

Pengaruh *Computer Anxiety*, *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy* Terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan *Software Akuntansi*

Mega Handayani¹, David Sulistiyantoro², Gerlan Haha Nusa³

¹Program Studi Akuntansi, Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta, Jl Ringroad Barat, Sleman, DIY, 55294
E-mail: mega.handayani@unjaya.ac.id

²Program Studi Akuntansi, Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta, Jl Ringroad Barat, Sleman, DIY, 55294
E-mail: davidsulistiyantoro@unjaya.ac.id

³Program Studi Akuntansi, Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta, Jl Ringroad Barat, Sleman, DIY, 55294
E-mail: gerlanhahanusa@unjaya.ac.id

Abstract— *The use of accounting software as part of the development of information technology requires a skill in order to function effectively. Meanwhile, computer skills can be affected by several factors, including computer anxiety, computer attitude and computer self-efficacy. Those factors will ultimately influence a person's interest in using accounting software. This study aims to empirically verify the affect of computer anxiety, computer attitude and computer self-efficacy on the interest of accounting students in the use of accounting software, such as MYOB, Accurate and Zahir. The method used in this study is a quantitative method by distributing questionnaires to the Accounting students at Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta. The questions presented in the questionnaire were measured using a Likert scale and analyzed using linear regression analysis in testing research hypotheses. The results of the research are that only the computer self-efficacy variable has been shown to have a positive effect on students' interest in using accounting software. While the other two variables, that are computer anxiety and computer attitude, were not shown to have an effect. Meanwhile, the three variables simultaneously have been shown to have an effect on students' interest in using accounting software.*

Keywords—: *computer anxiety, computer attitude, computer self efficacy, minat mahasiswa, perangkat lunak akuntansi*

I. PENDAHULUAN

Teknologi informasi yang semakin berkembang dalam era globalisasi berdampak pada berbagai macam bidang keilmuan termasuk di bidang akuntansi. Digunakannya berbagai macam perangkat lunak (*software*) akuntansi merupakan salah satu tanda perkembangan yang diharapkan akan mempermudah pencatatan suatu transaksi ekonomi sampai dengan dilaporkan dalam bentuk laporan keuangan.

Meskipun demikian, perkembangan dalam teknologi informasi memerlukan suatu keahlian dari pengguna agar dapat berfungsi secara optimal. Keahlian dalam berkomputer dapat meningkatkan kinerja pegawai di tempatnya bekerja sehingga tujuan organisasi perusahaan dapat tercapai. Secara spesifik, seorang pegawai divisi keuangan dituntut untuk dapat beradaptasi dan memiliki keahlian apabila perusahaan tempatnya bekerja menggunakan aplikasi atau perangkat lunak akuntansi seperti MYOB, Accurate, Zahir dan lain-lain.

Keahlian dalam bidang komputer diwajibkan dalam pengoperasian perangkat lunak akuntansi karena sistem informasi membutuhkan tiga hal dalam penerapannya, yaitu *hardware* atau perangkat keras, *software* atau perangkat lunak dan *brainware* atau pengguna. Secanggih apapun *hardware* dan *software* jika tanpa *brainware* yang kompeten, maka sebuah sistem informasi tidak akan optimal berjalan (Adi & Yanti, 2018).

Begitu juga dalam penggunaan perangkat lunak akuntansi oleh mahasiswa, dimana perasaan cemas dalam mengoperasikan komputer dapat berpengaruh terhadap minat menggunakannya karena mereka menganggap perangkat lunak akuntansi adalah sesuatu yang sulit. Oleh karena itu, kompetensi mahasiswa menjadi penting di dalam pengoperasian suatu sistem informasi.

Pranata et al. (2020) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa *computer anxiety*, *computer attitude* dan *computer self efficacy* merupakan faktor-faktor yang berpengaruh terhadap keahlian seseorang dalam penggunaan komputer, yang nantinya ikut mempengaruhi minat seseorang dalam menggunakan perangkat lunak akuntansi. *Computer anxiety* adalah perasaan cemas yang dialami oleh seseorang ketika menggunakan komputer dan berdampak pada ketakutan serta ketidakmampuan dalam penggunaan komputer itu sendiri di masa kini maupun di masa depan. Perasaan tersebut muncul karena ketidaknyamanan atas kemajuan teknologi dan dapat menghambat kemampuan seseorang termasuk mahasiswa.

Faktor selanjutnya yang berpengaruh terhadap keahlian berkomputer seseorang adalah *computer attitude* dimana ditunjukkan oleh beberapa sikap, antara lain sikap optimis, pesimis dan intimidasi. Loyd dan Gressard (1984) menyatakan bahwa optimisme terjadi ketika seseorang memperoleh manfaat dari komputer sehingga memiliki cara pandang atau sikap positif dalam menghadapi komputer itu sendiri. Mahasiswa yang memiliki optimisme tinggi diindikasikan lebih tertarik terhadap penggunaan

komputer yang berakibat pada kemampuannya dalam berkomputer meningkat. Sebaliknya, pesimisme terjadi akibat adanya keterbatasan dalam penguasaan program komputer sehingga seseorang menganggap komputer tidak dapat memberikan nilai tambah. Sementara itu, intimidasi muncul akibat perasaan terancam oleh kehadiran komputer yang dialami seseorang karena menganggap lambat laun komputer akan menggantikan kegiatan manusia. Kedua sikap terakhir ini mengakibatkan mahasiswa lebih menolak keberadaan komputer sehingga kemampuan berkomputer mereka menjadi lebih rendah. Dengan kata lain, minat mahasiswa dalam menggunakan perangkat lunak akuntansi dipengaruhi oleh *computer attitude* yang dimiliki oleh para mahasiswa.

