

**PENGARUH FAKTOR *PERSONALITY* TERHADAP
KEMAMPUAN KARYAWAN DALAM MENGGUNAKAN
KOMPUTER**

(Survey pada Karyawan Bagian Akuntansi BPR se Kabupaten Boyolali)



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

Disusun Oleh :

Fitri Aningsih H
B 200 050 042

**FAKULTAS EKONOMI AKUNTANSI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2009

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia usaha dewasa ini ditengarai oleh kompetisi usaha yang semakin ketat dalam skala global. Kondisi tersebut didorong oleh perkembangan teknologi yang cukup pesat. Ada empat macam teknologi yang perkembangannya relatif menonjol pada saat ini, yaitu: teknologi informasi, teknologi pemanufakturan, teknologi transportasi, dan teknologi komunikasi (Nur Indriantoro, 1996). Diantara berbagai jenis teknologi yang berkembang pesat, teknologi informasi mempunyai dampak yang paling dominan terhadap perubahan lingkungan bisnis. Istilah teknologi informasi yang sekarang ini lazim digunakan banyak orang, merupakan perpaduan antara teknologi komputer, komunikasi dan otomasi kantor yang telah bercampur menjadi satu sehingga sulit untuk memisahkannya (Nur Indriantoro, 1996).

Menurut Kentris Indarti (2001) pada era informasi seperti saat ini, informasi merupakan sumberdaya yang sangat bernilai bagi suatu perusahaan. Informasi-informasi penting yang dibutuhkan oleh perusahaan-perusahaan modern adalah informasi yang bersifat stratejik yaitu informasi yang berkaitan dengan kehidupan jangka panjang perusahaan. Informasi membantu manajemen dalam pembuatan keputusan logis dan mengarahkan pada tindakan yang diinginkan. Perusahaan yang dapat mengolah dan memanfaatkan informasi secara efektif akan memperoleh keuntungan

kompetitif di pasar global. Informasi seperti uraian tersebut dihasilkan oleh sistem informasi. Kesuksesan suatu sistem informasi tidak hanya ditentukan oleh bagaimana sistem tersebut dapat menghasilkan informasi dengan baik, tetapi juga ditentukan dan kesesuaiannya dengan lingkungan pekerjaan, yang berarti informasi tersebut dibutuhkan oleh para pengguna. Meskipun secara teknis sistem tersebut sempurna, tapi belum bisa dikatakan berhasil jika pemakai sistem tidak menggunakannya.

Informasi adalah suatu *asset* penting dalam sebuah perusahaan. Bagi perusahaan, untuk memajukan usahanya dibutuhkan perbaikan yang terus-menerus dalam pemenuhan informasi baik dari segi manajemen maupun teknologi khususnya yaitu teknologi komputer. Perbaikan sistem informasi berbasis komputer memberikan manfaat kemudahan dalam proses kerja, meningkatkan kualitas hasil kerja, dan penghematan waktu dan ketepatan waktu.

Secara definitif Sistem Teknologi Informasi (*Information Technology System*) dapat diartikan sebagai sistem yang dapat menghasilkan informasi yang berguna, dimana dalam penerapannya menggunakan teknologi informasi. Pernyataan tersebut diungkapkan oleh Hartono (2003) dalam Kunto Wibisono (2007). Menurut Kunto Wibisono (2007) penerapan sistem teknologi informasi dalam organisasi menjadi satu titik tolak penting dalam pengembangan kemampuan sumberdaya manusia perusahaan. Keberadaan sistem teknologi informasi pada saat ini sudah tidak bisa dipisahkan peranannya dalam proses untuk mengerjakan tugas karyawan. Penerapan

aplikasi sistem teknologi informasi di satu sisi memberikan kelebihan dapat membantu karyawan dalam menyelesaikan pekerjaan-pekerjaannya, namun dilain pihak akan memberikan hambatan, terutama bagi karyawan yang tidak menguasai sistem teknologi informasi.

