

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Semenjak tahun 2019 bangsa Indonesia mulai menghadapi era revolusi industri 4.0. Di era revolusi industri 4.0 ini diproyeksikan dapat memberikan efek substansial terhadap berbagai aspek, diantaranya produk (*produk*), rantai pasokan (*supply chain*), konsumen (*customers*), dan pekerja (*workers*). Aspek pekerja (*workers*) terbagi menjadi dua aspek yakni terlibat secara langsung dan terlibat secara tidak langsung (Iswanto & Wahjono, 2019). Akuntan merupakan salah satu profesi yang keberadaannya dianggap terlibat secara langsung di dalamnya dan memiliki dampak berpengaruh disruptif mengenai bagaimana seorang akuntan mengemban tugas sesuai profesi yang diembannya. Disamping harus beradaptasi dengan cara meningkatkan kapabilitas diri dalam menghadapi tantangan di era revolusi industri 4.0 yang telah diinisiasikan.

Dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 seperti fenomena yang terjadi saat ini, instansi akademik seperti perguruan tinggi di Indonesia harus mulai memikirkan kiat-kiat atau strategi yang akan dituangkan pada kurikulum dan pola pembelajaran sehingga mahasiswa dibekali penguasaan teknologi sistem informasi akuntansi berbasis *software* akuntansi. Sebagai mahasiswa akuntansi yang wajib melek teknologi terkini, penting sekali bagi individu mendapatkan keahlian yang linier di bidang akuntansi sehingga dapat menunjang *skill* profesi akuntan di dunia kerja di masa yang akan datang.

Era digital modern saat ini, kemajuan teknologi telah mengubah aktivitas dan cara pandang manusia di segala bidang. Kemajuan teknologi ini memiliki ciri khas dalam penggunaan computer sebagai *icon* utamanya di berbagai bidang akuntansi. Dalam aktivitasnya, mencakup proses pengelolaan keuangan sebagai bentuk laporan

keuangan secara instan, relevan, lengkap, otomatis dan teruji. Digunakannya aplikasi dalam pengelolaan keuangan secara digital merupakan bentuk kemajuan seorang akuntan yang dapat bersaing dengan teknologi di masa kini. Aplikasi yang digunakan yakni berupa MYOB, *Accurate*, *Zahir*, dan lain-lain. Dengan adanya kemajuan teknologi perangkat lunak tersebut, calon akuntan maupun akuntan dituntut untuk memiliki *skill* atau keahlian dalam penguasaan teknologi komputer tersebut (Akbar & Hidajat, 2020).

Saat ini masih terdapat fenomena yang menjadi kendala di perusahaan yang menggunakan aplikasi *software* akuntansi dan mewajibkan penggunaan aplikasi pada karyawannya (Rahmawati & Abidin, 2021). Hal tersebut berlaku bagi karyawan yang bekerja di bidang keuangan (*finance*), dimana bertugas membuat laporan keuangan perusahaan yang nantinya akan digunakan sebagai pengambilan keputusan. Namun pada kenyataannya, tidak semua pengguna mampu menjalankan program tersebut dengan baik. Hal tersebut ada kaitannya dengan kurangnya kemampuan dan sikap pengguna dalam menerima sistem tersebut. Kurangnya kemampuan individu dalam cara pengaplikasian serta respon individu terhadap penerapan *software* akuntansi secara dinamis seperti menerima ataupun menolak hal-hal yang bersifat baru.

