

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi semakin terus berkembang dalam kehidupan dunia sebagai sarana penunjang hidup masyarakat yang memanfaatkan komputerisasi sebagai motor penggerakannya. Komputer saat ini sudah merupakan suatu kebutuhan di segala bidang dan kalangan. Komputer hadir sebagai alat bantu bagi manusia untuk mempermudah dan mempercepat pekerjaannya. Perkembangan tersebut juga merambah pada bidang informasi dan berbagai aspek kegiatan organisasi. Masyarakat akan lebih mudah mengakses informasi di berbagai belahan dunia dengan cepat, perkembangan teknologi telah menjadi sebuah fenomena yang mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia.

Kehadiran komputer sebagai Teknologi Informasi sangat membantu manusia dalam melaksanakan aktivitasnya. Pekerjaan manusia menjadi lebih cepat, mudah dan efisien. Banyak organisasi berusaha untuk meningkatkan kinerjanya dengan memakai dukungan sistem teknologi informasi yang handal. Keandalan dan kecepatan sistem informasi dijadikan keunggulan bersaing untuk memuaskan kebutuhan pengguna sistem.

Menurut (Sunyoto, 2017) :

**Pengguna sistem adalah manusia yang secara psikologi memiliki suatu perilaku (*behavior*) tertentu yang melekat pada dirinya, sehingga berperilaku dalam konteks manusia sebagai pengguna (*brainware*) teknologi informasi menjadi penting sebagai faktor penentu pada setiap orang yang menjalankan teknologi informasi. Persepsi para personil (orang-orang) yang terlibat dalam implementasi sistem akan berpengaruh pada akhir suatu sistem, apakah sistem itu berhasil atau tidak, dapat diterima atau tidak, bermanfaat atau tidak jika diterapkan.**

Kemajuan teknologi telah memasuki berbagai bidang, baik itu bidang pendidikan, industri, bisnis, maupun politik. Dalam dunia industri kemajuan teknologi menuntut para calon karyawan memiliki kemampuan serta keahlian lebih agar menunjang kinerjanya di era digital untuk mencapai tujuan bisnis perusahaan. Hal ini ditambah dengan diberlakukannya MEA (Masyarakat Ekonomi ASEAN) yang sudah masuk ke Negara Indonesia. Masuknya MEA ke Indonesia berdampak bagi para calon pekerja atau karyawan lokal untuk bersaing dengan tenaga kerja asing yang juga dapat bekerja dengan mudah di Indonesia. Dengan masuknya pekerja asing ke Indonesia tentu menuntut setiap calon pekerja lokal memiliki keahlian lebih khususnya dalam bidang teknologi informasi agar dapat bersaing dengan para calon pekerja asing yang ingin bekerja di Indonesia.

Perkembangan teknologi yang pesat dengan segala manfaatnya tidak akan terlaksana dengan baik tanpa dukungan dari pengguna (*user*) itu sendiri, karena teknologi yang baik membutuhkan sumber daya manusia yang terampil untuk mengoperasikannya. Menghadapi perkembangan teknologi informasi, sering kali terjadi suatu kondisi yang kompleks dimana kemampuan organisasi dalam penerapan teknologi informasi tidak sesuai dengan kemampuan individu di dalam organisasi tersebut untuk mengaplikasikannya, hal tersebut disebabkan karena setiap individu merespons penerapan teknologi informasi secara dinamis seperti menerima maupun menolak dengan hal-hal yang bersifat baru.

Banyak sekali manfaat yang bisa dirasakan dengan adanya perkembangan *software-software* akuntansi, namun demikian ada sebagian mahasiswa yang merasa cemas atau gelisah dengan adanya *software-software* akuntansi baru ini. Dalam menghadapi perkembangan teknologi informasi, seorang mahasiswa dapat

berbeda perilaku dan tak jarang mahasiswa berperilaku dengan penolakan. Penolakan ini dapat bersumber dari respon negatif dalam menghadapi teknologi informasi sering dikaitkan dengan *Computer anxiety*. Mahasiswa yang masih takut dan khawatir menggunakan *software* akuntansi karena mereka belum banyak menguasai *software* akuntansi, sehingga manfaat dari *software* akuntansi tersebut belum bisa mereka nikmati. Seorang mahasiswa akuntansi yang memiliki tingkat *computer anxiety* yang tinggi lebih cenderung tidak suka dalam menggunakan *software* akuntansi.

Menurut Rifa dan Gudono dalam (Sunyoto, 2017): **“Menyatakan bahwa tipe stress tertentu karena Computer Anxiety berhubungan dengan kepercayaan negative mengenai komputer, masalah-masalah dalam menggunakan komputer atau penolakan terhadap komputer”**

Sementara itu sebagian orang merasa perlu melakukan antisipasi terhadap kegelisahan yang muncul dengan adanya komputer. Antisipasi tersebut dapat dilakukan dengan menerapkan ide-ide pembelajaran yang menyenangkan (*anticipation*) terhadap komputer.

Menurut Dhadung dalam (Putra, 2016)

**Berbagai sikap muncul dan ditunjukkan oleh individu terhadap kehadiran komputer di dunia mereka (*computer attitude*). *Computer attitude* menunjukkan reaksi atau penilaian seseorang terhadap komputer berdasarkan kesenangan atau ketidaksenangannya terhadap komputer. Dengan kata lain secara umum *attitude* menunjukkan perasaan kesenangan atau ketidaksenangan seseorang terhadap objek stimulus.**

Sikap ini ditunjukkan dari sikap *optimism*, *pessimism*, dan *intimidation*.

Sebagian orang merasa optimis atas kehadiran komputer, mereka merasa bahwa kehadiran komputer mampu meringankan setiap pekerjaan dan memberikan berbagai manfaat. Sebagian lagi merasa pesimis terhadap kehadiran komputer,

mereka menganggap dengan adanya komputer akan mengendalikan dan mendominasi kehidupan manusia. Dan terlebih lagi terdapat kemungkinan timbulnya perasaan terintimidasi dengan adanya komputer yang mungkin bagi sebagian orang komputer adalah alat yang sangat kompleks, rumit dan sulit untuk mengendalikannya. Sikap pemakai *software* akuntansi ini merupakan faktor yang mempengaruhi kinerja (keahlian) individual dalam penggunaan *software* akuntansi. Mahasiswa sebagai pengguna komputer memiliki sikap berkomputer yang berbeda-beda. Mahasiswa dengan sikap *optimism* yang tinggi tentu lebih antusias dengan keberadaan komputer sehingga kemampuannya dalam menggunakan komputer akan lebih baik. Sebaliknya, mahasiswa dengan sikap *pessimism* dan *intimidasi* akan lebih menolak dengan keberadaan komputer. Dengan sikap mahasiswa yang seperti itu akan memiliki kemampuan *software* akuntansi yang lebih rendah, karena sikap berkomputer yang ditunjukkannya. Dengan perbedaan *computer attitude* terjadi hal ini berpengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan *software* akuntansi.

