang mempunyai *computer anxiety* yang lebih tinggi. 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* 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 oleh Rina Trisnawati dan Shinta Permatasari, Dosen dari Universitas Muhamadiyah Surakarta. Dalam penelitian tersebut peneliti mengambil sampel penelitian pada karyawan bagian admistrasi Universitas Muhammdiyah Surakarta.

Mengingat di Indonesia belum terlalu banyak dilakukan penelitian tentang pengaruh Faktor *personality* terhadap keahlian dalam menggunakan komputer dengan populasi di Universitas Diponegoro, maka penulis tertarik untuk mengembangkan penelitian yang telah dilakukan oleh Rina Trisnawati dan Sinta Permatasari (2001), oleh karena itu penelitian ini mengambil judul **”PENGARUH FAKTOR *PERSONALITY* TERHADAP KEAHLIAN DALAM MENGGUNAKAN KOMPUTER** (Survei Pada Mahasiswa Jurusan Akutansi Universitas Diponegoro Semarang”.

Yang membedakan penelitian ini dengan dengan penelitian sebelumnya yaitu terletak pada populasi yang berakibat pada pengambilan sampel. Pada penelitian ini mencoba untuk mengambil sampel pada

mahasiswa Fakultas Ekonomi Jurusan Akutansi Universitas Diponegoro Semarang yang dikhususkan pada Fakultas Ekonomi Jurusan Akutansi yang telah mengambil mata kuliah Aplikasi Komputer karena lebih berperan dalam mengaplikasikan dan mengolah informasi yang berhubungan dengan perkuliahan maupun kegiatan yang didukung dengan aplikasi komputer. Sedangkan perbedaan kedua terlihat pada cara penyebaran kuisioner yang dilakukan. Penelitian yang dilakukan Rina Trisnawati dan Shinta Permatasari dengan menggunakan bantuan Ka TU di masing-masing Fakultas, sedangkan dalam penelitian ini mencoba dengan cara memberikan sendiri pada setiap responden yang dimaksud sehingga secara langsung peneliti dapat menjelaskan beberapa hal yang berhubungan dengan pengisian kuisioner.

B. Perumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka muncul pertanyaan berikut ini “Apakah faktor *personality* mempunyai pengaruh terhadap keahlian dalam menggunakan komputer?”

C. Pembatasan Masalah

Dari permasalahan yang telah disampaikan terdapat faktor utama yang mempengaruhi keahlian dalam menggunakan komputer adalah faktor *personality*. Faktor-faktor *personality* menurut Igbaria dan Parasuraman (1989) adalah: *computer anxiety*, *computer attitude*, dan *math anxiety*. Ketiga variabel tersebut yang akan disajikan batasan kajian pada penelitian ini.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menguji apakah faktor *personality* mempunyai pengaruh terhadap tingkat keahlian dalam menggunakan komputer. Dalam penelitian ini juga untuk membuktikan apakah faktor *personality* berpengaruh terhadap keahlian dalam menggunakan komputer.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi perkembangan ilmu pengetahuan

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pada dunia ilmu pengetahuan, khususnya sistem informasi akuntansi, apabila penelitian ini berhasil membuktikan adanya pengaruh antara faktor *personality* terhadap keahlian mahasiswa Fakultas Ekonomi Akuntansi Universitas Diponegoro dalam menggunakan komputer.

2. 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 Fakultas Ekonomi Akuntansi Universitas Muhammadiyah Surakarta.

3. Bagi penulis dan peneliti lain

Penelitian ini bermanfaat sebagai sarana untuk menerapkan teori yang diperoleh di bangku kuliah dengan praktik di dunia nyata. Juga sebagai tambahan pengetahuan praktis (penerapan teori) dalam dunia yang

sebenarnya dan dapat digunakan sebagai landasan serta kerangka perumusan masalah untuk penelitian selanjutnya.

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 landasan teori yang digunakan sebagai dasar pelaksanaan penelitian, mengenai pengertian teknologi informasi, teknologi komputer, *End-User*, *End-User Computing*, pengertian keahlian, faktor-faktor *Personality*, tinjauan atas penelitian terdahulu, kerangka teoritis dan perumusan hipotesis, teoritis dan hipotesis yang diajukan.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi desain penelitian, jenis dan objek penelitian, populasi, sampel dan sampling penelitian, pengukuran variabel, instrumen pengumpulan data, definisi operasional.

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, keterbatasan dan saran-saran sebagai masukan penelitian selanjutnya.