

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Memasuki era globalisasi dan era modern saat ini, perkembangan teknologi dan informasi semakin canggih dan semakin maju. Salah satu perkembangan di era modern ini adalah komputer. Komputer adalah perangkat elektronik yang memanipulasi informasi atau data. Komputer mampu menyimpan, mengambil, dan mengolah data. Komputer dapat digunakan untuk mengetik dokumen, mengirim e-mail, bermain game, dan menjelajah web. Komputer juga dapat digunakan untuk media presentasi, dan bahkan untuk mengedit video. Dengan adanya penggunaan komputer di berbagai bidang dapat memudahkan seseorang untuk melakukan aktifitas. Dengan adanya komputer tersebut, seseorang maupun perusahaan mampu menyelesaikan pekerjaan dengan lebih efisien dan efektif. Perkembangan teknologi dan informasi sangat dibutuhkan dan sangat membantu dalam kehidupan modern saat ini.

Di dalam dunia pendidikan, penggunaan komputer juga sangat dibutuhkan. Misalnya pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), komputer merupakan alat yang sudah tidak asing lagi. Hampir semua sekolah sudah menggunakan komputer untuk media pembelajaran, karena dengan menggunakan komputer dapat membantu dalam menyelesaikan pekerjaan mereka. Pelajar SMK, selalu berhadapan dengan komputer ketika mereka mengerjakan tugas, menghitung data ataupun mencari data melalui internet. Komputer sangat membantu proses pembelajaran siswa pelajar. Hal itu terkait dengan tugas-tugas sekolah yang banyak menuntut penggunaan komputer. Dan berbagai banyak macam program komputer yang terus mengalami perkembangan dari waktu ke waktu (Doyle, 2005).

Ditinjau dari aspek *Personality* ada beberapa faktor yang mempengaruhi keahlian dalam menggunakan komputer. Faktor-faktor tersebut antara lain: *computer anxiety* dan *computer attitude*. *Computer anxiety* didefinisikan sebagai kegelisahan dan kekhawatiran seseorang mengenai penggunaan komputer (Indriantoro, 2000). Selain itu seseorang yang mengalami *computer anxiety* akan merasa takut (*fear*) dan ada pula yang menjadi suatu rasa antisipasi (*anticipation*) terhadap komputer. Sedangkan *computer attitude* merupakan sikap reaksi atau penilaian seseorang berdasarkan kesenangan atau ketidaksenangan terhadap komputer (Utomo, 2011). Sikap seseorang terhadap *computer attitude* ada yang merasa bahwa komputer tidak memberikan manfaat terhadap dirinya (*pessimism*) dan ada juga yang merasa komputer merupakan suatu sikap yang positif (*optimism*).

Meskipun berbagai kalangan merasakan manfaat penggunaan komputer namun demikian ada sebagian orang yang merasakan kegelisahan atau merasa khawatir terhadap penggunaan komputer (*computer anxiety*). Seseorang yang mengalami

gejala *computer anxiety* akan merasa takut (*fear*) terhadap keberadaan teknologi komputer. Rasa takut timbul karena seseorang belum banyak menguasai dan tidak memiliki pengetahuan yang cukup dalam mengoperasikan teknologi komputer, sehingga dirinya belum mampu mendapatkan manfaat dengan teknologi komputer tersebut (Utomo, 2011). Faktor takut tersebut kemungkinan muncul akibat kurangnya intensitas seseorang tersebut dalam menggunakan dan menjalankan program-program komputer.

Akan tetapi ada pula seseorang yang menyikapi keberadaan teknologi komputer sebagai suatu rasa antisipasi (*anticipation*). Mereka percaya bahwa komputer merupakan alat yang harus di antisipasi dalam lingkungan pendidikan maupun di lingkungan bisnis (Linda, 2000). Seseorang yang mempunyai rasa antisipasi yang tinggi maka tidak akan merasakan banyak manfaat yang positif dan semakin tidak percaya diri dalam penggunaan komputer. Faktor tersebut merupakan suatu kecenderungan seseorang yang merasa gelisah dan tidak menyukai suatu pekerjaan yang berhubungan dengan penggunaan komputer. Hal itu, merupakan perasaan seseorang dalam menyikapi adanya komputer.

