

**PENGARUH FAKTOR PERSONALITY TERHADAP**

**END - USER COMPUTING**

**(Survey Pada Karyawan Administrasi Universitas Muhammadiyah Surakarta)**



**SKRIPSI**

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

Oleh :

**ANISA HIDAYADATUL . S**

**B 200 050 270**

**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 (EUC)* 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 (EUC)* akan memberikan manfaat baik bagi personil *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 (*attitude*), kecemasan (*anxiety*), maupun cara berfikir (*cognitive style*).

*Personality* menurut Rifa Dandes dan Gudono. M (1999) yang mengutip dari Harrison dan Rainer (1992), meliputi *computer anxiety*, *computer attitude*, 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 Igbaria dan Parasuraman (1998) dalam Dandes Rifa dan M. Gudono (1999). *Computer attitude* menunjukkan reaksi atau penilaian seseorang terhadap komputer berdasarkan kesenangan atau ketidaksenangan terhadap komputer, dikemukakan oleh Igbaria 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 kerja khususnya pada karyawan administrasi UMS, 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 kerja khususnya pada karyawan administrasi UMS. Sehingga diharapkan akan diketahui peran *EUC* dalam menunjang kegiatan sehari-hari ditinjau dari sisi *personality*.

Penelitian mengenai pengaruh faktor *personality* terhadap keahlian dalam menggunakan komputer telah dilakukan sebelumnya oleh Trisnawati Rina dan Permatasari Shinta (2000). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah karyawan administrasi Universitas Muhammadiyah Surakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hanya variabel *computer anxiety* yang berpengaruh terhadap keahlian dalam menggunakan komputer. Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Igbarian (1990), Harrison dan Rainer (1992) dalam Dandes Rifa dan M. Gudono (1999).

Indriantoro Nur (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.

Variabel faktor demografi dalam penelitian Rifa Dandes dan Gudono. M (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 attitude* dan *math anxiety*. Hasil penelitian menunjukkan variable *computer anxiety* dan *math anxiety* mempunyai pengaruh terhadap keahlian dalam *EUC*. Sedangkan *computer attitude* 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 Karyawan Administrasi Universitas Muhammadiyah Surakarta)”**.

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah *computer anxiety* berpengaruh terhadap *End-User Computing (EUC)* karyawan administrasi Universitas Muhammadiyah Surakarta?

2. Apakah *computer attitude* berpengaruh terhadap *End-User Computing (EUC)* karyawan administrasi Universitas Muhammadiyah Surakarta?
3. Apakah *math anxiety* berpengaruh terhadap *End-User Computing (EUC)* karyawan administrasi Universitas Muhammadiyah Surakarta?

### **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 attitude* dan *math anxiety*. Faktor utama yang akan dijadikan batasan kajian pada penelitian ini adalah responden yang diambil yaitu karyawan administrasi Universitas Muhammadiyah Surakarta.

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk menguji pengaruh *computer anxiety* terhadap *End-User Computing (EUC)* karyawan administrasi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Untuk menguji pengaruh *computer attitude* terhadap *End-User Computing (EUC)* karyawan administrasi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
3. Untuk menguji pengaruh *math anxiety* terhadap *End-User Computing (EUC)* karyawan administrasi Universitas Muhammadiyah Surakarta.

## 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 karyawan administrasi Universitas Muhammadiyah 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 bagi karyawan sehingga diharapkan para karyawan dapat memanfaatkan teknologi dengan baik dan memberikan dampak dalam peningkatan kinerja.

### 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. TINJAUAN PUSTAKA**

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, sampel dan teknik sampling, 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, keterbatasan penelitian dan saran-saran yang diambil berdasar hasil analisis data.