

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

(Studi Kasus Pada Karyawan Administrasi Universitas Sebelas Maret Surakarta)



SKRIPSI

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

Oleh:

DESY RETNO ARIYANI

B 200 060 250

**FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2010

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi di era globalisasi berkembang sangat pesat, kompetisi di berbagai bidang profesi semakin ketat. Ada empat macam teknologi yang perkembangannya relatif menonjol saat ini, yaitu: teknologi informasi, teknologi pemanufakturan, teknologi transportasi, dan teknologi komunikasi. 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 (Indriantoro, 1996 dalam Sudaryono dan Istiati, 2006). Informasi tidak hanya berkaitan dengan perangkat keras dan perangkat lunak, tetapi meliputi juga perpaduan antara pengetahuan, metode dan teknik penggunaan informasi dalam dunia bisnis (Zaccharo, 1993 dalam Indriantoro, 2000). Perkembangan teknologi komputer dan teknologi yang lain tersebut mendorong transformasi lingkungan bisnis, sehingga kondisi pasar pada berbagai skala (lokal, regional atau global) menjadi semakin kompetitif.

Menurut Trisnawati dan 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 digantikan sistem database, mesin ketik digantikan *word processor*, mesin hitung digantikan oleh program Lotus atau Excel dan perubahan-perubahan lainnya.

Dalam bidang pemanufakturan, aplikasi komputer digunakan untuk peningkatan produktifitas dan pengendalian mutu produk melalui *computer-aided design* dan *computer-integrated manufacturing*. Teknologi komputer juga berpengaruh pada bidang pendidikan, penggunaan komputer sangat diperlukan untuk mengelola suatu jasa pendidikan misal perguruan tinggi memerlukan informasi yang cepat, akurat dan tepat sehingga diperlukan tenaga-tenaga administrasi yang handal dan mampu menggunakan teknologi komputer sesuai dengan keahlian yang dimilikinya.

Menurut Indriantoro (2000) Setiap individu akan bersikap positif (*attitude*) terhadap kehadiran teknologi komputer, jika mereka merasakan manfaat (*perceive usefulness*) TI untuk meningkatkan kinerja dan produktivitas. Manfaat yang dirasakan oleh pemakai komputer disebabkan oleh kemampuan setiap individu mengoperasikan komputer (*skills*) dan karena adanya dukungan (*support*) organisasional. Manfaat yang diperoleh dari penggunaan komputer antara lain: penghematan dan ketepatan waktu, peningkatan produktivitas, akurasi informasi yang lebih baik. 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. Oleh karena itu, tercapainya peningkatan kinerja membutuhkan dukungan berbagai perangkat manajemen dan pemakai komputer secara individual. Adanya perbedaan karakteristik pemakai secara individual, misal: faktor sikap, demografi, kecemasan, dan cara berfikir, dapat menyebabkan perbedaan perilaku kerja dan pencapaian kinerja individual.

Menurut Sudaryono dan Istiati (2006) Penerapan teknologi menimbulkan sejumlah problematik yang berasal dari berbagai faktor, antara lain: ekonomi, teknologi, konsep sistem dan aspek perilaku. Dari berbagai faktor, aspek perilaku merupakan faktor yang dominan. Keinginan seseorang dipengaruhi oleh keyakinan akan konsekuensi masa yang akan datang, sehingga menimbulkan afeksi seseorang yang dinyatakan dengan sikap suka atau tidak suka terhadap teknologi komputer. Ketidaksukaan seseorang terhadap komputer dapat disebabkan oleh ketakutan terhadap pengguna teknologi komputer atau disebut juga *computer anxiety*.

Definisi mengenai keahlian 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 (Raymond, 1996 dalam Trisnawati dan Permatasari, 2000). Ketika sistem informasi sudah berjalan, pengembangan atas sistem tersebut harus dilaksanakan untuk menjamin keefektifannya.

Manajemen, pemakai dan personal sistem diperlukan dalam pengembangan sistem. Diterimanya suatu teknologi informasi terutama yang berbasis komputer dalam pengelolaan sistem informasi tergantung pada teknologi itu sendiri dan tingkat keahlian (*skill*) dari individu yang menggunakan.