Sistem yang dapat digunakan dalam mengetahui minat penggunaan *software* akuntansi yakni menggunakan teori *Technology Acceptance Model* (TAM). Teori *Technology Acceptance Model* (TAM) adalah proses yang diterapkan oleh *user* dalam pengoperasian teknologi informasi (Marya, 2020). Teori ini menjelaskan mengenai tingkah laku *end user* dari adanya informasi dengan variasi yang cukup luas serta populasi pemakai yang menyediakan dasar dalam rangka mengetahui dampak dari factor eksternal terhadap landasan psikologis. Teori *Technology Acceptance Model* (TAM) digunakan dalam mengeksplorasi tujuan seseorang dalam rangka mendapatkan

kemajuan teknologi baru serta variable apa saja yang dapat memengaruhi seleksi, pengakuan, dan niat dalam penggunaan inovasi teknologi (Purwanto & Budiman, 2020). Teori *Technology Acceptance Model* (TAM) merupakan niat untuk menggunakan teknologi tertentu dalam menentukan kesediaan seseorang dalam keinginan menggunakan teknologi (Tumsifu et al., 2020). Teori ini adalah model pendekatan lain yang disusun untuk menjelaskan penerimaan teknologi yang akan digunakan oleh pengguna teknologi. Ditinjau dari aspek personal, terdapat perbedaan karakteristik pengguna individual seperti factor *computer anxiety*, *computer attitude*, dan *computer self efficacy*.

Faktor pengguna dikatakan penting dalam proses implementasi sistem yang baru karena sesuai dengan konsep teori *Technology Acceptance Model* (TAM) yang mengungkapkan bahwa pengguna sistem cenderung menggunakan sistem apabila sistem tersebut memiliki tingkat kesukaran penggunaan yang rendah dan bermanfaat baginya. Salah satu komponen dari TAM yakni *perceived enjoyment* menjelaskan bahwa seseorang akan menggunakan sistem yang baru apabila penggunaannya dirasa nyaman misalnya salah satu yang terdapat dalam *computer attitude* dan *computer anxiety*. Sedangkan menurut (Hartono, 2021) *computer playfulness* adalah kondisi pikiran atau sifat individu dalam berinteraksi secara spontan dengan komputer yang dapat berubah karena pengalaman dalam menggunakan teknologi tertentu meningkat seiring berjalannya waktu misalnya seperti salah satu factor yang terdapat dalam *computer self-efficacy*. Dua hal tersebut dapat digunakan dalam mengidentifikasi karakteristik pengguna individual para mahasiswa dalam menerima *Accounting software* sebagai sistem yang terbaru.

Definisi *computer anxiety* merupakan kecemasan individu saat mengoperasikan sebuah komputer yang memiliki klasifikasi berbeda. *Computer anxiety* dapat diartikan sebagai bentuk stress atau pemikiran negatif yang memiliki kausalitas dengan komputer dan segala permasalahannya (Yuliana & Listiadi, 2021). Ketika seseorang memiliki

problematika yang disebut *computer anxiety* mengalami kecenderungan tertentu seperti kesulitan, kecemasan, atau ketakutan ditampilkan sebagai gejala. Gejala tersebut timbul disaat seseorang dihadapkan pada pengoperasian sebuah teknologi komputer saat ini dan yang akan datang. *Computer self efficacy* dapat dipandang sebagai keahlian dalam mengoperasikan komputer dipandang sebagai salah satu variabel yang penting untuk studiperilaku individual dalam bidang teknologi informasi.

Definisi *computer attitude* merupakan sikap dan pandangan seseorang dalam menghadapi keberadaan teknologi komputer. *Software* yang merupakan bagian dari komputer ditambah tingkat kesukaran yang berbeda mengindikasikan calon penggunaanya (Era Safitri et al., 2019). Dalam hal ini mahasiswa akuntansi dibutuhkan memiliki *skill* yang cukup baik dalam mengoperasikan *software* akuntansi. Namun, kemampuan serta keyakinan dari setiap mahasiswa akuntansi dalam mengoperasikan komputer memiliki tingkat yang berbeda-beda. Maka, dengan adanya kendala tersebut dapat memberikan pengaruh terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan *software* akuntansi.

