

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi (TI) menyediakan berbagai struktur untuk kegiatan komersial. TI juga memainkan peran penting sebagai alat untuk membuat keputusan bisnis di berbagai tingkat dan fungsi manajemen. Pengembangan TI harus dibarengi dengan penyiapan dan kompetensi sumber daya manusia. Peningkatan keterampilan ditekankan pada pengetahuan dan pengalaman dalam penggunaan teknologi informasi. Teknologi informasi merupakan bagian penting dari sistem informasi. Tanpa dukungan teknis, sistem informasi tidak dapat menghasilkan informasi yang sempurna.

Saat ini pengoperasian *software* (aplikasi) akuntansi sangat penting bagi mahasiswa atau sumber daya manusia karena dapat mempermudah dalam pengolahan data transaksi keuangan suatu perusahaan. Berbagai jenis *software* (aplikasi) yang banyak dikenal hingga saat ini antara lain *DacEasy Accounting*, *MYOB Accounting Plus*, *Zahir Small Business*, *Accurate Accounting* dan masih banyak lagi aplikasi akuntansi lainnya.

Keterampilan pengguna komputer adalah kemampuan pengguna untuk menggunakan perangkat lunak komputer, sistem operasi komputer, pemrosesan file, perangkat keras, penyimpanan data, dan penggunaan tombol keyboard (Indriantoro 2000). Kompleksitas teknologi informasi tidak akan berarti apa-apa jika pengguna teknologi tidak meningkatkan *softskill* dan pengetahuannya sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini (Wijaya dan Johan 2005). Oleh karena itu, perlu disiapkan sumber daya manusia untuk menghadapi perubahan teknologi, terutama keterampilan pengguna komputer.

Mampu mengendalikan komputer dapat bergantung pada karakteristik pribadi seperti sikap, ketakutan atau cara berpikir (gaya kognitif). Setiap orang dapat berpandangan positif terhadap keberadaan teknologi komputer jika menganggap bahwa penggunaan teknologi tersebut dapat meningkatkan kinerja dan produktivitas. Perilaku positif seseorang dalam menerima keberhasilan teknologi informasi dapat didasarkan pada keyakinan bahwa komputer dapat membantunya dalam pekerjaannya, sehingga menciptakan preferensi terhadap komputer. Kebencian komputer dapat disebabkan oleh ketakutan dan kepedulian terhadap teknologi komputer (Igbaria dan Parasuraman 1989).

Tingkat kecemasan komputer yang ada pada setiap individu berbeda tergantung pada

tipe kepribadiannya. Setiap individu memiliki karakteristik tipe kepribadian yang berbeda. Jung (1921) dalam Saiful dan Fadila (2008) menguji dalam literatur psikologi apa yang mengatakan bagaimana perasaan seseorang, mengevaluasi atau menilai situasi, kemampuan, nilai dan reaksinya, termasuk reaksi terhadap komputer..

Teori kepribadian yang dikemukakan oleh Jung (1921) dalam Naisaban (2003), Katherine C. Briggs dan Isabel Briggs Myers , mengembangkan teori kepribadian Jung dan kemudian menciptakan alat pengukuran kepribadian yang disebut *Myers Briggs Type Indicator* (MBTI). MBTI digunakan untuk mengidentifikasi penilaian diri seseorang untuk dengan mudah mengenali reaksi sendiri dan preferensi dasar individu mengenai persepsi dan penilaian mereka. Kecemasan komputer berkorelasi negatif dengan pengalaman seseorang menggunakan komputer (Rifa dan Gudono 1999).

Ketakutan dan kekhawatiran individu muncul sebagai akibat dari persepsi individu terhadap situasi saat ini. Indriantoro (1994) dalam Tjandra (2007) mengacu pada faktor penguasaan dan perspektif pribadi sebagai *locus of control*. Individu dengan *locus of control internal* percaya bahwa peristiwa yang akan terjadi disebabkan oleh keputusan yang mereka buat. Tipe orang ini merespon ketidakpastian lingkungan yang dihadapinya dengan membuat proyek menggunakan teknologi informasi. Ketakutan yang mendalam atau berlebihan terhadap IT (khususnya komputer) sering disebut sebagai “*computer phobia*”. Mengumumkan perubahan TI baru terkadang bisa membuat stres (Sudaryono dan Astuti 2005). Tekanan yang menyertainya bisa berupa rasa takut (*anxiety*), namun ada juga orang yang menanggapinya sebagai tantangan tersendiri untuk menguasai IT yang baru.

Locus of control eksternal menyebabkan individu merasa tidak dapat mengendalikan situasi sehingga menimbulkan ketakutan yang dapat mempengaruhi keterampilan/kinerja individu. Bralove (1983) dalam Wijaya (2005) mengungkapkan bahwa jika *locus of control* berperan dalam individu, ketakutan yang dirasakan dapat diminimalkan jika peran tersebut bersifat *eksternal* sehingga kecemasan dapat meningkat.

Pada penelitian Tjandra (2007) mengungkapkan bahwa *locus of control* memoderasi pengaruh *computer anxiety* terhadap keahlian komputer. Indriantoro (1994) dalam Megananda (2010) bahwa faktor penguasaan dan perspektif pribadi mempengaruhi Seorang individu dengan *locus of control internal* melihat perspektif bahwa peristiwa dapat disebabkan oleh keputusan yang dia buat. Individu tersebut merespon bahwa ketidakpastian lingkungan diatasi dengan menggunakan teknologi informasi untuk merancang sebuah rencana. Oleh karena itu, dalam *lokus eksternal* tipe kontrol, individu melihat gagasan bahwa

peristiwa yang dapat terjadi adalah takdirnya, yang membuat individu tidak dapat mengendalikan kondisi di sekitarnya, dan oleh karena itu muncul rasa takut.