Selain *computer anxiety* dan *computer attitude* terdapat pula *computer self efficacy* yang dapat mempengaruhi minat mahasiswa akuntansi dalam menggunakan *software* akuntansi. Kemampuan atau keyakinan dari setiap mahasiswa akuntansi dalam menggunakan komputer berbeda-beda, hal ini dapat memberikan pengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan *software* akuntansi. *Software* akuntansi yang di terapkan setidaknya menuntut para pemakai untuk memiliki keahlian, penguasaan dalam mengaplikasikan komputer (*computer self efficacy*). Namun, pada realitanya terjadi beberapa kendala bahwa tidak semua orang mampu bekerja menggunakan *software* akuntansi. Masalah ini

kemungkinan bisa terjadi karena kurangnya kemampuan seseorang dalam menggunakan aplikasi serta respon individu terhadap penerapan *software* akuntansi secara dinamis seperti menerima maupun menolak dengan hal-hal yang bersifat baru.

Universitas HKBP Nommensen Medan sudah memasukan mata kuliah Sistem Informasi Akuntansi I dan II, Praktek Akuntansi II, Teknologi Informasi Akuntansi kepada mahasiswa prodi akuntansi. Pada mata kuliah ini mahasiswa diajarkan menggunakan *software* akuntansi (MYOB) yang secara tidak langsung mahasiswa dituntut untuk memiliki keahlian serta menguasai *software* akuntansi. Namun porsi yang sedikit pada mata kuliah ini membuat mahasiswa kurang mendalami dan mengenal materi mengenai aplikasi *software* akuntansi. Ketika mahasiswa kurang mengenal *software* akuntansi, maka mereka akan merasa cemas (*computer anxiety*) dalam menggunakan *software* akuntansi. Materi pembelajaran yang lebih sering mempelajari akuntansi menggunakan pencatatan manual pada saat perkuliahan menyebabkan mahasiswa terbiasa mengerjakan dengan metode akuntansi secara manual di bandingkan dengan menggunakan *software-software* akuntansi. Hal ini juga menyebabkan sikap (*computer attitude*) mahasiswa kurang tertarik dan menjadi pesimis dalam mempelajari *software* akuntansi. Kemudian ketika mereka kurang tertarik mempelajari *software* akuntansi maka kemampuan dalam menggunakan *software* akuntansi (*computer self efficiency*) menjadi kurang baik. Hal ini menurunkan minat mahasiswa akuntansi dalam menggunakan *software* akuntansi.

Berdasarkan pengamatan penulis, porsi yang sedikit pada mata kuliah ini yang membuat mahasiswa akuntansi menjadi kurang tertarik dalam mempelajari

*software* akuntansi. Banyak mahasiswa menganggap mata kuliah tersebut tidaklah begitu penting dan akibatnya mahasiswa menjalani perkuliahan tersebut hanya sebatas mencari nilai atau sebatas formalitas saja tanpa harus bersungguh-sungguh mengikuti perkuliahan dan benar-benar mengambil ilmunya. Para mahasiswa jurusan akuntansi Universitas HKBP Nommensen kurang menyadari fungsi serta kegunaan dari *software* akuntansi untuk masa mendatang. Padahal ilmu dan dampak yang diberikan dari mata kuliah dengan *software* akuntansi tentunya sangat besar untuk bekal mahasiswa memasuki dunia kerja di masa depan.

Maka berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh *Computer Anxiety*, *Computer Attitude*, *Computer Self Efficacy* Terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi**”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dalam suatu penelitian perlu dirumuskan mengenai permasalahan yang akan diteliti dan dibahas. Oleh sebab itu berdasarkan latar belakang masalah maka dirumsukan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengaruh *Computer Anxiety* terhadap Minat Mahasiswa menggunakan *Software* Akuntansi pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas HKBP Nommensen Medan?
2. Bagaimana pengaruh *Computer Attitude* terhadap Minat Mahasiswa menggunakan *Software* Akuntansi pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas HKBP Nommensen Medan?

3. Bagaimana pengaruh *Computer Self Efficacy* terhadap Minat Mahasiswa menggunakan *Software* Akuntansi pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas HKBP Nommensen Medan?
4. Bagaimana pengaruh *Computer Anxiety*, *Computer Attitude*, dan *Computer Self Efficacy* secara bersamaan terhadap Minat Mahasiswa menggunakan *Software* Akuntansi pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas HKBP Nommensen Medan?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Agar pelaksanaan penelitian dapat terarah, maka perlu ditetapkan tujuan penelitian. Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh *Computer Anxiety* terhadap Minat Mahasiswa menggunakan *Software* Akuntansi pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas HKBP Nommensen Medan.
2. Untuk mengetahui pengaruh *Computer Attitude* terhadap Minat Mahasiswa menggunakan *Software* Akuntansi pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas HKBP Nommensen Medan.
3. Untuk mengetahui pengaruh *Computer Self Efficacy* terhadap Minat Mahasiswa menggunakan *Software* Akuntansi pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas HKBP Nommensen Medan.
4. Untuk mengetahui pengaruh *Computer Anxiety*, *Computer Attitude*, dan *Computer Self Efficacy* terhadap Minat Mahasiswa menggunakan *Software* Akuntansi pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas HKBP Nommensen Medan.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Universitas HKBP Nommensen

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat dijadikan masukan mengenai masalah yang dihadapi mahasiswa dalam meningkatkan keahlian dalam menggunakan *software* akuntansi dimana hal itu penting untuk kelanjutan di masa depan.

2. Bagi Mahasiswa Universitas HKBP Nommensen

Dengan adanya penelitian ini, dapat menambah wawasan mahasiswa serta menjadi bahan referensi penelitian.

3. Bagi peneliti dan peneliti selanjutnya

Dengan adanya penelitian ini, dapat memberi ilmu pengetahuan dan berguna sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Pengertian *Computer Anxiety*

Menurut (Fiddin et al., 2022) “**Computer anxiety merupakan tingkat kecemasan/kegelisahan individu saat individu tersebut menggunakan komputer sehingga menimbulkan rasa takut tidak bisa menggunakan komputer baik itu dimasa sekarang maupun dimasa mendatang**”

Menurut Bandura dalam (Nugraha, 2021) : “**Menyatakan bahwa individu yang mempunyai perasaan cemas (*anxiety*) yang tinggi menunjukkan kurangnya kemampuan diri. Dengan kurangnya kemampuan yang dimiliki, kepercayaan diri seseorang menjadi rendah dan akan timbul kegelisahan**”.

Menurut Igbaria dan Parasuraman dalam (Sudibyanto, 2013): “**Kecemasan dalam berkomputer (*Computer Anxiety*) adalah kecenderungan seseorang menjadi susah, khawatir atau ketakutan mengenai penggunaan teknologi informasi (komputer) pada masa sekarang atau pada masa yang akan datang**”

Dari definisi-definisi *computer anxiety* diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa *computer anxiety* adalah sifat individu yang mengalami kegelisahan dan kecemasan terhadap adanya komputer yang berpengaruh terhadap kemampuan komputasi seseorang. *Anxiety* biasanya muncul ketika seseorang mempelajari sesuatu hal yang baru, hal ini termasuk dalam hal menggunakan *software* yang merupakan bagian dari komputer.