Selanjutnya, *computer self efficacy* (CSE) juga diketahui berpengaruh terhadap minat penggunaan perangkat lunak akuntansi. CSE didefinisikan sebagai pertimbangan kemampuan seseorang di dalam penggunaan berbagai aplikasi komputer atau sistem informasi, dimana *self efficacy* yang tinggi dinilai dapat lebih ahli dalam mengendalikan aktifitas penggunaan teknologi informasi dibandingkan dengan seseorang yang memiliki *self efficacy* rendah (Venkatesh & Davis, 2000). Oleh karena itu, perbedaan keyakinan dan kemampuan mahasiswa di dalam mengoperasikan komputer akan berpengaruh terhadap minat penggunaan perangkat lunak akuntansi.

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, peneliti tertarik untuk mengamati bagaimana faktor-faktor tersebut (*computer anxiety*, *computer attitude* dan *computer self efficacy*) berpengaruh terhadap minat mahasiswa dalam penggunaan perangkat lunak akuntansi.

II. TINJAUAN TEORITIS

A. Minat Menggunakan Perangkat Lunak Akuntansi

Menurut Jogiyanto (2007), minat dapat berubah-ubah seiring berjalannya waktu. Definisi dari minat itu sendiri adalah dorongan atau derajat kekuatan seseorang dalam berkeinginan untuk melakukan sesuatu. Semakin bertambah jangka waktu dapat dimungkinkan minat seseorang akan berubah, sementara semakin sedikit rentang waktunya maka semakin kecil kemungkinan minat tersebut dapat berubah. Sehingga, minat seseorang dalam memanfaatkan perangkat lunak akuntansi dapat diartikan sebagai keinginan individu untuk menyelesaikan tugas maupun pekerjaannya dengan menggunakan perangkat lunak akuntansi serta akan bertahan untuk tetap menggunakannya di masa depan.

Menurut Putri (2012 dikutip dalam Winayu, 2013), terdapat tiga instrumen yang dapat digunakan untuk mengukur minat menggunakan (*intention to use*), yaitu:

1. Keinginan untuk menggunakan: mahasiswa mempunyai keinginan dalam penggunaan perangkat lunak akuntansi dikarenakan memiliki minat menggunakan perangkat tersebut untuk mengerjakan tugas-tugasnya.
2. Selalu mencoba menggunakan: mahasiswa merasa yakin bahwa perangkat lunak akuntansi yang digunakannya bermanfaat dalam penyelesaian tugas kuliah sehingga akan terus menerus menggunakan perangkat lunak akuntansi tersebut.
3. Berlanjut di masa yang akan datang: mahasiswa yang telah memiliki minat dan merasa yakin pada perangkat lunak akuntansi yang digunakannya akan selalu berkeinginan menggunakan kembali di masa depan (berlanjut) apabila mahasiswa tersebut senang atau puas dengan perangkat lunak akuntansi tersebut.

B. Teori Penerimaan Teknologi

Teori *Technology Acceptance Model* (TAM) adalah salah satu pendekatan yang digunakan untuk menjelaskan penerimaan teknologi oleh penggunanya (Davis 1989 dalam Permana, 2017). Teori ini menjadi landasan untuk memahami dan mempelajari perilaku pengguna terkait penerimaan dan penggunaan suatu sistem informasi. Venkatesh dan Davis (2000) mengungkapkan bahwa terdapat dua faktor yang menentukan niat seseorang dalam memanfaatkan teknologi yaitu persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*). Kedua faktor tersebut terkait tingkat kepercayaan pengguna bahwa dengan adanya teknologi dapat meningkatkan kinerja dan memudahkan pekerjaan.

C. Computer Anxiety

Kecemasan berkomputer (*computer anxiety*) didefinisikan sebagai tendensi seseorang untuk mengalami kekhawatiran atas penggunaan yang akan datang dari sebuah komputer (Howard & Smith, 1986). Selain itu, *computer anxiety* juga dapat diartikan sebagai kegelisahan individu dalam menggunakan komputer serta kecemasan atas dampak negatif dari penggunaan komputer tersebut dalam masyarakat (Emmons, 2003). Individu yang memiliki rasa kecemasan yang tinggi mengindikasikan kemampuan diri yang kurang.

Dari beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa *computer anxiety* adalah sifat individu yang mengalami kecemasan dan kegelisahan ketika menghadapi komputer dan mempengaruhi kemampuannya dalam berkomputer. Kecemasan biasanya terjadi ketika seseorang mempelajari hal baru termasuk ketika menggunakan perangkat lunak sebagai bagian dari komputer.

