

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada zaman yang serba canggih ini, sebagian aktivitas manusia tidak terlepas dari penggunaan teknologi dan kebutuhan teknologi informasi. Kemajuan di bidang teknologi informasi sangat cepat di berbagai bidang kehidupan yang memacu setiap orang untuk berlomba-lomba memenuhi kebutuhan akan informasi secepat dan seakurat mungkin. Perkembangan Teknologi Informasi (TI) tidak terlepas dari masalah komputer. Alat bantu ini sudah digunakan dalam berbagai aktivitas, bahkan sampai pada kehidupan rumah tangga. Bahkan istilah Teknologi Informasi (TI), sekarang ini menjadi lebih populer dan menggantikan posisi Sistem Informasi (SI), meskipun keduanya sering digunakan secara bergantian dengan maksud yang sama tetapi SI sebenarnya mempunyai pengertian yang lebih luas. SI 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).

Penggunaan PC (*personal computer*) sendiri telah mencapai penetrasi sosial yang tinggi dalam berbagai bidang kehidupan. Fenomena semacam ini menimbulkan kecenderungan meningkatnya pemakai komputer untuk mengembangkan aplikasi komputer mereka sendiri. Hal ini

disebabkan antara lain oleh pengetahuan tentang komputer yang meningkat dan antrian akan kebutuhan jasa informasi terus meningkat. Di samping karena perangkat keras komputer telah menjadi relatif murah dan perangkat lunak siap dipakai mudah didapat. Dengan kemajuan diatas, *End-user computing* (pengguna akhir komputer) ini dapat bekerja sama dengan para spesialis komputer untuk membangun sistem mereka sendiri, jadi tidak lagi menerima hasil akhir sistem yang dibuat oleh para spesialis komputer.

Para peneliti memberikan berbagai definisi terhadap *EUC* (Cotterman dan Kumar 1989; Parker 1989,705; Harrison dan Rainer 1992; Brown dan Bostrom 1994). Untuk memahami berbagai definisi tersebut, maka harus dibedakan antara *end-user* dengan *EUC* (Harrison dan Rainer 1992). *End-user* adalah orang-orang yang berinteraksi dengan sistem informasi yang berbasis komputer hanya sebagai konsumen/pemakai (cotterman dan Kumar 1989; Harrison dan Rainer 1992) atau orang-orang yang membutuhkan hasil dari aplikasi *software* untuk melaksanakan pekerjaannya (Parker 1989), sedangkan *End-user computing* yang disingkat dengan *EUC* adalah pengguna komputer secara langsung oleh seseorang untuk menyelesaikan masalah yang memerlukan *computer based solution* dengan tepat (Doll dan Torkzadeh 1989;Horrison dan Rainer 1992) atau dengan kata lain jika *end-user* benar-benar menggunakan sistem komputer untuk hasil yang bermanfaat, maka disebut *EUC* (Parker 1989,705). Pemakai akhir fungsional melakukan aktifitas pemrosesan informasinya

sendiri dengan perangkat keras, perangkat lunak dan sumber daya profesional yang tepat dalam organisasi.

Dalam konteks *EUC*, kemampuan dalam menggunakan komputer sangat penting dalam menentukan kinerja. Oleh karena pentingnya kemampuan dalam menggunakan atau mengoperasikan komputer maka dukungan yang efektif terhadap *EUC* suatu organisasi harus lebih melibatkan hubungan individual dalam keahlian yang dimiliki oleh personil *EUC*, pernyataan ini didasarkan pada temuan Nelson (1990) yang menyatakan bahwa kesuksesan penggunaan teknologi informasi sangat tergantung pada teknologi itu sendiri dan tingkat kemampuan individu yang mengoperasikannya. Untuk dapat memberikan dukungan formal terhadap *EUC* adalah sangat sulit dan kompleks. Hal ini disebabkan karena personil *EUC* berbeda satu sama lainnya baik karakteristik individual, sikap (*attitudes*), kecemasan (*anxiety*), maupun cara berpikir (*cognitive style*). Perbedaan individu merupakan faktor penentu perilaku kerja (Trebog, 1981) dalam Dandes Rifa dan M.Gudono (1999). Pada penelitian ini karakteristik individu yang diteliti meliputi faktor *personality*.