### 2.1.1 Cara Menghilangkan *Computer Anxiety*

Menurut Comer dan Gelissler dalam (Putra, 2016) cara menghilangkan *computer anxiety* :

1. **Mengurangi *computer anxiety* dengan meningkatkan pelatihan berbasis komputer.** Salah satu cara untuk menghilangkan *computer anxiety* adalah dengan “melakukan latihan dan belajar berbasis komputer”. Pendidikan serta latihan dapat mendorong seseorang menghabiskan lebih banyak waktu untuk latihan berbasis komputer, sehingga lama kelamaan akan mengurangi *computer anxiety*.
2. **Mengurangi *computer anxiety* dengan meningkatkan kompetensi komputer.** *Computer anxiety* dapat diatasi dengan cara “meningkatkan kompetensi penggunaan berbagai perangkat lunak komputer”. Kebiasaan menggunakan berbagai aplikasi *software* secara tidak langsung mendorong seseorang menjadi terbiasa dengan komputer sehingga *computer anxiety* dalam diri seseorang semakin berkurang.
3. **Mengurangi *computer anxiety* dengan meningkatkan kepercayaan komputer.** *Computer anxiety* salah satunya dapat diatasi dengan meningkatkan kepercayaan komputer bahwa “komputer dapat membantu seseorang untuk mengerjakan tugas-tugas secara lebih cepat dan lebih baik.” Seseorang yang memahami manfaat dari penggunaan komputer, dapat meningkatkan kepercayaan dirinya terhadap komputer. Semakin tinggi kesadaran seseorang mengenai manfaat penggunaan komputer, maka kepercayaan dirinya terhadap komputer semakin tinggi.
4. **Mengurangi *computer anxiety* dengan meningkatkan persepsi komputer.** Persepsi seseorang mengenai komputer dapat mengurangi *computer anxiety* dalam diri seseorang. Persepsi yang positif dapat mengubah rasa takut terhadap penggunaan komputer menjadi positif.

### 2.1.2 Aspek-aspek *Computer Anxiety*

Terdapat beberapa aspek yang dapat menilai *computer anxiety*. Banyak para ahli yang memberikan penjelasan mengenai aspek-aspek *computer anxiety*. Namun penjelasan para ahli berbeda tergantung dari sudut pandangnya masing-masing. *Computer anxiety* memiliki dua aspek, yaitu:

#### 1. *Fear* (rasa takut)

Menurut Orr dalam (Putra, 2016) “seseorang yang merasa takut dengan adanya komputer karena dirinya belum banyak menguasai teknologi komputer.” Akibat dari keterbatasan seseorang dalam penguasaan teknologi

**komputer dirinya belum mampu mendapatkan manfaat dengan adanya kehadiran teknologi komputer.”**

Menurut Brosnan dalam (Putra, 2016) **“rasa takut berkomputer merupakan “sikap atau perasaan tidak tenang dan nyaman yang di alami seseorang berkaitan dengan komputer.”** Rasa takut ini muncul dikarenakan seseorang tidak memiliki pengetahuan yang cukup dalam mengoperasikan komputer sesuai dengan kepentingannya. Dengan adanya rasa takut yang ditimbulkan terhadap komputer, hal ini bisa menjadi penyebab menurunnya minat menggunakan *software* akuntansi.

## **2. Anticipation (antisipasi)**

Menurut Orr dalam (Putra, 2016) mengemukakan bahwa antisipasi merupakan **“salah satu cara untuk mengatasi kecemasan yang muncul dalam diri seseorang.”** Sedangkan menurut Igbaria dan Parasuraman dalam (Putra, 2016) antisipasi merupakan **“salah satu cara untuk dapat keluar dari kecemasan berkomputer ketika sedang menyelesaikan tugas-tugas penting.”** Hal ini memperlihatkan bahwa antisipasi atau *anticipaton* merupakan reaksi atau respon positif dari diri seseorang untuk keluar dari kecemasan berkomputer. Antisipasi yang baik, akan meningkatkan sikap berkomputer yang positif pada diri seseorang. Sebaliknya, antisipasi yang rendah akan berdampak negatif pada sikap berkomputer seseorang.

Aspek-aspek yang terdapat pada *computer anxiety*, yakni *fear* (rasa takut) dan *anticipation* (antisipasi). Kecemasan berkomputer dilihat dari aspek ketakutan merupakan pengaruh negatif dalam diri seseorang yang ditunjukkan dengan rasa takut setiap kali dihadapkan dengan komputer. Aspek ini bisa

mempengaruhi minat seseorang untuk menggunakan *software* akuntansi, dikarenakan *software* akuntansi bagian dari komputer. Sementara kecemasan berkomputer dilihat dari aspek antisipasi merupakan langkah antisipatif yang dilakukan oleh seseorang dalam belajar atau menggunakan komputer. Dengan adanya langkah antisipasi yang dilakukan oleh seseorang maka akan mempermudah dalam memahami komputer. Apabila seseorang dapat memahami komputer dengan baik, hal ini dapat meningkatkan minat seseorang dalam menggunakan *software* akuntansi. Kedua aspek tersebut mengindikasikan bahwa kecemasan berkomputer dapat dipengaruhi oleh dua aspek yang memberikan pengaruh yang berbeda dalam diri seseorang apabila berhadapan dengan komputer. Dari penjelasan diatas indikator dari variabel *computer anxiety* untuk penelitian ini adalah *fear* atau ketakutan terhadap komputer, dan *anticipation* atau antisipasi yakni yang berkaitan dengan cara mengatasi kegelisahan terhadap komputer.

## 2.2 Pengertian *Computer Attitude*

Teori *attitude* menyatakan bahwa perilaku (*behaviour*) ditentukan oleh nilai manfaat yang diterima (*perceived usefulness*) dan norma sosial (*social norm*), dimana faktor-faktor tersebut merupakan faktor yang memberikan kontribusi terhadap diterimannya suatu teknologi komputer, Igarria dalam (Fatonah, 2019)

Menurut Adi dan Nyoman Rasmen, 2018 :

**“computer attitude adalah suatu sikap atau pandangan seseorang akan teknologi komputer yang merupakan reaksi negatif maupun positif. Senang atau tidaknya seseorang dalam menggunakan komputer datang dari dirinya sendiri, yang akan memunculkan niat untuk memanfaatkan teknologi komputer. Begitu juga perasaan tidak senang seseorang dalam menggunakan komputer juga datang dari dirinya sendiri, yang tidak akan memunculkan niat untuk memanfaatkan teknologi komputer”**

Menurut Fishbein dalam (Sudibyanto, 2013):

***“attitudes is a mental and state of readiness, organized through experience exerting and directive or dynamic influence upon the individuals responses to all objects and situation which related”*** . Definisi tersebut menjelaskan bahwa sikap merupakan suatu mental dan pengetahuan perasaan yang diperoleh melalui pengalaman yang kadang mendorong adanya respon individual terhadap objek atau situasi yang saling berkaitan.

Menurut Loyd dan Gressard dalam (Handayani et al., 2022) terdapat tiga *attitude* yang ditunjukkan seseorang dalam menghadapi komputer yaitu :

### **1. Optimism (Optimisme)**

Sikap optimisme menurut Rifa dan Gudono dalam (Candra, 2018) diartikan sebagai berikut :

**“sikap percaya bahwa komputer sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia. Kehadiran komputer mampu meringankan setiap pekerjaan dan memberi berbagai manfaat. Mereka percaya dengan adanya komputer pekerjaan dapat diselesaikan lebih cepat dan lebih efisien. Pada akhirnya muncul anggapan bahwa komputer merupakan suatu alat yang mampu membawa kehidupan manusia ke arah yang lebih maju”**

### **2. Pessimism (Pesimisme)**

Sikap pesimisme berkomputer Menurut Rosen dan Weil dalam (Putra, 2016):

**“sikap antipati seseorang akibat adanya keterbatasan penguasaan program-program komputer khususnya program baru.”** Banyaknya kemunculan program-program baru membuat seseorang merasa dirinya tidak mampu menggunakan dan mengendalikannya menyebabkan sikap pesimism berkomputer pada dirinya semakin tinggi.”