Indikator terhadap variabel ini terdiri atas *fear* (takut) dan *anticipation* (antisipasi) dimana *fear* berhubungan dengan ketakutan menggunakan komputer sedangkan *anticipation* terkait cara yang digunakan untuk mengatasi rasa gelisah terhadap komputer. Tingkat kerumitan perangkat lunak akuntansi dapat menyebabkan seseorang mengalami kecemasan berkomputer. Apabila tingkat *computer anxiety* seseorang tinggi, maka dapat menurunkan keahlian seseorang dalam menggunakan komputer dengan turunya keahlian berkomputer seseorang sehingga mengakibatkan minat seseorang menggunakan perangkat lunak

akuntansi pun akan turun. Sebaliknya, apabila tingkat *computer anxiety* seseorang rendah maka keahlian berkomputer seseorang akan meningkat dan dapat menjalankan komputer dengan baik.

D. Computer Attitude

Reaksi atau cara pandang yang ditunjukkan seseorang terhadap teknologi komputer berdasarkan kesenangan atau ketidaksenangan mereka terhadap teknologi komputer merupakan pengertian dari *computer attitude* (Kuntardi, 2004). Sikap senang yang muncul dalam diri seseorang untuk memanfaatkan komputer, akan membangkitkan niat dalam diri mereka untuk menggunakan teknologi komputer. Sebaliknya sikap tidak senang dalam diri seseorang terhadap teknologi komputer, membuat diri mereka tidak memiliki niat untuk menggunakan teknologi komputer.

Selain itu, terdapat tiga indikator yang ada pada *computer attitude* (Loyd & Gressard, 1984) yaitu:

1. *Optimism*, merupakan cara pandang atau sikap positif yang ditunjukkan seseorang dalam berhadapan dengan komputer akibat adanya manfaat yang diperolehnya.
2. *Pesimism*, merupakan cara pandang seseorang menganggap komputer tidak dapat banyak membantu dirinya dalam melakukan suatu pekerjaan dan memiliki sikap antipati akibat adanya keterbatasan penguasaan program-program komputer.
3. *Intimidation*, merupakan sikap seseorang yang muncul atas kehadiran komputer sebagai ancaman dalam dirinya karena menganggap lambat laun kegiatan manusia akan tergantikan oleh komputer.

E. Computer Self-Efficacy

Salah satu variabel yang dipandang penting dalam studi perilaku individual di bidang teknologi informasi adalah *computer self efficacy* (CSE). Compeau dan Higgins (1995) mendefinisikan CSE sebagai penilaian kapabilitas dan keahlian komputer seseorang untuk melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan teknologi informasi. *Computer self efficacy* tidak hanya menyangkut keahlian seseorang, tetapi juga meliputi pertimbangan mengenai tindakan apa yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan tugas-tugas mereka terkait dengan aplikasi komputer dan juga menjadi faktor yang mempengaruhi penggunaan sebuah sistem (Setyowati & Respati, 2017).

Compeau dan Higgins (1995) juga mengungkapkan bahwa di dalam *computer self efficacy* terdapat tiga dimensi, yaitu:

1. *Magnitude*, mengacu pada level kapabilitas seseorang dalam penggunaan komputer apakah dapat menyelesaikan tugas komputasi dengan baik, dengan sedikit bantuan atau tanpa bantuan sama sekali dari orang lain.
2. *Strength*, mengacu pada level keyakinan seseorang tentang kemampuan dirinya sendiri apakah mampu menyelesaikan tugas komputasinya dengan baik.
3. *Generalizability*, mengacu pada domain perbedaan konfigurasi *software* atau sistem yang berbeda-beda dalam menyelesaikan tugas komputasi. Individu dengan level *generalizability* tinggi diharapkan mampu menggunakan paket-paket *software* dan sistem yang berbeda-beda dibandingkan dengan individu dengan level *generalizability* yang lebih rendah.

Semakin tinggi atau rendah tingkat *computer self efficacy* mahasiswa akuntansi dalam pengoperasian perangkat lunak akuntansi akan berpengaruh pada minat menggunakan perangkat lunak tersebut. Sehingga *computer self efficacy* dapat berpengaruh terhadap minat mahasiswa akuntansi menggunakan perangkat lunak akuntansi.

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teoritis di atas dapat disusun hipotesis penelitian sebagai berikut:

- H₁: Terdapat pengaruh positif *computer anxiety* terhadap minat menggunakan perangkat lunak akuntansi pada mahasiswa.
- H₂: Terdapat pengaruh positif *computer attitude* terhadap minat menggunakan perangkat lunak akuntansi pada mahasiswa.
- H₃: Terdapat pengaruh positif *computer self efficacy* terhadap minat menggunakan perangkat lunak akuntansi pada mahasiswa.
- H₄: Terdapat pengaruh positif *computer anxiety*, *computer attitude* dan *computer self efficacy* secara bersama-sama terhadap minat menggunakan perangkat lunak akuntansi pada mahasiswa.

III. METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dimana gejala populasi atau sampel tertentu diteliti melalui data statistik yang dikumpulkan dengan menggunakan instrumen penelitian. Sementara itu, penelitian ini juga menggunakan jenis penelitian kausal komparatif untuk menguji pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

Penelitian ini dilakukan di Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta dengan target sampel adalah mahasiswa prodi Akuntansi S-1 dari angkatan 2018 sampai dengan 2021 sejumlah 169 orang. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik sampel acak (*probability sampling*), khususnya metode sampel acak sederhana (*simple random sampling*). Selanjutnya, jumlah sampel ditentukan sebesar 50 orang mahasiswa sebagai responden.

Dalam penelitian ini digunakan data primer yang dihasilkan dari penyebaran kuesioner kepada para responden. Kuesioner terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang disusun secara tertulis dan dikirimkan kepada para responden dengan menggunakan *google form*. Pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner ditujukan untuk memperoleh data terkait minat mahasiswa menggunakan perangkat lunak akuntansi, *computer anxiety*, *computer attitude* dan *computer self efficacy* yang diukur menggunakan skala *Likert* berdimensi 5 dimana skor 1 berarti sangat tidak setuju sampai dengan skor 5 yang berarti sangat setuju.

Kuesioner penelitian sebelumnya menjadi acuan untuk digunakan kembali dalam penelitian ini setelah melalui uji validitas dan uji reliabilitas. Data yang telah berhasil diperoleh melalui kuesioner tersebut kemudian diolah menggunakan program komputer SPSS for Window versi 25.0. Metode analisis yang digunakan adalah uji statistik deskriptif, uji asumsi klasik dan analisis regresi linear.

B. Definisi dan Pengukuran Variabel

Penelitian ini terdiri atas satu variabel dependen yaitu minat menggunakan perangkat lunak akuntansi dan tiga variabel independen yaitu *computer anxiety*, *computer attitude* dan *computer self efficacy*.

1. Minat Menggunakan Perangkat Lunak Akuntansi

Sebagai variabel dependen, minat dalam penelitian ini terkait dengan perilaku dan tindakan mahasiswa dalam menggunakan perangkat lunak akuntansi apakah mereka memiliki keinginan dari diri sendiri untuk menggunakan dalam rangka penyelesaian tugas-tugas akuntansi. Dalam pengukuran minat dimanfaatkan tiga instrumen antara lain keinginan menggunakan, selalu mencoba menggunakan dan berlanjut menggunakan di masa depan. Selanjutnya, masing-masing instrumen diukur dengan skala *Likert*.

2. Computer Anxiety

Computer anxiety memiliki bermacam-macam definisi yang banyak dijabarkan dalam beberapa penelitian akan tetapi kesemuanya mengacu pada kombinasi yang kompleks terkait emosi negatif meliputi kekhawatiran, ketakutan, kegelisahan dan agitasi. *Computer anxiety* merupakan kecemasan terhadap penggunaan komputer yang muncul dalam diri seseorang karena adanya ketakutan yang berlebihan. Indikator terhadap variabel ini terdiri atas *fear* (takut) dan *anticipation* (antisipasi) dimana *fear* berhubungan dengan ketakutan menggunakan komputer sedangkan *anticipation* terkait cara yang digunakan untuk mengatasi rasa gelisah terhadap komputer.

3. Computer Attitude

Computer attitude adalah penilaian atau reaksi seseorang terhadap komputer yang didasarkan atas rasa senang atau tidaknya terhadap komputer itu sendiri. Indikator atas variabel ini antara lain *optimism* (optimisme), *pessimism* (pesimisme) dan *intimidation* (intimidasi). Optimisme ditunjukkan ketika seseorang percaya dengan adanya kehadiran komputer dan menganggap komputer tersebut akan mempermudah pekerjaannya serta dapat memperbaiki kehidupan. Sebaliknya, pesimisme muncul karena adanya sikap negatif terkait keberadaan komputer dalam kehidupan manusia. Selanjutnya, intimidasi ditunjukkan ketika seseorang merasa terancam dengan adanya komputer karena menganggap bahwa komputer tersebut rumit dan susah untuk dikontrol.

4. Computer Self Efficacy (CSE)

Computer Self Efficacy (CSE) dapat diartikan sebagai penilaian seseorang atas keahlian yang dimiliki sewaktu menggunakan komputer serta dapat menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan dengan memanfaatkan komputer tersebut dengan baik. Variabel CSE dapat diukur dengan beberapa indikator, antara lain *magnitude*, *strength* dan *generalizability*. *Magnitude* diinterpretasikan sebagai tingkat kemampuan yang diharapkan dalam penggunaan komputer. Seseorang dengan tingkat besaran CSE yang tinggi diharapkan mampu menilai diri sendiri bahwa mereka mampu menyelesaikan tugas-tugas komputasi yang sulit dibandingkan dengan individu yang memiliki tingkat besaran CSE yang rendah. *Strength* mengacu pada tingkat keyakinan mengenai judgement atau kepercayaan diri seseorang terkait kemampuan mereka dalam mengerjakan berbagai macam tugas komputasi. Sementara itu *generalizability* dapat direfleksikan sebagai tingkat dimana judgement tadi terbatas pada aktivitas domain tertentu. Individu yang memiliki tingkat *generalizability* tinggi diharapkan dapat memanfaatkan paket perangkat lunak dan sistem yang bermacam-macam dibandingkan dengan individu yang memiliki tingkat *generalizability* rendah.

C. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu kuesioner maka instrumen pertanyaan dalam kuesioner perlu diuji. Apabila pertanyaan di dalam kuesioner mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur, maka kuesioner tersebut dikatakan valid (Ghozali, 2018). Penelitian ini telah menguji validitas dengan menggunakan *pearson correlation*, yaitu dengan cara menghitung korelasi antara nilai yang didapat melalui pertanyaan-pertanyaan di dalam kuesioner.

Di dalam buku Ghozali (2018) diungkapkan jika *pearson correlation* yang diperoleh memiliki nilai signifikansi di bawah 0,05 atau sig. <0,05, maka butir-butir pertanyaan di dalam kuesioner dapat dikatakan valid, begitu juga sebaliknya. Berdasarkan hasil uji validitas terhadap variabel minat menggunakan perangkat lunak akuntansi, *computer anxiety*, *computer attitude* dan *computer self efficacy* diperoleh bahwa semua nilai signifikansi variabel tersebut berada di bawah 0,05 sehingga semua butir pertanyaan yang ada pada kuesioner di dalam penelitian ini dapat dikatakan valid.

Selanjutnya, instrumen pertanyaan dalam kuesioner juga diuji terkait reliabilitasnya. Kuesioner dapat dinyatakan reliabel atau handal ketika jawaban responden terhadap pertanyaan adalah stabil atau konsisten dari waktu ke waktu (Ghozali, 2018). Uji reliabilitas dapat dilakukan ketika pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner terbukti valid.

Di dalam penelitian ini digunakan teknik *Cronbach's Alpha* yang dihasilkan melalui olah data melalui SPSS versi 25. Arikunto (2006) menyatakan bahwa instrumen dikatakan handal apabila memiliki koefisien *Cronbach's Alpha* $\geq 0,6$ pada tingkat signifikansi 0,05. Hasil perhitungan reliabilitas dalam penelitian ini dapat dirangkum melalui tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas

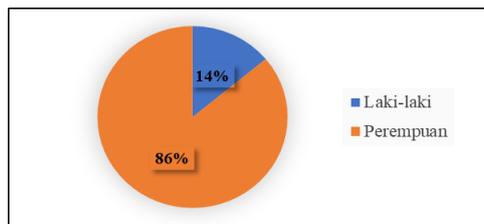
Variabel	Koefisien Cronbach's Alpha	Keterangan
Minat Menggunakan Perangkat Lunak Akuntansi	0,814	Reliabel
<i>Computer Anxiety</i>	0,744	Reliabel
<i>Computer Attitude</i>	0,779	Reliabel
<i>Computer Self Efficacy</i>	0,777	Reliabel

Sumber : data primer yang diolah

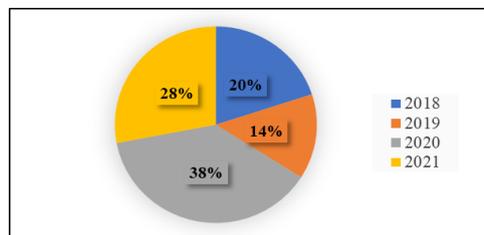
IV. ANALISIS DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Statistik Deskriptif

Responden dalam penelitian ini adalah para mahasiswa prodi Akuntansi di Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta sejumlah 50 orang yang diambil secara acak terhadap populasi yang berjumlah 159 orang. Prodi Akuntansi Unjaya baru berdiri pada tahun 2018 sehingga sampai penelitian ini dilakukan, terdapat empat angkatan mulai dari mahasiswa angkatan 2018 sampai dengan 2021. Dari 50 responden tersebut dapat diketahui proporsi berdasarkan jenis kelamin dan angkatan sebagai berikut:



Gambar 1. Responden Berdasarkan Jenis Kelamin



Gambar 2. Responden Berdasarkan Angkatan

Dari hasil diagram lingkaran di atas, dapat dilihat bahwa responden terbanyak berasal dari angkatan 2020 sebesar 38% dan diikuti oleh angkatan 2021, 2018 dan 2019 sebesar masing-masing 28%, 20% dan 14%. Sedangkan berdasarkan kategori jenis kelamin, responden mayoritas adalah perempuan sebesar 86% dari jumlah keseluruhan responden.

Selanjutnya, berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, diketahui nilai minimum, nilai maksimum, nilai rata-rata (mean) dan standar deviasi dari sejumlah 50 responden yang mengisi kuesioner terhadap variabel dependen maupun variabel independen. Tabel 2 menunjukkan hasil statistik deskriptif terhadap data sampel yang diolah menggunakan program SPSS.