Beberapa hasil menunjukkan efek ini pada kecemasan komputer. Pendekatan sosialisasi gender artinya laki-laki dan perempuan membawa nilai dan sikap yang berbeda dalam pekerjaannya (Rustiana 2004). Laki-laki bisa melakukan apa saja untuk bisa sukses, termasuk bertindak kreatif dan inovatif, sedangkan perempuan lebih mementingkan harmonisasi aspek dengan hubungan kerja mereka dan kurang kreatif dan menunjukkan aspek inovatif. Mendasar pada penelitian Rifa dan Gundono (1999) serta Rustiana (2004) mengungkapkan bahwa pekerja laki-laki mempunyai keahlian yang lebih tinggi dibandingkan pekerja perempuan.

Ada beberapa peneliti sebelumnya yang membahas tentang keahlian berkomputer. Salah satunya adalah hasil penelitian dari Mahar (1997) dalam Ariyanto (2017) menunjukkan kecemasan berkomputer memiliki dampak negatif terhadap penggunaan komputer. Karena kecemasan berkomputer memiliki dampak negatif ke penggunaan atau pemanfaatan komputer, maka diperlukan pengetahuan empiris mendalam atau valid mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi variabel-variabel *computer anxiety*, kemudian menurut Meuthia (2012) dalam Winarni (2015) menunjukkan bahwa kecemasan komputer memiliki efek negatif pada penggunaan dengan dapat mengikuti kursus dan lebih siap untuk menerima materi baru. Mahasiswa dengan IPK tinggi akan lebih mau menerima hal-hal baru yang mengurangi rasa takutnya terhadap komputer dibandingkan mahasiswa dengan IPK rendah. Sehingga perolehan IPK mahasiswa dapat mempengaruhi tingkat komputer mahasiswa. Kemudian menurut Ismail (2007) dalam Rahayu (2019) menunjukkan pengaruh pengetahuan akuntansi terhadap penerapan SIA menunjukkan dan hasilnya menyatakan bahwa dalam konteks SIA, pemilik dengan IT dan pengetahuan akuntansi berada pada posisi yang lebih baik daripada mereka. tanpa pengetahuan ini, karena mereka dapat memahami kebutuhan perusahaan SIA dan kemudian menggunakan TI sesuai dengan kebutuhan informasi perusahaan.

Tentu akan menjadi nilai tambah bagi mahasiswa akuntansi lulusan untuk dipekerjakan di perusahaan yang membutuhkan karyawan akuntansi di era digital saat ini karena mereka menguasai akuntansi dan IT sekaligus. Namun, tidak semua mahasiswa mampu menguasainya karena kemampuan individu masing-masing mahasiswa berbeda dalam bidang kemajuan teknologi. Oleh karena itu, mahasiswa akuntansi harus dapat menggunakan dan menggunakan *software* akuntansi dan komputer dengan baik. Oleh karena

itu, penguasaan teknologi informasi dan telekomunikasi mahasiswa menjadi modal dasar untuk bersaing dalam bisnis dan pekerjaan

Melihat uraian latar belakang diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul Kontribusi *Locus Of Control* dan Tipe Kepribadian Terhadap perilaku Kecemasan Berkomputer Mahasiswa Dalam Menggunakan *Software* Akuntansi (Studi Kasus Pada Mahasiswa Akuntansi Universitas Muhammadiyah Jember).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan uraian diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat pengaruh LOC (*Locus Of Control*) terhadap kecemasan berkomputer mahasiswa akuntansi dalam menggunakan software akuntansi
2. Apakah terdapat pengaruh karakteristik tipe kepribadian terhadap kecemasan berkomputer mahasiswa akuntansi dalam menggunakan software akuntansi

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan pertanyaan penelitian diatas, tujuan dari riset ini yaitu:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh LOC (*Locus Of Control*) terhadap kecemasan berkomputer mahasiswa akuntansi dalam menggunakan *software* akuntansi
2. Untuk mengetahui dan menganalisis karakteristik tipe kepribadian terhadap kecemasan berkomputer mahasiswa akuntansi dalam menggunakan *software* akuntansi.

1.4 Manfaat Penelitian

Penulis berharap riset yang dilakukan ini dapat memberikan manfaat atau kontribusi terhadap bidang akademisi maupun praktisi berupa:

1. Kontribusi Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan terlebih mengenai Kontribusi *Locus Of Control* Terhadap Perilaku Kecemasan Berkomputer Mahasiswa Akuntansi Dalam Menggunakan *Software* Akuntansi

2. Kontribusi Praktis

- a) Bagi almamater, hasil penelitian ini dapat menjadi masukan mengenai permasalahan yang dihadapi mahasiswa dalam pengoperasian program computer akuntansi sehingga dapat meluluskan mahasiswa lebih cepat.
- b) Bagi peneliti/mahasiswa lain dapat digunakan sebagai bahan referensi menggunakan program komputer akuntansi
- c) Bagi penulis, memberi bekal pengalaman untuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan selama dibangku kuliah ke dalam karya nyata.