### **3. Intimidation (Intimidasi)**

Sikap Intimidation berkomputer Menurut Rifa dan Gudono dalam (Candra, 2018) diartikan sebagai berikut :

**“sikap percaya bahwa komputer mendominasi dan mengendalikan kehidupan manusia sehingga mereka menganggap bahwa komputer merupakan suatu penurunan nilai-nilai kemanusiaan, komputer juga dianggap memberikan kekuasaan dan pengawasan kepada perusahaan terhadap pekerjanya. Jadi, setiap mereka beranggapan bahwa semua**

**pekerjaan manusia akan digantikan oleh mesin dan tidak lagi manusia yang dipekerjakan, hal ini akan menambah tingkat pengangguran.”**

Berdasarkan uraian di atas dapat dijelaskan bahwa aspek-aspek *computer attitude* mencakup tiga aspek yaitu: aspek *optimism*, aspek *pesimism*, dan aspek *intimidation*. Sikap *optimism* merupakan aspek positif dimana dampak yang diberikan menyebabkan seseorang menjadi semangat dalam mempelajari komputer. Sementara sikap *pesimism* merupakan sikap negatif yang membuat seseorang memiliki penilaian negatif terhadap komputer. Sedangkan aspek *intimidation* merupakan suatu pandangan dari seseorang yang menilai bahwa komputer sebagai ancaman dalam hidupnya.

### **2.3 Pengertian *Computer Self Efficacy***

Menurut Bandura dalam (Sudibyanto, 2013):

**“*Self efficacy* dapat didefinisikan sebagai kepercayaan diri seseorang atas kemampuan untuk menampilkan perilaku tertentu. Definisi tersebut menunjukkan bahwa karakteristik kunci dari *self efficacy* yaitu komponen *skill* (keahlian) dan *ability* (kemampuan) dalam hal mengorganisir dan melaksanakan suatu tindakan *self efficacy* memainkan peran penting yang mempengaruhi motivasi dan perilaku seseorang”**

Menurut (Gultom, 2021):

**”*computer self efficacy* adalah bentuk keyakinan individu akan keahlian yang dimiliki dalam melaksanakan tugas-tugas komputasi yang diberikan sehingga mampu menyelesaikan berbagai hambatan dan mencapai tujuan”**

Menurut Compeau dan Higgins dikutip dari (Sudibyanto, 2013)

menjelaskan ada tiga dimensi *Computer Self Efficacy*, yaitu:

1. ***Magnitude*** mengacu pada level kapabilitas seseorang dalam penggunaan komputer. Individu dengan level *magnitude CSE* tinggi dihipkan dapat

menyelesaikan tugas-tugas komputasi dengan baik dengan sedikit bantuan atau tanpa bantuan sama sekali dari orang lain.

2. **Strength** mengacu pada level keyakinan dirinya tentang kemampuan individu itu sendiri apakah mampu menyelesaikan tugas-tugas komputasinya dengan baik.
3. **General ability** mengacu pada domain perbedaan konfigurasi *hardware* dan *software*, sehingga individu dengan *level general ability* tinggi diharapkan mampu menggunakan paket-paket *software* dan sistem yang berbeda-beda dibandingkan dengan individu dengan *level general ability* yang lebih rendah. Individu dengan tingkat CSE yang lebih tinggi menilai dirinya mampu untuk menyelesaikan tugas-tugas komputasi yang diberikan dengan lebih baik tanpa dukungan dan bantuan dari orang lain, dari pada seseorang dengan tingkat CSE yang lebih rendah. Adamson dan Shine dalam (Sudibyanto, 2013).

#### 2.4 Perangkat Lunak (*Software*) Akuntansi

Perangkat lunak (*software*) akuntansi dibuat untuk memudahkan aktivitas dan pencatatan akuntansi dengan memanfaatkan konsep modularitas atas serangkaian aktivitas yang serupa kedalam modul-modul spesifik dan merupakan sistem yang digunakan dalam praktik akuntansi, penggunaan *software* sangat membantu dalam perkembangan sistem informasi. Penggunaan sistem informasi akan menambahkan nilai dari informasi relevansi, akurasi, ketetapan waktu, dan kelengkapan.

Secara umum manfaat aplikasi (*software*) akuntansi yaitu memberikan kemudahan dalam menyusun laporan keuangan suatu perusahaan secara tepat,

cepat, efisien serta akurat. Keuntungan yang bisa dirasakan dengan menggunakan teknologi informasi aplikasi akuntansi adalah mendapatkan laporan keuangan secara otomatis, cepat dan memiliki tingkat akurasi yang lebih baik dibandingkan secara manual, mempunyai kemampuan untuk menampilkan data secara cepat dan mudah, mempunyai sistem pengamanan berupa *password*, serta dapat menyajikan laporan keuangan koperasi sesuai dengan data pada periode yang diinginkan.

Beberapa jenis-jenis *software* akuntansi yang ada adalah :

### **1. MYOB (Mind Your Own Business)**

*MYOB* merupakan salah satu aplikasi pembukuan terintegrasi dengan jumlah pengguna terbanyak didunia selain *Quicbooks* dan rangkaian produk dari Sage Group. Salah satu keunggulan dari *MYOB* adalah kemudahan pengoperasiannya dan intuitive, sehingga pengguna awam sekalipun dapat segera menguasai langkah pengoperasian dasar dengan sangat mudah dan cepat.

### **2. MOAE (Microsoft Office Accounting Express)**

*MOAE* sebenarnya ini merupakan program promosi dari *MOAP (Microsoft Office Accounting Profesional)*. Selain laporan keuangan, *MOAE* juga secara otomatis akan menampilkan laporan lain yang akan kita perlukan untuk mengetahui kondisi keuangan perusahaan.

### **3. Accurate Accounting**

*Software* akuntansi yang memiliki versi bahasa indonesia, dengan tampilan yang mirip *MYOB*, *Accurate* cukup *user friendly*. Kelebihannya *form* dan laporan dalam *Accurate* bisa dimodifikasi sesuai kebutuhan pengguna.



#### **4. *Zahir Accounting***

*Zahir Accounting* adalah *software* akuntansi keuangan terbaik penuh inovasi yang sangat berbeda dengan *software* akuntansi lainnya. Mempermudah pembukuan, dimana seluruh jurnal akuntansi dan laporan keuangan dibuat secara otomatis tanpa perlu mengerti teori akuntansi yang mendalam *Zahir Accounting software* lebih tepat disebut *Business Manajement Software* akuntansi lainnya hanya dirancang untuk mencatat jurnal transaksi, membuat laporan laba rugi dan laporan neraca, yang hanya mudah digunakan oleh mereka yang mengerti teori akuntansi..

#### **5. *Quick Book***

*Quick book* ialah *software* akuntansi asli buatan intuit sebuah perusahaan aktif pembuat *software* akuntansi. *Quick book* adalah salah satu *Business Management Software* dan pengolah data akuntansi terpadu, yang mudah dioperasikan bagi penggunaan sistem informasi akuntansi berbasis komputer.