Personality atau kepribadian menurut Hall dan Linzey (1970:24) dalam Roseno, (2002) yaitu sekumpulan anggapan atau konsep-konsep yang satu sama lain berkaitan mengenai tingkah laku manusia. Faktor *personality* meliputi *computer anxiety*, *computer attitudes*, dan *math anxiety* variabel-variabel ini juga akan mempengaruhi *EUC* di mana *computer anxiety* merupakan kecenderungan seseorang untuk menjadi

susah, kekhawatiran atau ketakutan mengenai penggunaan komputer dimasa sekarang atau dimasa yang akan datang (Igbaria dan Parasuraman, 1989) dalam Harrison dan Rainer (1992). *Computer attitudes* menunjukkan reaksi atau penilaian seseorang terhadap komputer berdasarkan kesenangan atau ketidaksenangannya terhadap komputer (Igbaria dan Parasuraman, 1989), sedangkan *math anxiety* merupakan ketakutan, kecemasan dan kekhawatiran yang berhubungan secara khusus dengan matematika seperti yang diungkapkan Harrison dan Rainer (1992).

Adanya kemampuan yang memadai dari personil *EUC* menyebabkan aktivitas *EUC* yang meliputi pengolahan data (*word processing*), komunikasi elektronik (*electronic communication*) dan aktivitas lainnya dapat berjalan dengan baik dan lancar sehingga aplikasi teknologi yang berbasis komputer dapat memberikan manfaat. Dalam dunia pendidikan peran *end-user computing* di masa kini tidak lepas dari penggunaan sumber daya manusia dalam rangka mengikuti era globalisasi. Dalam hal ini peneliti mencoba mencari sejauh peran *end-user computing* yang terdapat dalam unit pendidikan khususnya di Universitas di wilayah Surakarta.

Penelitian ini merupakan replikasi dari penelitian yang dilakukan oleh Rina Trisnawati dan Shinta Permatasari, dosen dari Universitas Muhammadiyah Surakarta. Dalam penelitian tersebut peneliti mengambil sampel penelitian pada karyawan administratif di Universitas Muhammadiyah Surakarta yang terdiri dari 190 orang karyawan tetap.

Berdasarkan beberapa uraian di atas maka peneliti tertarik untuk mengkaitkan topik dengan judul “Pengaruh faktor *personality* terhadap kemampuan dalam menggunakan komputer survey terhadap mahasiswa Akuntansi pada Universitas di wilayah Surakarta“. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu terletak pada populasi yang berakibat pada pengambilan sampel. Pada penelitian ini mencoba untuk mengambil sampel pada mahasiswa Fakultas Ekonomi jurusan Akuntansi di lima universitas di Wilayah Surakarta yang telah mengambil mata kuliah Aplikasi Komputer. Hal ini disebabkan karena mahasiswa Fakultas Ekonomi jurusan Akuntansi yang telah mengambil mata kuliah Aplikasi Komputer lebih berperan dalam mengaplikasikan dan mengolah informasi yang berhubungan dengan aplikasi komputer. Sedangkan perbedaan kedua terlihat pada cara penyebaran kuesioner yang dilakukan. Penelitian yang dilakukan Rina Trisnawati dan Shinta Permatasari dengan menggunakan bantuan Ka TU di masing-masing Fakultas, sedangkan dalam penelitian ini peneliti mencoba dengan cara memberikan sendiri pada setiap responden, alasannya adalah terkait dengan kelebihan yaitu dapat mengumpulkan seluruh responden dalam jangka waktu yang pendek. Selain itu, jika terdapat keraguan dalam diri responden dapat langsung diklarifikasi. Kehadiran peneliti secara langsung diharapkan dapat memotivasi responden untuk memberikan jawaban yang jujur, (sekaran, 2000).

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas maka dapat dibuat rumusan masalah yaitu apakah faktor-faktor *personality* berpengaruh terhadap kemampuan dalam menggunakan komputer terhadap mahasiswa Akuntansi pada Universitas di Wilayah Surakarta.

C. Pembatasan Masalah

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

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis faktor-faktor *personality* yang mempengaruhi kemampuan dalam menggunakan komputer pada mahasiswa Fakultas Ekonomi Jurusan Akuntansi pada Universitas di Wilayah Surakarta.

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 hubungan antara faktor *personality* terhadap kemampuan dalam menggunakan komputer pada mahasiswa Fakultas Ekonomi Jurusan Akuntansi di Universitas di wilayah Surakarta.

2. Bagi Universitas di wilayah Surakarta.

Penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan acuan dalam mengembangkan prestasi dan produktifitas mahasiswa khususnya di bidang teknologi informasi.

3. Bagi peneliti

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

F. Sistematika Pembahasan.

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 pembahasan.