Adapula seseorang yang memiliki suatu sikap dan pandangan dalam menghadapi keberadaan teknologi komputer (*computer attitude*). Sikap seseorang dalam menyikapi keberadaan komputer cenderung berbeda-beda. Seseorang yang menganggap keberadaan teknologi komputer akan mengendalikan dan mendominasi kehidupan manusia (*pessimism*). Seseorang menganggap bahwa keberadaan komputer dipandang negatif karena mengganggu pikiran seseorang sehingga merasa tidak nyaman dan tidak percaya terhadap adanya komputer (Towell dan Lauer, 2001). Munculnya program baru juga membuat seseorang merasa dirinya kurang mampu mengendalikan sehingga sikap *pessimism* berkomputer dalam dirinya semakin tinggi. Sikap seseorang yang menganggap negatif terhadap keberadaan teknologi komputer menunjukkan bahwa seseorang percaya jika perkembangan komputer akan berbahaya bagi kehidupan dan pekerjaan manusia.

Adapula seseorang yang menganggap bahwa adanya komputer akan memberikan dampak positif (*optimism*). Sebagian orang merasa optimis atau percaya atas adanya komputer karena dengan adanya komputer mereka merasa meringankan setiap pekerjaan mereka. Sikap seseorang tersebut mengindikasikan bahwa komputer akan mampu meringankan pekerjaan dan memberikan banyak manfaat. Sikap optimis seseorang terhadap komputer akan mampu mengatasi kecemasannya dalam menghadapi tugas-tugas yang sulit dan cenderung menyukai pekerjaan yang menggunakan program-program komputer (Doyle, 2005) .

Seperti telah diuraikan sebelumnya, penggunaan komputer juga sangat dibutuhkan oleh siswa SMK. Oleh karena pada penelitian ini, peneliti mengambil objek penelitian di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Al-Hasan yang terletak di Kecamatan Panti Kabupaten Jember. SMK Al-Hasan ini berstatus swasta dan

kepemilikannya dalam yayasan. Di dalam sekolah ini terdapat 4 jurusan yaitu jurusan akuntansi, tata niaga, agribisnis, dan multimedia, yang menggunakan komputer dalam kegiatan belajar mengajar. Terdapat 33 Guru pengajar dalam sekolah ini. Siswa dalam sekolah ini bermacam-macam ada yang tinggal di rumah dan ada juga yang tinggal di dalam pondok pesantren. Ruang kelas untuk siswa SMK dari tahun 2016-2019 ada empat puluh empat kelas. Diantaranya dua puluh kelas untuk jurusan akuntansi karena siswa-siswi perempuan dan laki-laki tidak di satukan dalam satu ruangan jadi untuk ruang kelas siswa perempuan di kasih nama AK1 dan untuk ruang kelas siswa laki-laki di kasih nama AK2, dua belas ruang kelas untuk jurusan pemasaran, enam ruang kelas untuk jurusan Multimedia, dan enam ruang kelas untuk jurusan Agribisnis. Jumlah siswa keseluruhan dari angkatan 2016-2019 terdapat 1.318 siswa. Diantaranya terdiri dari 621 siswa di jurusan akuntansi, 402 siswa di jurusan tata niaga, 177 siswa di jurusan multimedia, dan 118 siswa di jurusan agribisnis.