Perguruan tinggi telah banyak menyediakan model pembelajaran praktikum akuntansi, akan tetapi masih terhitung terbatas pada implementasi langsung studi akuntansi sehingga mahasiswa masih belum banyak mendapatkan gambaran praktik rill tentang akuntansi yang sesungguhnya di lapangan. Mahasiswa melakukan pemilihan dan penentuan aplikasi komputer yang digunakan harus berdasarkan capaian pembelajaran serta memperhatikan kebutuhan baik jangka pendek maupun jangka panjang. Menurut Hutauruk menyatakan bahwa Zahir merupakan satu diantara banyak program aplikasi akuntansi yang didesain dalam memenuhi kebutuhan penyediaan informasi akuntansi, kemudahan dalam mengakses dari sebuah laporan hingga ke sumber transaksi dan saling terhubung serta aplikasi lainnya. Mahasiswa dapat mengolah data akuntansi secara terkomputerisasi dengan efektif dan efisien dengan digunakannya *Zahir Accounting* sebagai salah satu aplikasi

akuntansi digital.

Terdapat pengaruh positif *Computer anxiety*, *Computer attitude*, dan *Computer self- efficacy* secara bersama-sama terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan *Software* Akuntansi pada Mahasiswa Diploma III Program Studi Komputerisasi Akuntansi di Kota Cirebon (Pranata et al., 2020).

*Computer anxiety* tidak berpengaruh terhadap keahlian pemakaian *software* pada mahasiswa program studi akuntansi. *Computer attitude* tidak berpengaruh terhadap keahlian pemakaian *software* akuntansi pada mahasiswa program studi akuntansi (Maharani, 2019).

Terdapat hubungan antara *computer self-efficacy* dan *computer anxiety*, serta mengungkapkan bahwa ada korelasi negatif yang berarti antara *computer self-efficacy* dan *computer anxiety* (Simsek, 2020). Hal tersebut tidak mengherankan karena ketika seseorang mengetahui dan merasa lebih baik dalam menyelesaikan suatu tugas, mereka merasakan lebih banyak peluang untuk sukses sehingga kecemasan mereka menjadi lebih rendah.

Hasil penelitian lain juga mempertegas terdapat pengaruh signifikan antara *perceived enjoyment* dan *computer playfulness*. Dalam variable *computer self-efficacy*, *perceptions of external control*, *computer playfulness*, dan *perceived enjoyment* sebagian responden memilih untuk menyetujui penerimaan menggunakan Aplikasi Internet Banking dan Mobile Banking. Kemampuan seseorang untuk menggunakan aplikasi dan kepercayaan pada infrastruktur yang telah disediakan dapat mendukung pelayanan yang dapat digunakan oleh pelanggan sehingga nasabah merasa mudah dalam melakukan transaksi (Aryadinata & Samopa, 2019).

Menurut (Laily & Riadani, 2019) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa (1) tidak ditemukan pengaruh yang signifikan terhadap *computer anxiety* terhadap *perceived of use* yang dirasakan melalui *computer self-efficacy*. (2) Usia responden tidak berpengaruh signifikan terhadap

*perceived of use* melalui *computer self-efficacy*. (3) Jenis kelamin tidak berpengaruh signifikan pada *perceived of use* melalui *computer self-efficacy*.

Perguruan tinggi memiliki fungsi sebagai wadah atau sarana bagi mahasiswa dalam upaya implementasi tri dharma perguruan tinggi yakni mengembangkan dan mengeksplor potensi sumber daya manusia baik di bidang akademik maupun non-akademik. Keberhasilan proses pendidikan dan pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari proses belajar di perguruan tinggi, sebab perguruan tinggi merupakan salah satu pelaksana pendidikan yang dominan dalam keseluruhan organisasi pendidikan disamping keluarga dan masyarakat (Marsono, 2019). Perguruan tinggi berkewajiban untuk memberikan pembelajaran yang bermanfaat untuk meningkatkan potensi mahasiswa sehingga dapat mempersiapkan diri ke dunia kerja. Mahasiswa berhak mendapatkan ilmu dan pembelajaran dalam upaya peningkatan kecerdasan diri untuk dapat bersaing seiring perkembangan zaman. Di era digital saat ini, tidak luput peran penting perguruan tinggi dalam membekali *digital skill* bagi mahasiswa, salah satunya memberikan program *software* teknologi karena mahasiswa yang memiliki keahlian akan memberikan *branding* yang baik baik perguruan tinggi karena mendapat pengakuan bahwa telah mencetak generasi penerus bangsa yang mengikuti pendidikan teknologi informasi seiring berkembangnya zaman di era revolusi industry 4.0.