Bagi karyawan yang memahami dan dapat menggunakan aplikasi teknologi tersebut akan memberi nilai lebih bagi karyawan bersangkutan, selain dapat mengerjakan pekerjaan dengan waktu yang relatif singkat, kualitas pekerjaan akan dapat meningkat pula. Secara teoritis, jika kualitas kerja karyawan mengalami peningkatan, maka program manajemen kualitas perusahaan akan turut mengalami peningkatan pula (Ang & Findlay, 2000). Menurut Rina Trisnawati dan Shinta Permatasari (2000) Penggunaan teknologi informasi tidak terlepas dari masalah komputer. Alat bantu ini sudah digunakan dalam berbagai aktivitas, bahkan sampai pada kehidupan rumah tangga. Penggunaan komputer yang dikenal dengan PC (*Personal Computer*) telah mencapai penetrasi sosial yang tinggi seperti halnya telepon, televisi dan alat elektronik lainnya. Adanya penggunaan komputer di berbagai bidang menyebabkan terjadinya berbagai perubahan seperti pencatatan tenaga kerja diganti dengan sistem *database*, mesin ketik diganti dengan *word processor*, mesin hitung diganti dengan program *Lotus atau Excel* dan perubahan-perubahan lainnya.

Perkembangan Sistem Berbasis Komputer mengalami perubahan yang signifikan dalam beberapa tahun belakangan ini. Menurut Rockart dan Flanery (1983) dalam penjelasan Tri Wibowo dan Pancawati Hardiningsih (2003)

mengemukakan bahwa tingkat pertumbuhan penggunaan komputer dalam perusahaan berkisar antara 50% sampai dengan 90% per tahun. Pernyataan mengenai cepatnya pertumbuhan komputer juga dikemukakan oleh Benjamin (1982) dan Amoroso-Cheney (1991) dalam Tri Wibowo dan Pancawati Hadiningsih (2003).

Menurut Mc Farland et.al (1983) dalam penjelasan Nur Indriantoro (2000) yang menjelaskan bahwa teknologi computer mengalami perkembangan yang dramatis sejak digunakan pertama kali untuk kepentingan bisnis pada tahun 50-an. Dampak perkembangan teknologi komputer dan otomasi kantor dapat dilihat dari kemampuannya untuk merubah peran teknologi komputer yang semula ditempatkan sebagai pendukung pekerjaan kantor (*back-office support*) menjadi aspek sentral dari strategi organisasi untuk memperoleh keunggulan bersaing. Mau tidak mau, perusahaan-perusahaan terutama di era globalisasi seperti saat ini saling bersaing untuk mengikuti perkembangan teknologi informasi melalui sistem informasi berbasis komputer yang sangat pesat agar tidak tertinggal dengan yang lainnya.

Meskipun demikian, seringkali suatu perusahaan yang memiliki sistem informasi berbasis komputer yang baik, gagal melakukan tapi sering pula perusahaan yang memiliki sistem yang lemah berhasil menjalankannya. Hal ini dikarenakan operasionalisasi dari teknologi komputer masih menggunakan aspek manusia. Timbulnya suatu masalah karena adanya perubahan atau sesuatu yang baru merupakan gejala yang umum terjadi pada manusia.

Demikian pula dengan adanya sistem informasi berbasis komputer, bagi manusia mungkin merupakan ancaman. Sebuah ancaman bagi mereka karena merasa takut akan kehilangan pekerjaan yang akan tergantikan dengan teknologi komputer dan mereka juga merasa tidak mampu atau takut salah dalam menggunakan komputer, dan apabila hal ini terus menerus terjadi maka pada akhirnya akan menyebabkan stress kerja dan menurunnya kinerja. Namun karena tiap individu memiliki persepsi yang berbeda, individu yang selalu berfikir maju dan mudah menyesuaikan diri dengan perubahan, akan merasa komputer bukan sebuah ancaman akan tetapi manfaat bagi mereka, walaupun mereka belum bisa untuk menggunakannya tetapi mereka akan berusaha. Oleh karena itu penting bagi perbankan untuk mempertimbangkan keberadaan faktor manusia dalam penerimaan suatu teknologi.