### **2.5 Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi**

#### **a. Pengertian Minat**

Menurut Widyastuti dalam (Devani, 2015) menjelaskan :

Minat adalah keinginan yang didorong oleh suatu keinginan setelah melihat, mengamati dan membandingkan serta mempertimbangkan dengan kebutuhan yang diinginkannya. Dengan demikian dapat disimpulkan minat adalah suatu kondisi dimana adanya rasa ketertarikan atau keinginan akan suatu aktivitas, pekerjaan, objek yang berarti atau berharga bagi masing-masing individu.

Menurut (Susanto, 2013):

**Minat merupakan dorongan dari dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu obyek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan dan lama kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya.**

Menurut (Heridiansyah et al., 2019) ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dari minat, yakni :

1. **Minat dianggap sebagai perantara faktor-faktor motivational yang mempunyai dampak pada suatu perilaku.**
2. **Minat menunjukkan seberapa keras seseorang berani mencoba melakukan sesuatu.**
3. **Minat menunjukkan seberapa banyak upaya yang direncanakan seseorang untuk melakukan sesuatu.**

Menurut (Winayu, 2013) Instrumen pengukur minat menggunakan (*intention to use*) meliputi tiga hal, yaitu:

1. **Keinginan untuk menggunakan**  
Mahasiswa yang berminat menggunakan *software* akuntansi dalam menyelesaikan tugas-tugasnya akan memiliki keinginan untuk menggunakan *software* akuntansi. Hal tersebut dapat terjadi karena mahasiswa memiliki minat menggunakan *software* akuntansi yang dia yakini.
2. **Selalu mencoba menggunakan**  
Jika mahasiswa sudah merasa yakin terhadap *software* akuntansi yang digunakannya dapat membantu dan mempermudah menyelesaikan tugas kuliahnya, maka mahasiswa tersebut akan selalu mencoba menggunakan *software* akuntansi tersebut secara berulang-ulang.
3. **Berlanjut di masa yang akan datang**  
Mahasiswa yang berminat dan memiliki keyakinan pada *software* akuntansi yang digunakannya, maka mahasiswa tersebut akan selalu memiliki keinginan untuk menggunakannya kembali di masa yang akan datang (berlanjut) jika mahasiswa tersebut merasa puas atau senang dengan *software* akuntansi yang digunakannya.

### **2.5.1 Pengaruh *Computer Anxiety* terhadap Minat Menggunakan *Software* Akuntansi**

*Computer Anxiety* diartikan sebagai kecemasan seseorang dengan keberadaan komputer sehingga mempengaruhi diri mahasiswa akuntansi dalam menggunakan komputer. Sebelum dapat bisa menjalankan program *software* akuntansi, seseorang harus merasa nyaman dan tidak mengalami kendala dalam menggunakan komputer. Tingkat kerumitan *software* akuntansi untuk dijalankan dapat menyebabkan seseorang mengalami *computer anxiety*. Jika tingkat *computer anxiety* seseorang tinggi, maka akan dapat menurunkan keahlian seseorang dalam menggunakan komputer dengan turunnya keahlian berkomputer seseorang, mengakibatkan minat seseorang menggunakan *software* akuntansi pun akan turun. Sebaliknya, apabila tingkat *computer anxiety* seseorang rendah maka keahlian berkomputer seseorang akan meningkat dan dapat menjalankan komputer dengan baik. Dengan meningkatnya keahlian berkomputer seseorang maka akan meningkatkan minat dalam menggunakan *software* akuntansi orang tersebut. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *computer anxiety* berpengaruh terhadap minat menggunakan *software* akuntansi. Apabila tingkat *computer anxiety* tinggi dapat mengurangi minat seseorang dalam menggunakan *software* akuntansi, sebaliknya apabila tingkat *computer anxiety* rendah dapat menambah minat menggunakan *software* akuntansi.

### **2.5.2 Pengaruh *Computer Attitude* terhadap Minat Menggunakan *Software* Akuntansi**

*Computer attitude* adalah sikap atau reaksi yang ditunjukkan seseorang terhadap komputer berdasarkan kesenangan atau ketidaksenangan orang tersebut

terhadap komputer. *Computer attitude* seseorang dapat dilihat dari tiga aspek yakni: sikap optimisme, pesimisme, dan intimidasi. Sikap optimisme dapat mendorong atau memotivasi seseorang meningkatkan keahliannya sehingga memberikan pengaruh yang positif terhadap keahlian dalam menggunakan komputer. Dengan meningkatnya keahlian penggunaan komputer seseorang maka minat seseorang untuk menggunakan *software* akuntansi pun ikut meningkat. Sedangkan sikap pesimis dan intimidasi berpengaruh negatif terhadap keahlian seseorang dalam menggunakan komputer. Seseorang dengan tingkat pesimis dan intimidasi yang tinggi maka keahlian penggunaan komputer mahasiswa itu rendah, sehingga minat seseorang menggunakan *software* akuntansi menjadi rendah. Hal ini memperlihatkan adanya keterkaitan sikap optimis, pesimis dan intimidasi dengan minat mahasiswa menggunakan *software* akuntansi. Orang yang senang terhadap komputer tentunya memiliki keahlian menggunakan komputer yang lebih baik jika dibandingkan dengan orang yang tidak senang terhadap komputer, dengan begitu orang dengan keahlian menggunakan komputer yang baik memiliki tingkat minat menggunakan *software* akuntansi yang tinggi. Sebaliknya, orang yang tidak senang terhadap komputer tentunya memiliki keahlian menggunakan komputer yang rendah, dengan begitu orang dengan keahlian menggunakan komputer yang kurang baik memiliki tingkat minat menggunakan *software* akuntansi yang rendah. Sehingga sikap senang atau tidak senang terhadap komputer dapat mempengaruhi minat mahasiswa akuntansi dalam menggunakan *software* akuntansi.

### **2.5.3 Pengaruh *Computer Self Efficacy* terhadap Minat Menggunakan *Software* Akuntansi**

*Computer Self Efficacy* merupakan kepercayaan atau keyakinan individu terhadap kemampuan yang dimilikinya dalam menggunakan dan melaksanakan tugas-tugas komputasi dengan baik. Tingkat *Computer Self Efficacy* mahasiswa akuntansi dapat menentukan seberapa besar minat menggunakan *software* akuntansi untuk menyelesaikan tugas-tugas. Tingkat *Computer Self Efficacy* mahasiswa akuntansi merujuk pada penilaian dirinya apakah bisa menyelesaikan tugas-tugas tersebut menggunakan *software* akuntansi, tanpa mengalami kesulitan dan meminta bantuan baik dari orang lain, buku panduan atau panduan *online* lainnya. Semakin tinggi atau rendah tingkat *Computer Self Efficacy* mahasiswa akuntansi dalam pengoperasian *software* akuntansi akan berpengaruh pada minat menggunakan *software* tersebut. Sehingga *Computer Self Efficacy* dapat berpengaruh terhadap minat mahasiswa akuntansi menggunakan *software* akuntansi.