Dalam proses pembelajaran penggunaan komputer di bidang akuntansi, mahasiswa akan belajar betapa bermanfaatnya teknologi karena dapat meningkatkan keefisienan dan keefektifan dalam mengerjakan proses penyajian laporan keuangan. Mahasiswa yang berkualitas, kredibel, professional, dan mampu menjalankan sistem informasi akuntansi dalam menghadapi era revolusi industry 4.0 harus memiliki sikap optimis, tidak cemas terhadap perubahan, tidak merasa terintimidasi, serta percaya terhadap dirinya dengan bekal *skill* digital teknologi seperti program *software* akuntansi. Seiring perkembangannya,

perasaan tersebut dapat membangun motivasi mahasiswa sehingga memiliki inovasi dan mampu bersaing dengan para pesaing dari dalam maupun luar negeri sehingga dapat bersaing di kancah internasional membawa nama Indonesia.

Dalam pelaksanaannya, tidak semua mahasiswa merasa yakin dengan kemampuan pribadi, atau bahkan merasa takut pada saat menggunakan komputer. Upaya pengurangan atau mengatasi kecemasan dalam berkomputer, mahasiswa perlu meningkatkan keyakinan dan kepercayaan diri atas kemampuan yang dimiliki, selain itu latihan secara intensif sangat diperlukan untuk meningkatkan keahlian. Ditinjau dari faktor kepribadian, setiap mahasiswa memiliki tingkat kecemasan yang berbeda dalam menggunakan program komputer akuntansi. Kecemasan komputer dapat muncul pada saat mahasiswa merasa takut atau cemas dengan perhitungan-perhitungan akuntansi atau pengoperasian program yang dirasakan rumit. Kecemasan berkomputer tersebut dapat memengaruhi keyakinan diri, apabila kecemasan berkomputer semakin tinggi akan mengakibatkan menurunnya tingkat keahlian mahasiswa dalam menggunakan komputer (Harimurti, 2017)

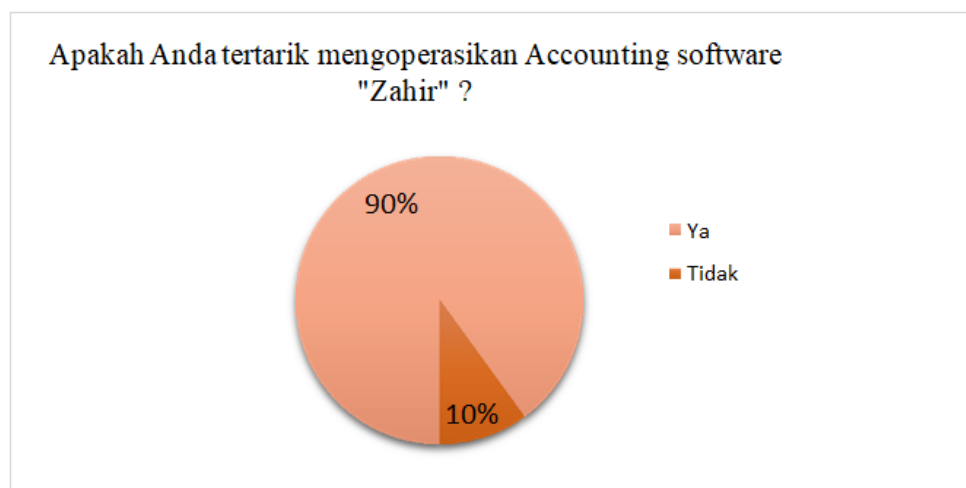
Sarana dan prasarana yang dimiliki perguruan tinggi harus bisa menunjang proses pembelajaran guna membekali *skill* mahasiswanya. Fasilitas sistem informasi akuntansi dengan program *Accounting software* di lingkungan Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur fakultas ekonomi dan bisnis program studi akuntansi telah terwujud demi memenuhi standart pembelajaran mahasiswa akuntansi. Akan tetapi, dengan proporsi yang masih sedikit pada mata kuliah ini mengakibatkan mahasiswa memiliki rasa ketidaknyamanan dalam belajar menggunakan komputerisasi serta timbulnya rasa pesimis dan terintimidasi karena kurangnya pemahaman dalam pemakaian *software* akuntansi. Di sisi lain, persaingan di luar menuntut mahasiswa lulusan akuntansi memiliki keahlian serta menguasai *Accounting software*.