Dibidang perbankan, penggunaan komputer sangat diperlukan. Untuk mengelola suatu jasa perbankan missal perbankan memerlukan informasi yang cepat, akurat, dan tepat sehingga diperlukan tenaga-tenaga administrasi yang handal dan mampu menggunakan teknologi komputer ini sesuai dengan keahlian yang dimilikinya. Definisi mengenai kemampuan dalam menggunakan komputer (*End User Computing*) harus dibedakan dengan penelitian *End User*. *End User* sinonim dengan pemakaian produk akhir sistem berbasis komputer. *End User Computing (EUC)* adalah pengembangan seluruh atau sebagian sistem berbasis komputer oleh pemakai akhir. (McLeod, Raymond, 1996).

Ketika sistem informasi sudah berjalan, pengembangan atas sistem tersebut harus dilaksanakan untuk menjamin keefektifannya. Manajemen, pemakai dan personal sistem diperlukan dalam pengembangan sistem Henry C. Lucas, 1986 dalam Rina Trisnawati dan Shinta Permata Sari (2000). Umumnya kelompok perancang atau tim proyek pengembangan sistem meliputi para pemakai, analis dan wakil manajemen untuk mengidentifikasi kebutuhan pemakai sistem, mengembangkan spesifikasi teknis dan mengimplementasikan sistem baru. Kecenderungan para pemakai dalam semua tahap *system development live cycle*, membuat minat pemakai dalam mengembangkan aplikasi komputer mereka sendiri juga semakin meningkat. Istilah untuk situasi ini adalah ***end-user computing***. Namun dalam hal ini kita perlu membedakan antara ***end-user*** yang merupakan sinonim dari pemakai; ia menggunakan produk akhir sistem berbasis komputer, sedangkan ***end-user computing (EUC)*** adalah pengembangan seluruh atau sebagian sistem berbasis komputer oleh para pemakai.

Diterimanya suatu teknologi informasi terutama yang berbasis komputer dalam pengelolaan sistem informasi tergantung pada teknologi itu sendiri dan tingkat kemampuan atau *skill* dari individu yang menggunakan. Igbaria (1994) dalam Shinta Permatasari (2002) menyatakan bahwa kemampuan komputer sangat mungkin untuk merubah ketakutan yang mereka rasakan ketika berinteraksi dengan teknologi tersebut. Dengan demikian jelas bahwa di samping keterlibatan pemakai, kemampuan

komputer dari pemakai sangat berperan dalam mempengaruhi persepsi dan kepercayaan mereka untuk mendukung sistem yang ada.

Untuk melakukan dukungan formal terhadap *EUC* sangat sulit dan kompleks. Hal ini disebabkan karena personil *EUC* yang ada dalam organisasi meliputi *range* yang sangat luas, mulai dari tenaga lerikal sampai pada para eksekutif dalam semua area fungsional. Setiap personil berbeda antara satu dengan yang lain baik karakteristik individu, sikap (*attitude*), kecemasan (*anxiety*) maupun cara berfikir (*cognitive style*). Adanya perbedaan individual (*individual differences*) ini merupakan masalah serius yang dihadapi dalam manajemen *EUC*, karena perbedaan individual tersebut merupakan faktor penentu perilaku kerja (Terborg, 1981) dalam Dandes Rifa dan M. Gudono (1999). Dalam konteks *EUC*, kemampuan dalam menggunakan komputer menjadi penting dalam penentuan kinerja. Pada penelitian ini karakteristik individu yang akan diteliti adalah faktor *personality*.

Personality sendiri meliputi *computer anxiety*, *computer attitude*, dan *math anxiety*. Variabel-variabel ini juga akan mempengaruhi *EUC* dimana *computer anxiety* didefinisikan sebagai kecenderungan seseorang menjadi susah, khawatir atau ketakutan mengenai penggunaan komputer dimasa sekarang atau dimasa yang akan datang Igbari (1989) dalam Tri Wibowo dan pancawati Hadingsih (2003). Sedangkan *computer attitude*, oleh Dandes Rifa dan M. Gudono (1999) diartikan sebagai reaksi atau penilaian seseorang terhadap komputer berdasarkan kesenangan atau ketidaksenangan terhadap

komputer. *Math anxiety* merupakan kecemasan yang berhubungan khusus dengan matematika. *Math anxiety* dapat didefinisikan sebagai terdapatnya rasa tegang dan cemas yang mengganggu pemecahan masalah matematika Richardson dan Suinn, (1972) dalam Tri Wibowo dan Pancawati Hadiningsih (2003).