Tabel 2. Hasil Statistik Deskriptif

Variabel	Minimum	Maksimum	Mean	Std Deviasi
Minat Menggunakan Perangkat Lunak Akuntansi	27	40	33,12	3,847
<i>Computer Anxiety</i>	24	45	39,24	4,197
<i>Computer Attitude</i>	17	38	28,80	5,067
<i>Computer Self Efficacy</i>	12	35	18,92	3,999

Sumber: data primer yang diolah

Dalam penelitian ini juga dapat diketahui distribusi frekuensi variabel dependen yaitu minat menggunakan perangkat lunak akuntansi dengan membaginya ke tiga kategori: tinggi, sedang dan rendah.

Tabel 3. Kategori Minat Menggunakan Perangkat Lunak Akuntansi

Kategori	Interval Skor	Frekuensi	Persentase
Tinggi	$X \geq 29$	44	88%
Sedang	$19 \leq X \leq 29$	6	12%
Rendah	$X < 19$	0	0%
Total		50	100%

Sumber: data primer yang diolah

Dari tabel tersebut, terlihat mayoritas mahasiswa prodi Akuntansi Unjaya memiliki minat yang tinggi dalam menggunakan perangkat lunak akuntansi yaitu sebesar 88% dari jumlah sampel. Sedangkan sisanya, 12% dari sampel mahasiswa memiliki minat sedang dan 0% untuk minat rendah.

B. Hasil Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

Penelitian ini menggunakan teknik *Kolmogorof-Smirnov* di dalam uji normalitas agar diketahui apakah variabel residual terdistribusi secara normal atau tidak. Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan program SPSS, didapatkan nilai signifikansi (*sig. 2-tailed*) sebesar 0,200 dimana angka ini lebih besar dari 0,05 sehingga data dalam penelitian ini dinyatakan normal dan dapat dilanjutkan untuk uji berikutnya.

2. Uji Heteroskedastisitas

Agar diketahui ada atau tidaknya perbedaan *variance* dari residual satu observasi ke observasi lainnya perlu dilakukan uji heteroskedastisitas dimana ketika nilai signifikansi $> 0,05$ maka dapat dikatakan tidak terdapat gejala heteroskedastisitas. Peneliti menggunakan metode *Rank Spearman* dan didapatkan hasil bahwa tidak terdapat gejala heteroskedastisitas dalam penelitian ini.

3. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas dilakukan untuk mengetahui adanya korelasi atau hubungan kuat antar variabel independen. Apabila nilai *tolerance* $> 0,10$ dan nilai VIF $< 10,00$ maka dapat diartikan tidak terdapat gejala multikolinearitas dalam model regresi. Hasil yang didapat dalam penelitian ini adalah semua variabel menunjukkan tidak adanya multikolinearitas.

C. Analisis Regresi Linear Sederhana

Dalam rangka membuktikan pengaruh secara individu masing-masing variabel dependen terhadap variabel independen maka dilakukan analisis regresi linear sederhana. Hasil regresi untuk masing-masing variabel dijelaskan sebagai berikut:

1. Computer Anxiety

Hasil regresi linear sederhana pada hipotesis pertama, dimana ingin diuji pengaruh *computer anxiety* terhadap minat mahasiswa menggunakan perangkat lunak akuntansi, didapatkan persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = 27,775 + 0,136X_1$$

Hasil statistik uji t untuk variabel *computer anxiety* diperoleh nilai t hitung sebesar 1,041 dan t tabel 1,679 dengan tingkat signifikansi 0,303. Dengan demikian, dikarenakan t hitung $< t$ tabel ($1,041 < 1,679$) dan tingkat signifikansi lebih besar dari 0,05 maka hipotesis pertama (H_1) yang menyatakan bahwa *computer anxiety* berpengaruh positif terhadap minat mahasiswa menggunakan perangkat lunak akuntansi ditolak.

2. Computer Attitude

Hipotesis kedua yang menyatakan bahwa *computer attitude* berpengaruh positif terhadap minat menggunakan perangkat lunak akuntansi diuji menggunakan regresi linear sederhana dengan persamaan sebagai berikut:

$$Y = 28,239 + 0,169X_2$$

Hasil dari uji t untuk mengetahui apakah variabel *computer attitude* berpengaruh positif terhadap minat menggunakan perangkat lunak akuntansi adalah t hitung lebih kecil daripada t tabel ($1,586 < 1,679$) dengan level signifikansi sebesar 0,119 ($> 0,05$). Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis kedua (H_2) yang menyatakan bahwa *computer attitude* berpengaruh positif terhadap minat menggunakan perangkat lunak akuntansi pada mahasiswa ditolak.

3. Computer Self Efficacy

Variabel independen ketiga yang diuji pengaruhnya dalam penelitian ini adalah *computer self efficacy*. Persamaan regresi linear sederhana untuk hipotesis ketiga yaitu:

$$Y = 27,459 + 0,299X_3$$

Selanjutnya, hasil dari uji t diperoleh bahwa t hitung lebih besar daripada t tabel yaitu $2,267 > 1,679$ dengan tingkat signifikansi 0,028 (lebih kecil dari 0,05) sehingga dapat disimpulkan hipotesis ketiga (H_3) diterima. Variabel *computer self efficacy* terbukti berpengaruh positif terhadap minat menggunakan perangkat lunak akuntansi pada mahasiswa.