Fenomena ini diamati oleh peneliti karena minimnya porsi mata

kuliah *Accounting software*, mahasiswa memiliki pandangan bahwa mata kuliah berbasis teknologi tidak begitu penting apabila disandingkan dengan mata kuliah yang berisi teori ataupun praktek secara manual dan cenderung memomorduakan mata kuliah tersebut. Mahasiswa memandang mata kuliah teknologi sebelah mata dan hanya menjalankan perkuliahan sebatas mencari nilai atau formalitas saja tanpa memiliki pemahaman mendalam mengenai mata kuliah teknologi. Padahal mata kuliah yang berbasis teknologi dirancang untuk menciptakan para mahasiswa yang memiliki *skill* dan langkah awal dalam mewujudkan kemajuan dan kredibilitas calon akuntan di masa mendatang. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa peran akuntan tidak main-main dalam revolusi industry 4.0 karena dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan siap untuk mengikuti perkembangan zaman.

Berdasarkan hasil pra survey yang dilakukan peneliti dengan mengambil suara sebanyak 30 responden dari mahasiswa program studi akuntansi semester 7 dapat diketahui bahwa:

Gambar 1. 1 Minat Menggunakan Accounting Software



Sumber : Lampiran 3



Berdasarkan Gambar 1.1 mengenai pra survey yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat diambil kesimpulan bahwa mahasiswa program studi akuntansi semester 7, 90% dinyatakan tertarik untuk mempelajari dan mengoperasikan *Accounting software* “Zahir”, akan tetapi sebanyak 10% menyatakan mahasiswa memiliki kendala peminatan ketertarikan terhadap penggunaan *Accounting software*. Pernyataan tersebut di dukung oleh salah satu rekan dari mahasiswa semester 7 yang tidak ingin disebutkan namanya mengatakan bahwa “saya sebenarnya tertarik mempelajari *software* akuntansi salah satunya zahir dan memang sudah mendapatkan pembelajaran *Accounting software* tersebut. Akan tetapi, apabila secara nyata jika diminta untuk mengaplikasikannya, saya masih belum begitu paham apalagi hanya sekilas dan waktunya hanya sedikit dibandingkan mata kuliah teori yang lain”.

Berdasarkan hasil pra survey yang telah peneliti lakukan, salah pernyataan di atas membuat peneliti tertarik untuk mengambil langkah penelitian di lingkungan Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur Fakultas Ekonomi dan Bisnis Program Studi Akuntansi semester 7 yang telah mendapatkan mata kuliah yang berisi pembelajaran *Accounting software* terlebih karena peneliti ingin menganalisis mahasiswa karena memiliki pola perilaku yang berbeda-beda tentang teknologi, apakah memiliki ketertarikan atau mungkin kesulitan untuk mengoperasikan teknologi tersebut. Mahasiswa semester 7 merupakan mahasiswa yang sebentar lagi akan lulus dan menjadi generasi calon akuntan sehingga menjadi kewajiban mahasiswa untuk bisamenentukan sikap dan memiliki *skill* aktif dalam penggunaan teknologi *Accounting software* dan *Accounting information sistem* dalam menghadapi era revolusi industry 4.0. Ketertarikan peneliti mengangkat pola perilaku mahasiswa semester 7 karena memiliki tanggung jawab untuk pengambilan keputusan yang