Dandes Rifa dan M. Gudono (1999) pernah melakukan penelitian tentang pengaruh faktor *personality* terhadap kemampuan menggunakan komputer terhadap kemampuan dalam *End User Computing*. Penelitian dilakukan pada karyawan perusahaan perbankan, hasilnya menunjukkan adanya pengaruh *End User Computing* terhadap kemampuan karyawan.

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Rina Trisnawati dan Shinta Permatasari (2000) mengenai pengaruh sikap pemakai komputer yang ditunjukkan dengan keahlian karyawan administrasi *Universitas Muhammadiyah Surakarta* dalam menggunakan komputer. Penelitian tersebut menghasilkan hanya variabel *computer anxiety* yang mempunyai pengaruh signifikan terhadap keahlian karyawan dalam menggunakan komputer.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis memilih untuk mengembangkan penelitian yang dilakukan oleh Rina Trisnawati dan Shinta Permatasari (2000). Dengan demikian penulis memilih judul “ **PENGARUH FAKTOR PERSONALITY TERHADAP KEMAMPUAN KARYAWAN DALAM MENGGUNAKAN KOMPUTER** (Survey pada Karyawan Bagian Akuntansi BPR se Kabupaten Boyolali) “.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah diatas, permasalahan dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah *computer anxiety* berpengaruh terhadap kemampuan karyawan BPR (Bank Perkreditan Rakyat) dalam menggunakan komputer?
2. Apakah *computer attitude* berpengaruh terhadap kemampuan karyawan BPR (Bank Perkreditan Rakyat) dalam menggunakan komputer?
3. Apakah *math anxiety* berpengaruh terhadap kemampuan karyawan BPR (Bank Perkreditan Rakyat) dalam menggunakan komputer?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mencari bukti empiris tentang pengaruh *computer anxiety* terhadap kemampuan karyawan BPR (Bank Perkreditan Rakyat) dalam menggunakan komputer.
2. Untuk mencari bukti empiris tentang pengaruh *computer attitude* terhadap kemampuan karyawan BPR (Bank Perkreditan Rakyat) dalam menggunakan komputer.
3. Untuk mencari bukti empiris tentang pengaruh *math anxiety* terhadap kemampuan karyawan BPR (Bank Perkreditan Rakyat) dalam menggunakan komputer.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian mengenai pengaruh faktor *personality* terhadap kemampuan karyawan BPR dalam menggunakan komputer adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis

Sebagai tambahan informasi dan pengetahuan mengenai faktor *personality* (*computer anxiety, computer attitude, math anxiety*) terhadap kemampuan karyawan dalam menggunakan komputer (*EUC*).

2. Bagi Bank Perkreditan Rakyat

Dapat membantu dalam pengambilan keputusan mengenai sumber daya manusia (penerimaan dan penyeleksian karyawan baru, rencana pelaksanaan pelatihan, pendidikan komputer bagi karyawan).

3. Bagi responden

Dapat memanfaatkan teknologi dengan baik dan memberi dampak yang baik pula dalam peningkatan kinerja.

4. Bagi masyarakat

Dapat menjadi sumber informasi dan menjadi masukan pada penelitian-penelitian selanjutnya.

E. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan menguraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan membahas mengenai konsep-konsep yang relevan yang mendukung dalam penelitian ini mengenai pengertian dari masing-masing variabel, pengertian dari beberapa kata yang berhubungan dengan judul, menjelaskan penelitian-penelitian sebelumnya, kerangka teoritis dan hipotesis.

BAB III METODA PENELITIAN

Pada bab ini akan membahas mengenai ruang lingkup penelitian, populasi, sample dan metode pengumpulan data, definisi operasional variabel dan pengukurannya, dan teknik analisis data.

BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan analisis hasil penelitian yang merupakan inti dari penelitian ini. Secara garis besar, pada bab ini berisikan penyajian data yang digunakan, dan interpretasi hasil penelitian.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari analisis data, dan saran-saran dari peneliti.