### **2.5.4 Pengaruh *Computer Anxiety*, *Computer Attitude*, dan *Computer Self Efficacy* Secara Bersama-sama terhadap Minat Menggunakan *Software* Akuntansi**

*Computer anxiety* atau kecemasan berkomputer dapat mempengaruhi minat mahasiswa dalam menggunakan *software* akuntansi. Semakin tinggi tingkat *computer anxiety* seseorang maka semakin rendah pula tingkat minat mahasiswa dalam menggunakan *software* akuntansi. Begitu pula dengan *computer attitude* yang juga dapat mempengaruhi minat mahasiswa akuntansi dalam menggunakan *software* akuntansi. Orang dengan *computer attitude* yang baik atau senang

menggunakan komputer tentunya memiliki keahlian yang lebih baik dibandingkan dengan orang yang *computer attitude* nya rendah atau tidak senang terhadap komputer. Jika tingkat kesenangan berkomputer tinggi, maka tingkat pengetahuan serta kemampuan menggunakan komputer akan ikut tinggi. Dengan tingginya pengetahuan dan kemampuan menggunakan komputer maka minat menggunakan *software* akuntansi juga ikut meningkat. *Computer self efficacy* juga dapat berpengaruh terhadap minat mahasiswa akuntansi dalam menggunakan *software* akuntansi. CSE merupakan keyakinan seseorang dalam menggunakan komputer dan menyelesaikan tugas-tugas komputasinya dengan baik tanpa bantuan orang lain, maka jika CSE seseorang tinggi dapat berpengaruh terhadap minat mahasiswa akuntansi dalam menggunakan *software* akuntansi karena CSE yang tinggi dapat meningkatkan minat dan kemampuan seseorang dalam menggunakan komputer pada akhirnya menimbulkan minat menggunakan *software* akuntansi. Dengan demikian, *computer anxiety*, *computer attitude*, dan *computer self efficacy* secara bersama-sama berpengaruh terhadap minat menggunakan *software* akuntansi pada mahasiswa akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas HKBP Nommensen Medan.

## **2.6. Penelitian Terdahulu**

Sebagai bahan referensi tambahan, dan perbandingan dalam melakukan penelitian, maka diperlukan hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan. Adapun kesimpulan hasil penelitian terdahulu, tertera pada Tabel 2.1.

**Tabel 2.1**  
**Penelitian Terdahulu**

<b>No</b>	<b>Nama, Tahun, Judul Penelitian</b>	<b>Hasil Penelitian</b>
1.	Ryan Galih Syuhada (2013) “Pengaruh Kecemasan Berkomputer ( <i>Computer Anxiety</i> ) Terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta Dalam Menggunakan Teknologi Internet”	Terdapat pengaruh negatif dan signifikan antara <i>computer anxiety fear</i> dengan minat Mahasiswa Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta dalam menggunakan teknologi internet. Kemudian Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara <i>computer anxiety anticipation</i> dengan minat Mahasiswa Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta dalam menggunakan teknologi internet.
2.	Irvan Nir Subdiyanto (2013) “Pengaruh Kecemasan Berkomputer ( <i>Computer Anxiety</i> ), Etika Berkomputer ( <i>Computer Attitude</i> ) dan <i>Computer Self Efficacy</i> Terhadap Minat Dalam Berbisnis Secara <i>Online</i> Pada Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta”	Hasil penelitian terdapat pengaruh antara <i>computer anxiety</i> dengan minat Mahasiswa Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta dalam berbisnis secara <i>online</i> . Terdapat pengaruh antara <i>computer attitude</i> terhadap minat Mahasiswa Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta dalam berbisnis secara <i>online</i> . Terdapat pengaruh antara <i>computer self efficacy</i> terhadap pengaruh minat Mahasiswa Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta dalam berbisnis secara <i>online</i> . Kemudian terdapat pengaruh <i>computer</i>

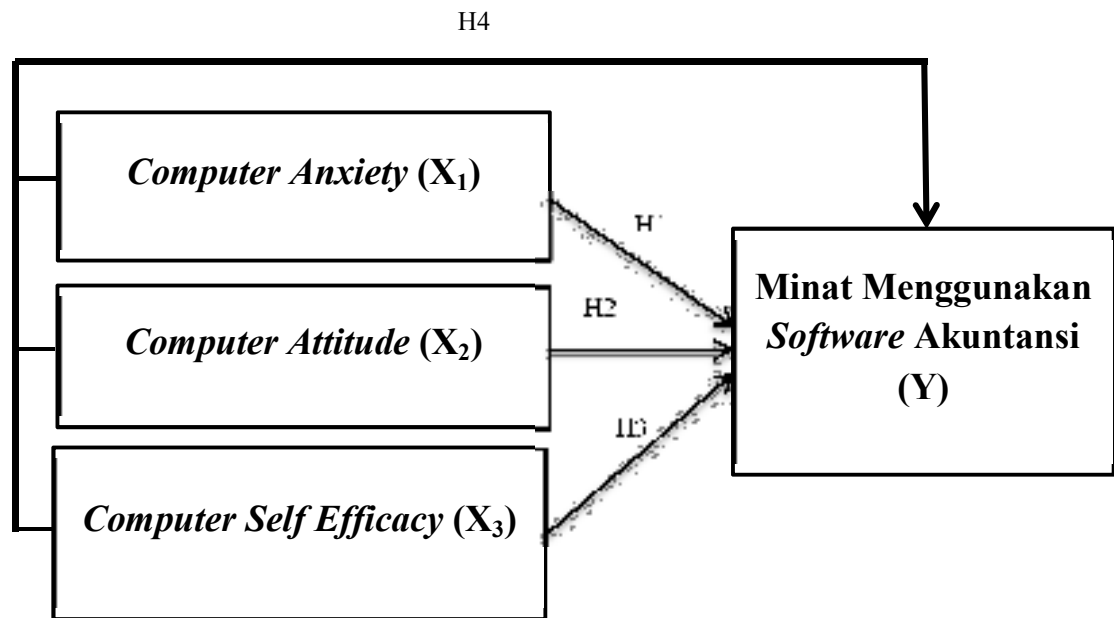
		<i>anxiety, computer attitude, dan computer self efficacy</i> secara simultan mempengaruhi minat Mahasiswa Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta dalam berbisnis secara <i>online</i>
3.	Siti Fatonah (2019) “Pengaruh <i>Computer Anxiety</i> dan <i>Computer Attitude</i> terhadap pemahaman Akuntansi dengan menggunakan <i>Software</i> Akuntansi.	Hasil penelitian ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif signifikan <i>Computer Anxiety, Computer Attitude</i> secara bersama-sama terhadap pemahaman Akuntansi dengan menggunakan <i>Software</i> Akuntansi pada mahasiswa program studi akuntansi Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.
4.	Aprilian Kusuma Putra (2016) “Pengaruh <i>Computer anxiety, computer attitude</i> dan <i>Computer self efficacy</i> terhadap Minat mahasiswa Menggunakan <i>Software</i> akuntansi”	Hasil penelitian ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif signifikan <i>Computer Anxiety, Computer Attitude dan Computer Self Efficacy</i> secara bersama-sama terhadap minat menggunakan <i>software</i> akuntansi pada mahasiswa program studi akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta.