D. Analisis Regresi Linear Berganda

Analisis regresi linear berganda digunakan untuk membuktikan hipotesis keempat (H_4) yaitu terdapat pengaruh positif ketiga variabel independen secara bersama-sama terhadap minat menggunakan perangkat lunak akuntansi. Hasil regresi menggunakan SPSS didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Analisis Regresi Berganda

Variabel	Koefisien Regresi
Konstanta	12,424
Computer Anxiety (X_1)	0,262
Computer Attitude (X_2)	0,152
Computer Self Efficacy (X_3)	0,318
R	: 0,436
R Square	: 0,190
F hitung	: 3,601
F tabel	: 2,810
Sig. F	: 0,020

Sumber: data primer yang diolah

Dari hasil tabel, dapat dibuat persamaan regresi linear berganda atas hipotesis keempat sebagai berikut:

$$Y = 12,424 + 0,262X_1 + 0,152X_2 + 0,318X_3$$

Selain itu, analisis regresi dalam penelitian ini juga memiliki beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Berdasarkan angka F hitung yang ada pada tabel ANOVA yaitu sebesar 3,601 dapat dibandingkan dengan angka F tabel yaitu 2,81 sehingga diperoleh hasil bahwa F hitung > F tabel dengan tingkat signifikansi 0,020 (lebih kecil dari 0,05). Oleh karena itu, secara simultan atau bersama-sama ketiga variabel independen terbukti memiliki pengaruh positif terhadap minat menggunakan perangkat lunak akuntansi pada mahasiswa.
2. Nilai koefisien determinasi atau *R Square* sebesar 0,190 atau 19% mengandung arti bahwa variabel *computer anxiety*, *computer attitude* dan *computer self efficacy* secara simultan berpengaruh terhadap variabel minat menggunakan perangkat lunak akuntansi pada mahasiswa sebesar 19%. Sedangkan sisanya yaitu 81% (100% - 19%) dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya tentang pengaruh *computer anxiety*, *computer attitude* dan *computer self efficacy* terhadap minat menggunakan perangkat lunak akuntansi pada mahasiswa, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. *Computer anxiety* tidak berpengaruh terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan perangkat lunak akuntansi. Hal ini dapat mengindikasikan bahwa tinggi rendahnya tingkat kecemasan tidak mempengaruhi minat mahasiswa akuntansi dalam menggunakan perangkat lunak akuntansi seperti MYOB, Accurate, Zahir dan lain-lain. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Harimurti dan Astuti (2016), disimpulkan bahwa *computer anxiety* dalam penggunaan perangkat lunak akuntansi tidak mempengaruhi keahlian mahasiswa dalam berkomputer. Seseorang yang ahli akan cenderung memiliki minat untuk menggunakan sehingga dapat dikatakan bahwa *computer anxiety* juga tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan perangkat lunak akuntansi dalam penelitian tersebut. Penelitian lain juga menyimpulkan bahwa *computer fear* sebagai bagian dari variabel *computer anxiety* tidak berpengaruh terhadap keahlian mahasiswa dalam berkomputer. Ide-ide pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif terkait sistem informasi lebih menarik mahasiswa untuk berkomputer (Bogar et al., 2015).
2. *Computer attitude* tidak berpengaruh terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan perangkat lunak akuntansi. Dalam penelitian ini variabel *computer attitude* hanya fokus pada tiga indikator yaitu optimisme, pesimisme dan intimidasi. Minat mahasiswa untuk menggunakan perangkat lunak akuntansi tidak berubah meskipun memiliki sikap yang berbeda-beda ketika berkomputer. Penelitian yang dilakukan oleh Adi dan Yanti (2018) di LPD Se-Kota Denpasar menyimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada *computer anxiety* terhadap minat menggunakan *software* akuntansi. Hal yang sama juga disimpulkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Pranata et al. (2020).
3. *Computer self efficacy* berpengaruh positif terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan perangkat lunak akuntansi. Semakin tinggi keahlian mahasiswa dalam berkomputer maka minatnya dalam menggunakan perangkat lunak akuntansi juga akan semakin meningkat, begitu juga sebaliknya. Seperti yang telah diungkapkan oleh Stone et al. (1996) dalam penelitiannya, ukuran-ukuran efikasi diri (misal: *spreadsheet*, *database* dan *computer self efficacy*) lebih relevan terhadap pendidikan akuntansi dibandingkan ukuran-ukuran *computer anxiety*. Pada penelitian-penelitian sebelumnya (Pranata et al., 2020; Adi & Yanti, 2018) juga menemukan hasil yang sama dimana *computer self efficacy* berpengaruh secara signifikan terhadap keahlian dan minat dalam menggunakan komputer.
4. *Computer anxiety*, *computer attitude* dan *computer self efficacy* secara bersama-sama berpengaruh terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan perangkat lunak akuntansi. Meskipun secara parsial *computer anxiety* dan *computer anxiety* tidak terbukti berpengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan perangkat lunak akuntansi, akan tetapi

secara simultan kedua variabel ini tetap berpengaruh bersama dengan variabel *computer self efficacy*. Semakin tinggi *computer anxiety*, *computer attitude* dan *computer self efficacy* maka secara simultan akan semakin tinggi pula minat mahasiswa dalam penggunaan perangkat lunak akuntansi.