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 Sudaryono dan Istiati, 2006). *Computer Anxiety* mempunyai dua dimensi yaitu *fear* dan *anticipation*, dimana *fear* adalah rasa khawatir atau takut dalam menggunakan komputer, sedangkan *anticipation* adalah rasa yakin dan senang dengan ide pembelajaran dan penggunaan komputer. *Computer Attitude* diartikan sebagai reaksi atau penilaian seseorang terhadap komputer berdasarkan kesenangan atau ketidaksenangan terhadap komputer. *Computer Attitude* mempunyai tiga dimensi yaitu *pessimism*, *optimism*, dan *intimidation*. *Pessimism* adalah sikap percaya bahwa komputer mendominasi dan mengendalikan manusia, *optimism* adalah sikap percaya bahwa komputer sangat membantu dan bermanfaat, sedangkan *intimidation* adalah sikap percaya bahwa komputer menakutkan. Sedangkan *Math Anxiety* merupakan kecemasan yang berhubungan khusus dengan matematika. *Math anxiety* dapat

didefinisikan sebagai terdapatnya rasa tegang dan cemas yang mengganggu pemecahan masalah matematika.

Menurut Syaiful dan Fadila (2008) menunjukkan bahwa fenomena kecemasan berkomputer terjadi di kalangan mahasiswa akuntansi. Penelitiannya hanya menguji hubungan tiga variabel dengan kecemasan berkomputer dan hanya satu variabel yang memiliki interaksi signifikan dengan kecemasan berkomputer, yaitu tipe kepribadian.

Menurut Wibowo dan Hardiningsih (2003) hasil analisis menunjukkan bahwa dari lima variabel *personality* terdapat tiga variabel terbukti signifikan berpengaruh terhadap keahlian komputer audit. Ketiga variabel tersebut adalah cemas (*fear*) terhadap komputer, suka terhadap komputer dan suka matematika.

Penelitian yang dilakukan oleh Trisnawati dan 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 Trisnawati dan Permatasari (2000). Dengan demikian penulis memilih judul **“PENGARUH FAKTOR PERSONALITY TERHADAP KEAHLIAN KARYAWAN DALAM**

MENGGUNAKAN KOMPUTER (Studi Kasus pada Karyawan Administrasi Universitas Sebelas Maret Surakarta)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan yang akan diuji dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah tingkat ketakutan (*fear*) mempunyai pengaruh terhadap keahlian karyawan dalam menggunakan komputer (EUC)?
2. Apakah tingkat *anticipation* mempunyai pengaruh terhadap keahlian karyawan dalam menggunakan komputer (EUC)?
3. Apakah tingkat *pessimism* mempunyai pengaruh terhadap keahlian karyawan dalam menggunakan komputer (EUC)?
4. Apakah tingkat *optimism* mempunyai pengaruh terhadap keahlian karyawan dalam menggunakan komputer (EUC)?
5. Apakah tingkat *intimidation* mempunyai pengaruh terhadap keahlian karyawan dalam menggunakan komputer (EUC)?
6. Apakah tingkat *math anxiety* mempunyai pengaruh terhadap keahlian karyawan dalam menggunakan komputer (EUC)?

C. Pembatasan Masalah

Dalam permasalahan yang muncul dalam latar belakang tersebut, penulis menyampaikan bahwa hanya terdapat satu faktor yang mempengaruhi keahlian karyawan dalam menggunakan komputer yaitu faktor personality

yang meliputi *computer anxiety* (*fear* dan *anticipation*), *computer attitude* (*pessimism*, *optimism*, dan *intimidation*) dan *math anxiety*. Faktor tersebut yang dijadikan peneliti sebagai batasan masalah dalam penelitian ini.

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh tingkat ketakutan (*fear*) terhadap keahlian karyawan dalam menggunakan komputer (EUC).
2. Untuk mengetahui pengaruh tingkat *anticipation* terhadap keahlian karyawan dalam menggunakan komputer (EUC).
3. Untuk mengetahui pengaruh tingkat *pessimism* terhadap keahlian karyawan dalam menggunakan komputer (EUC).
4. Untuk mengetahui pengaruh tingkat *optimism* terhadap keahlian karyawan dalam menggunakan komputer (EUC).
5. Untuk mengetahui pengaruh tingkat *intimidation* terhadap keahlian karyawan dalam menggunakan komputer (EUC).
6. Untuk mengetahui pengaruh tingkat *math anxiety* terhadap keahlian karyawan dalam menggunakan komputer (EUC).

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai berikut ini:

1. Bagi penulis

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

2. Bagi Karyawan Administrasi

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.

F. Sistematika Penulisan

Agar pembahasan penelitian ini sesuai dengan tujuannya, maka penulisan penelitian ini terbagi dalam lima bab dengan garis besar isi sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan menguraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan 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 terdahulu dan hipotesanya, kerangka teoritis.

BAB III METODE PENELITIAN

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

BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan gambaran umum subyek penelitian, hasil analisis data dan pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan mengenai hal-hal yang telah diuraikan, keterbatasan penelitian serta saran untuk pengembangan penelitian lebih lanjut berdasarkan hasil penelitian tersebut.