**Sumber:** Diolah Penulis.



## 2.7 Kerangka Konseptual

Kerangka Konseptual dapat digambarkan dengan skema pada Gambar 2.1



**Gambar 2.1 Kerangka Konseptual**

**Sumber:** Diolah Penulis.

Keterangan:

$X_1$	=	<i>Computer Anxiety</i>
$X_2$	=	<i>Computer Attitude</i>
$X_3$	=	<i>Computer Self Efficacy (CSE)</i>
Y	=	Minat Menggunakan <i>Software Akuntansi</i>

## 2.8 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah yang merupakan praduga karena masih harus diuji kebenarannya. Berdasarkan kajian teoritis, penelitian yang relevan dan kerangka berpikir di atas dapat ditarik hipotesis penelitian sebagai berikut:

- H1: *Computer Anxiety* berpengaruh terhadap Minat Mahasiswa menggunakan *Software* Akuntansi pada mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas HKBP Nommensen Medan.
- H2: *Computer Attitude* berpengaruh terhadap Minat Mahasiswa menggunakan *Software* Akuntansi pada mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas HKBP Nommensen Medan.
- H3: *Computer Self Efficacy* berpengaruh terhadap Minat Mahasiswa menggunakan *Software* Akuntansi pada mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas HKBP Nommensen Medan.
- H4: *Computer Anxiety*, *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy* berpengaruh secara bersama-sama terhadap Minat Mahasiswa menggunakan *Software* Akuntansi pada mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas HKBP Nommensen Medan.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kausal komparatif, merupakan tipe penelitian dengan karakteristik masalah berupa sebab akibat antara dua variabel atau lebih. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menyelidiki kemungkinan hubungan sebab akibat dengan cara pengamatan terhadap akibat yang ada dan mencari kembali fakta yang mungkin menjadi penyebab melalui data tertentu. Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini digunakan untuk meneliti gejala populasi atau sampel tertentu dengan menggunakan instrumen penelitian sebagai pengumpulan data yang bersifat statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Semakin besar sampel, maka semakin mencerminkan populasi hasilnya.

Penelitian menggunakan jenis data primer yang merupakan data atau informasi yang diperoleh secara langsung dari sumber pertama yaitu dari peninjauan ke objek penelitian atau responden. Penelitian ini menggunakan survei untuk memperoleh data atau informasi. Survei merupakan studi yang bersifat kuantitatif yang digunakan untuk meneliti gejala suatu kelompok atau perilaku individu, yang pada umumnya menggunakan kuesioner sebagai alat pengambilan data atau informasi.

#### **3.2 Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas HKBP Nommensen Medan.

### 3.3 Populasi dan Sampel

#### 1. Populasi

Menurut (Sugiyono, 2018) : **“Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.”**

Populasi dalam penelitian ini adalah jumlah keseluruhan Mahasiswa Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas HKBP Nommensen Medan yang telah mengambil mata kuliah Sistem Informasi Akuntansi I dan II, Praktek Akuntansi II, Teknologi Informasi Akuntansi. Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 961 orang. Akan tetapi populasi penelitian cukup besar sehingga tidak dimungkinkan untuk diteliti secara keseluruhan karena biaya, waktu dan tenaga yang tersedia sehingga peneliti mengambil sampel dari populasi.

#### 2. Sampel

Menurut (Sugiyono, 2018) : **“Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.”** Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dengan menggunakan metode *non probability sampling* yaitu teknik yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Teknik yang diambil dari metode *non probability sampling* adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan yang dimaksud disini adalah Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Prodi Akuntansi Universitas HKBP Nommensen Medan yang sudah menyelesaikan mata kuliah Sistem Informasi Akuntansi I dan II,

Praktek Akuntansi II, Teknologi Informasi Akuntansi. Penentuan besarnya sampel menggunakan rumus *Slovin* sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{N(e)^2 + 1}$$

n = jumlah sampel

N = jumlah seluruh mahasiswa akuntansi UHN

e = persen kelonggaran ketelitian karena kesalahan sampel yang masih ditolerir (10%).

Total sampel yang dibutuhkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

Total seluruh mahasiswa akuntansi UHN = 961 orang

Maka hasil yang diperoleh dalam pengambilan sampel adalah :

$$n = \frac{N}{N(e)^2 + 1}$$

$$n = 961 / (961 (0,1)^2 + 1)$$

$$n = 961 / (961(0,01) + 1)$$

$$n = 961 / 10,61 = 90,57 \text{ dibulatkan menjadi } 91$$

Berarti jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 91 orang.

### 3.4. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Penelitian

#### 1. Variabel *Dependent* (variabel terikat)

Menurut (Sugiyono, 2018): “**variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, berkaitan dengan adanya variabel bebas (respon)**”. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu minat menggunakan *software* akuntansi.

#### 2. Variabel *Independent* (variabel bebas)

Menurut (Sugiyono, 2018): “**variabel bebas yang dapat mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau munculnya variabel dependen (terikat).**” Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu *Computer Anxiety*

(kecemasan berkomputer), *Computer Attitude* (sikap berkomputer), dan *Computer Self efficacy*.

**Tabel 3.1 Definisi Operasional Penelitian**

No	Variabel	Defenisi	Indikator	Nomor item
1.	<i>Computer Anxiety (X<sub>1</sub>)</i>	<i>Computer Anxiety</i> adalah sifat individu yang mengalami kegelisahan dan kecemasan terhadap adanya komputer yang berpengaruh terhadap kemampuan komputasi seseorang. <i>Anxiety</i> biasanya muncul ketika seseorang mempelajari sesuatu hal yang baru, hal ini termasuk dalam hal menggunakan <i>software</i> yang merupakan bagian dari komputer.	1. <i>Fear</i>	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
			2. <i>Anticipation</i>	11,12,13,14,15,16,17,18
2.	<i>Computer Attitude (X<sub>2</sub>)</i>	<i>Computer attitude</i> dapat diartikan sebagai reaksi atau penilaian seseorang terhadap komputer berdasarkan kesenangan atau ketidaksenangannya terhadap komputer. Sikap berkomputer ini memperlihatkan perasaan senang atau tidak senang	1. <i>Optimism</i>	1,2,3,4,5
			2. <i>Pessimism</i>	6,7,8,9,10
			3. <i>Intimidation</i>	11,12,13,14,15

		yang melibatkan perilaku seseorang.		
3.	<b>Computer Self Efficacy (X<sub>3</sub>)</b>	<i>Computer Self Efficacy</i> merupakan penilaian individu terhadap kemampuan yang dimilikinya dalam menggunakan dan melaksanakan tugas-tugas menggunakan komputer dengan baik.	1. <i>Magnitude</i>	1,2,3
			2. <i>Strength</i>	4,5,6
			3. <i>General</i>	7,8
4.	<b>Minat Menggunakan Software Akuntansi (Y)</b>	Minat menggunakan <i>software</i> akuntansi adalah keinginan dari dalam diri seseorang untuk menggunakan <i>software</i> akuntansi untuk membantu dirinya dalam menyelesaikan tugas-tugas akuntansi.	1. Keinginan untuk menggunakan	1,2,3
			2. Selalu mencoba menggunakan	4,5,6
			3. Berlanjut dimasa depan	7,8,9

### 3.5. Sumber Data

Adapun data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder.

Menurut (Indriantoro, 2019): **“Data primer adalah sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber asli (tidak melalui media perantara)”**.

Data primer dalam penelitian ini yaitu menyebarkan daftar pertanyaan (kuesioner) yang diisi atau dijawab oleh responden mahasiswa jurusan akuntansi Universitas HKBP Nommensen Medan. Pengukuran variabel-variabel menggunakan instrument berbentuk pertanyaan tertutup, serta diukur menggunakan skala Likert dari 1 s/d 5. Responden diminta memberikan pendapat setiap butir pertanyaan mulai dari sangat tidak setuju sampai sangat setuju.