Selanjutnya, untuk pengembangan lebih lanjut terhadap penelitian ini, ada beberapa saran yang dapat diambil:

1. Diharapkan dalam penelitian selanjutnya untuk memperluas cakupan responden tidak hanya pada mahasiswa satu universitas saja namun juga dari universitas lain atau masyarakat umum yang dapat memperoleh manfaat dari penggunaan perangkat lunak akuntansi.
2. Dikarenakan dalam penelitian ini ketiga variabel independen hanya berpengaruh secara simultan sebesar 19% terhadap minat mahasiswa menggunakan perangkat lunak akuntansi, artinya masih terdapat 81% lainnya yang menjadi faktor berpengaruh. Diharapkan dalam penelitian selanjutnya dapat menambah variabel independen lainnya untuk memperluas cakupan penelitian.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- Adi, I. N. R., & Yanti, P. E. P. (2018). Pengaruh Computer Attitude, Computer Self Efficacy dan Trust Terhadap Minat Menggunakan Software Akuntansi pada Karyawan LPD Se-Kota Denpasar. *Jurnal Ilmiah Akuntansi & Bisnis*, 3(1). 58–70.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Adi Mahasatya.
- Bogar, D. S., Nursanti, E., & A, S. T. S. L. (2015). *Studi Pengaruh Computer Anxiety Dan Computer Attitude Terhadap Keahlian Menggunakan Komputer Pada Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Teknik Informatika Universitas Satya Wiyata Mandala Nabire)*. 1(1). 25–33.
- Compeau, D. R., & Higgins, C. A. (1995). Computer self-efficacy: Development of a measure and initial test. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 19(2), 189–210. <https://doi.org/10.2307/249688>
- Emmons, B.A. (2003). *Computer Anxiety, Communication Preferences and Personality Type in The North Carolina Cooperative Extension Service. Unpublished Doctoral Dissertation*. North Carolina State University.
- Ghozali, Imam. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Edisi Kesembilan. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Harimurti, F., & Astuti, D. S. P. (2016). Pengaruh Computer Anxiety Terhadap Keahlian Pemakai Komputer dengan Internal Locus Of Control sebagai Variabel Moderasi. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Bisnis*, 9(1). <https://doi.org/10.24843/jiab.2016.v11.i02.p04>
- Howard, G. S., & Smith, R. D. (1986). Computer Anxiety in Management: Myth or Reality? *Communications of the ACM*, 29(7). 611–615. <https://doi.org/10.1145/6138.6143>
- Jogiyanto. (2007). *Sistem Informasi Keperilakuan*. Yogyakarta: Andi Offset
- Loyd, B. H., & Gressard, C. (1984). Reliability and Factorial Validity of Computer Attitude Scales. In *Journal of Educational and Psychological Measurement*, 44. 501–505.
- Permana, G.P.L. (2017). Analisis Faktor-Faktor Penerimaan Internet Banking dengan Menggunakan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) dengan Penambahan Peran Motivasi Extrinsic dan Intrinsic. *Jurnal Ilmiah Akuntansi dan Bisnis*, 2(1). 33-41.
- Pranata, S., Purnamasari, D. L., & Handayani, M. (2020). Pengaruh Computer Anxiety, Computer Attitude, Dan Computer Self Efficacy Terhadap Minat Mahasiswa Komputerisasi Akuntansi Menggunakan Software Akuntansi. *Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Industri*, 1(1). <https://doi.org/10.52061/ebi.v1i1.8>
- Setyowati, E. O. T., & Respati, A. D. (2017). Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat, Computer Self Efficacy, Dan Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Akuntansi. *Jurnal Riset Akuntansi Dan Keuangan*, 13(1). 63. <https://doi.org/10.21460/jrak.2017.131.281>
- Stone, D. N., Arunachalam, V., & Chandler, J. S. (1996). Cross-Cultural Comparisons : An Empirical Investigation of Knowledge, Skill, Self Efficacy and Computer Anxiety in Accounting Education. *Issues in Accounting Education*, 11(2). 345–376.
- Venkatesh, V., & Davis, F. D. (2000). Theoretical Extension of the Technology Acceptance Model: Four Longitudinal Field Studies. *Management Science*, 46(2). 186–204. <https://doi.org/10.1287/mnsc.46.2.186.11926>
- Winayu, N.Y. (2013). *Pengaruh Kepercayaan, Perceived Ease of Use dan Perceived Usefulness Terhadap Minat Menggunakan E-Commerce Jual Beli Kaskus*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.