mana akan menjadi arahnya hidup mereka.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya adalah penelitian ini dilakukan di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur Fakultas Ekonomi dan Bisnis program studi akuntansi dimana pada dasarnya masih menggunakan sistem manual dan tidak memiliki basic pengetahuan mendalam tentang teknologi seperti universitas atau institut lain di Surabaya. Dengan kondisi seperti ini, peneliti mengharapkan program studi akuntansi UPN “Veteran” Jawa Timur tidak hanya dikenal sebagai program studi yang mengedepankan bela negara saja, tetapi juga mampu bersaing di era digitalisasi dan menjadi teladan bagi perguruan tinggi lain untuk pengembangan sistem *Accounting software*.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti melakukan penelitian untuk lebih dalam mengetahui sejauh mana factor-faktor yang memengaruhi minat mahasiswa untuk mengoperasikan *Accounting software*. Berkaitan dengan hal itu, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh *Computer anxiety*, *Computer attitude*, dan *Computer Self-Efficacy* terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Accounting software* (Studi Kasus pada Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis UPN “Veteran” Jawa Timur).**

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka terdapat beberapa rumusan masalah. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah *Computer anxiety* berpengaruh terhadap Minat Mahasiswa menggunakan *Accounting software* pada mahasiswa Program Studi Akuntansi UPN “Veteran” Jawa Timur?
2. Apakah *Computer attitude* berpengaruh terhadap Minat Mahasiswa

menggunakan *Accounting software* pada mahasiswa Program Studi Akuntansi UPN “Veteran” Jawa Timur?

3. Apakah *Computer Self-Efficacy* berpengaruh terhadap Minat Mahasiswa menggunakan *Accounting software* pada mahasiswa Program Studi Akuntansi UPN “Veteran” Jawa Timur?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

1. Untuk menguji pengaruh *Computer anxiety* terhadap Minat Mahasiswa menggunakan *Accounting software* pada mahasiswa Program Studi Akuntansi UPN “Veteran” Jawa Timur.
2. Untuk menguji pengaruh *Computer attitude* terhadap Minat Mahasiswa menggunakan *Accounting software* pada mahasiswa Program Studi Akuntansi UPN “Veteran” Jawa Timur.
3. Untuk menguji pengaruh *Computer Self-Efficacy* terhadap Minat Mahasiswa menggunakan *Accounting software* pada mahasiswa Program Studi Akuntansi UPN “Veteran” Jawa Timur.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkuat penelitian-penelitian sebelumnya yang memiliki korelasi linier di bidang akuntansi, khususnya sistem informasi akuntansi dan akuntansi keperilakuan. Peneliti berharap penelitian ini dapat dijadikan tambahan perpustakaan, bahan referensi, dan bahan masukan bagi penelitian selanjutnya untuk pengembangan ilmu akuntansi. Diharapkan pula dapat bermanfaat dan berkontribusi terhadap pengembangan literatur maupun penelitian di bidang akuntansi serta dapat memberikan contoh positif dengan terlibat aktif dalam perkembangan *Accounting software* di era digital.

#### **2. Manfaat Praktis**

a. Bagi Almamater

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan mengenai masalah yang dihadapi mahasiswa dalam upaya peningkatan *skill* komputer untuk menunjang kehidupan keberlanjutan di masa depan.

b. Bagi Akademisi

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

c. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta wawasan baru untuk mampu mengimplementasikan ilmu yang didapat di perkuliahan untuk bekal di dunia kerja.