Menurut Menurut (Jadongan, 2014):

**“Data Sekunder merupakan sumber data penelitian yang di peroleh melalui media perantara (diperoleh dan dicatat oleh pihak lain). Data sekunder umumnya merupakan bukti, catatan, atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip (data dokumentasi) yang dipublikasi dan yang tidak dipublikasi”.**

Data Sekunder merupakan data yang diperoleh penulis melalui literature, jurnal ilmiah, buku-buku, internet serta media lainnya yang menyajikan informasi yang berkaitan dengan masalah penelitian. Adapun media yang digunakan dalam memperoleh data ini adalah *google scholars* link akses <http://scholsr.google.go.id>

### **3.6. Teknik Pengumpulan Data.**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan Kuisisioner. Menurut (Sugiyono, 2018); **“Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab”.**

Data tersebut diperoleh dengan menggunakan kuisisioner yang dibagikan kepada mahasiswa prodi akuntansi angkatan 2019 dan 2020 sebagai responden. Sebagian dibagikan melalui google form dan sebagian lagi dibagikan secara langsung kepada responden. Hal ini dilakukan supaya proses pengambilan data lebih cepat sebab selama masa penelitian ini proses perkuliahan masih dilakukan secara daring. Kuisisioner tersebut digunakan untuk memperoleh data tentang



pengaruh *Computer Anxiety*, *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy* terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi.

Adapun nilai kuantitatif yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah Skala *Likert*.

**Tabel 3.2**  
**Skala Pengukuran Kuesioner**

Jawaban Pernyataan	Variabel	Skor
Sangat Setuju	SS	5
Setuju	S	4
Ragu-Ragu	RR	3
Tidak Setuju	TS	2
Sangat Tidak Setuju	STS	1

### 3.7. Uji Kualitas Data

Dalam pengujian data digunakan alat *software* statistik yaitu SPSS versi (22) Dengan demikian dapat diuji kualitas data, asumsi klasik, dan hipotesis.

#### 3.7.1 Uji Validitas

Menurut (Sujarweni, 2015) dalam bukunya Menyatakan bahwa : **“Uji Validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan butir-butir dalam suatu daftar pertanyaan dalam mendefinisikan suatu variabel.”** Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuisisioner tersebut.” Dalam menentukan apakah instrumen tersebut valid atau tidak valid dapat digunakan pedoman sebagai berikut :

1. Jika  $r$  hitung lebih besar atau sama dengan  $r$  tabel dengan taraf signifikansi 5% maka instrumen dikatakan valid.

2. Jika  $r$  hitung lebih kecil dari  $r$  tabel dengan taraf signifikansi 5% maka instrument dikatakan tidak valid.

### 3.7.2 Uji Reliabilitas

Menurut (Sujarweni, 2015) menyatakan bahwa :

**Uji Reliabilitas digunakan untuk mengukur suatu kestabilan dan konsistensi responden dalam menjawab hal yang berkaitan dengan konstruk-konstruk pertanyaan yang merupakan dimensi suatu variabel dan disusun dalam bentuk suatu kuisisioner.**

Menurut Ghozali (2013:47), suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Untuk mengetahui sejauh mana reliabilitas kuisisioner dalam penelitian ini digunakan pendekatan konsistensi interval dengan menghitung koefisien *Cronbach's Alpha*, yang diolah dengan komputer program SPSS 22. Menurut Ghozali instrument dikatakan reliabel jika *Cronbach's Alpha*  $> 0,6$ . Dalam menentukan apakah instrumen tersebut reliabel atau tidak reliabel dapat digunakan pedoman sebagai berikut :

1. Jika  $r$  hitung lebih besar atau sama dengan  $r$  tabel dengan taraf signifikan 5% maka instrumen tersebut dikatakan reliabel.
2. Jika  $r$  hitung lebih kecil dari  $r$  tabel dengan taraf signifikan 5% maka instrumen tersebut dikatakan tidak reliabel.

### 3.8. Uji Asumsi Klasik

#### 3.8.1. Uji Normalitas

Apabila probabilitas yang diperoleh melalui perhitungan lebih kecil dari taraf signifikansi 5% maka artinya ada beda antara distribusi data yang dianalisis dengan distribusi teoritis sehingga sebaran data variabel adalah tidak normal pada taraf signifikansi 5% sedangkan apabila probabilitas yang diperoleh melalui perhitungan lebih besar dari taraf signifikan 5% maka tidak signifikan artinya tidak ada beda antara distribusi data yang

dianalisis dengan distribusi teoritis sehingga sebaran data variabel adalah normal pada taraf signifikansi 5% .

### **3.8.2. Uji Multikolinieritas**

Uji multikolinieritas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi ditemukan adanya kolerasi yang tinggi atau sempurna antara variabel independen. Jika antar variabel independen terjadi multikolinieritas sempurna, maka koefisien regresi variabel independen tidak dapat di tentukan dan nilai standar error menjadi tidak terhingga. Jika multikolinieritas antar variabel independen tinggi, maka koefisien regresi variabel independen dapat ditentukan, tetapi memiliki nilai standard error tinggi berarti nilai koefisien regresi tidak dapat diestimasi secara tepat.

### **3.8.3. Uji Heteroskedastisitas**

Uji heteroskedastisitas merupakan pengujian untuk mengetahui apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varian dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Jika varian dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain tetap maka disebut homokedastisitas, sedangkan jika berbeda disebut heteroskedastisitas. Model regresi yang baik adalah yang homokedastisitas atau tidak terjadi heteroskedastisitas. Cara memprediksi ada tidaknya heteroskedastisitas pada suatu model dapat dilihat dengan pola gambaran scatterplot, regresi yang tidak terjadi heteroskedastisitas jika :

1. Titik-titik data menyebar diatas dan dibawah atau disekitar angka 0.
2. Titik-titik data tidak mengumpul hanya diatas dan dibawah saja.
3. Penyebaran titik-titik data tidak boleh membentuk pola bergelombang melebar kemudian menyempit dan melebar kembali.
4. Penyebaran titik-titik data tidak berpola.

### **3.9. Uji Hipotesis**

#### **3.9.1 Analisis Regresi Berganda Menggunakan Uji t.**

Analisis *regresi linier* berganda merupakan analisis untuk mengetahui pengaruh variabel independen yang jumlahnya satu terhadap satu variabel dependen. Analisis ini digunakan untuk menguji hipotesis pertama, kedua, dan ketiga ( H1, H2 dan H3).

#### **3.9.2 Analisis Regresi Berganda Menggunakan Uji F**

Analisis ini untuk mengetahui arah hubungan variabel independent dengan variabel dependent apakah masing-masing variabel independen berhubungan positif atau negatif dan untuk memprediksi nilai dari variabel dependen apabila nilai variabel independen mengalami kenaikan atau penurunan. Analisis ini digunakan pada pengujian hipotesis keempat (H4).

#### **3.10. Analisis Koefisien Determinasi ( $R^2$ )**

Analisis determinasi ( $R^2$ ) adalah mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen. Nilai koefisien determinasi adalah mulai dari 0 sampai dengan 1. Nilai  $R^2$  yang kecil berarti kemampuan variabel-variabel independen sangat terbatas menjelaskan variabel dependen. Apabila nilai  $R^2$  semakin mendekati 1 berarti variabel-variabel independen memberikan penjelasan yang kuat terhadap variabel dependen.