Sampel penelitian ini secara khusus akan meneliti 621 siswa jurusan akuntansi yang menggunakan komputer akuntansi untuk kegiatan belajarnya yaitu menggunakan aplikasi MYOB. Dari uraian diatas peneliti mengamati langsung bagaimana respon siswa akuntansi terhadap adanya aplikasi MYOB untuk media pembelajaran akuntansi. Sebagian siswa berpendapat jika dengan menggunakan aplikasi MYOB mereka merasa takut dan gelisah, karena mereka merasa tidak menguasai aplikasi MYOB itu sendiri. Selain itu, penyusunan laporan keuangan lebih mudah dilakukan secara manual dari pada menggunakan aplikasi MYOB. Namun demikian terdapat beberapa siswa yang berpendapat dengan adanya aplikasi MYOB mereka merasa optimism, karena dengan aplikasi MYOB mereka akan mengetahui bagaimana cara pengaplikasian jurnal-jurnal akuntansi dengan menggunakan komputer. Peneliti melakukan penelitian di SMK Al-Hasan panti karena di sekolah tersebut sudah menggunakan aplikasi MYOB dalam media pembelajaran akuntansi. Jadi peneliti ingin membuktikan bagaimana respon siswa terhadap aplikasi MYOB dan bagaimana tingkat keahlian siswa dalam menggunakan aplikasi MYOB.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian mengenai Pengaruh *Computer Anxiety* Dan *Computer Attitude* Terhadap Keahlian Siswa Akuntansi Dalam Menggunakan Aplikasi MYOB. Menurut Rosen dan Maguire (1990) dalam Stone et al (1996) keahlian menggunakan komputer merupakan salah satu prediktor yang penting bagi mahasiswa dalam mempelajari dan menggunakan sistem komputer. Sampel yang diambil dari penelitian kali ini adalah perwakilan kelas siswa SMK Al-Hasan jurusan akuntansi. Hal ini dikarenakan bahwa pengaruh *computer anxiety* dan *computer attitude* terhadap keahlian siswa akuntansi dalam menggunakan aplikasi MYOB mempunyai dampak negatif dan positif terhadap media pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

- a. Apakah *computer fear* berpengaruh terhadap keahlian siswa akuntansi dalam menggunakan aplikasi MYOB ?
- b. Apakah *computer anticipation* berpengaruh terhadap keahlian siswa akuntansi dalam menggunakan aplikasi MYOB ?
- c. Apakah *computer pessimism* berpengaruh terhadap keahlian siswa akuntansi dalam menggunakan aplikasi MYOB ?
- d. Apakah *computer optimism* berpengaruh terhadap keahlian siswa akuntansi dalam menggunakan aplikasi MYOB ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka dapat ditentukan tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Untuk membuktikan pengaruh *computer fear* terhadap keahlian siswa akuntansi dalam menggunakan aplikasi MYOB.
- b. Untuk membuktikan pengaruh *computer anticipation* terhadap keahlian siswa akuntansi dalam menggunakan aplikasi MYOB.
- c. Untuk membuktikan pengaruh *computer pessimism* terhadap keahlian siswa akuntansi dalam menggunakan aplikasi MYOB.
- d. Untuk membuktikan pengaruh *computer optimism* terhadap keahlian siswa akuntansi dalam menggunakan aplikasi MYOB.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil dalam penelitian ini dapat membuktikan secara empiris dan konfirmasi konsistensi tentang penelitian sebelumnya.
 - b. Sebagai referensi penelitian di bidang akuntansi khususnya bidang aplikasi komputer statistic di masa yang akan datang
 - c. Penelitian ini di harapkan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan faktor-faktor dan konsekuensi pengendalian diri akuntan dalam menggunakan komputer akuntansi khususnya aplikasi MYOB.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Peneliti

Memberikan tambahan pengetahuan dan wawasan yang bermanfaat, khususnya mengenai pengaruh *computer anxiety* dan *computer attitude*

terhadap keahlian siswa akuntansi dalam menggunakan aplikasi MYOB dalam media pembelajaran.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar serta untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih bervariasi lagi.

c. Bagi Siswa

Lebih memudahkan siswa dalam pencapaian target selanjutnya untuk memilih serta menentukan jenjang yang diminati khususnya dibidang akuntansi.

d. Bagi Universitas

Memberikan kontribusi dalam menambah pengetahuan di bidang aplikasi komputer untuk menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya.



