

Faktor yang Mampu Mempengaruhi Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan Software Akuntansi

Thaddeus Kevin Hendartha¹

I Made Pande Dwiana Putra²

^{1,2}Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana, Indonesia

*Correspondences: thaddy.kh@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian yaitu meneliti pengaruh *computer anxiety*, *computer attitude*, dan *computer self efficacy* terhadap minat mahasiswa akuntansi dalam menggunakan *software* akuntansi. Populasi pada penelitian ini yaitu mahasiswa Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana angkatan 2019, dengan jumlah sampel sebanyak 74 responden dengan menggunakan teknik *convenient sampling*. Analisis regresi berganda digunakan pada penelitian ini dengan bantuan SPSS versi 22. Berdasarkan hasil analisis ditemukan *computer anxiety* memiliki pengaruh negatif sedangkan *computer self efficacy* memiliki dampak positif terhadap daya lihat manfaat yang diterimanya pada saat menggunakan *software* akuntansi. Sedangkan untuk variabel *computer attitude* tidak memiliki pengaruh terhadap minat mahasiswa akuntansi menggunakan *software* akuntansi pada mahasiswa Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Bisnis Universitas Udayana.

Kata Kunci: Minat Mahasiswa; *Software Akuntansi*; *Computer Anxiety*; *Computer Attitude*; *Computer Self Efficacy*

Factors which Affect the Interest of Accounting Student Interest Toward Use of an Accounting Software

ABSTRACT

This research was made to determine some of the many factors that affect student interest on using accounting software which hypothetically are *computer anxiety*, *computer attitude*, and *computer self efficacy*. The population of this research are the 2019th Accounting Student of Udayana University, therefore this research utilizes questionnaire as an instrument to gather a total number of 74 convenience gathered samples of respondents. This research used the multiple linear regression with the help of 22nd version of SPSS. Result shows that *computer self efficacy* has positive effect, while contrary *computer anxiety* has negative effect towards someone's perceived ease of use of computer. *Computer attitudes* apparently does not affect the interest of an accounting student on using accounting software, reason is that the questionnaire is unable to specify the usage of computer.

Keywords: Student's Interest; Accounting Software; Computer Anxiety; Computer Attitude; Computer Self Efficacy

Artikel dapat diakses : <https://ojs.unud.ac.id/index.php/Akuntansi/index>



e-ISSN 2302-8556

Vol. 34 No. 4
Denpasar, 28 April 2024
Hal. 1065-1077

DOI:
10.24843/EJA.2024.v34.i04.p19

PENGUTIPAN:

Hendartha, T. K., & Putra, I. M. P. D. (2024). Faktor yang Mampu Mempengaruhi Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software Akuntansi*. *E-Jurnal Akuntansi*, 34(4), 1065-1077

RIWAYAT ARTIKEL:

Artikel Masuk:
28 Juli 2023
Artikel Diterima:
30 Agustus 2023

PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) semakin hari semakin berkembang, hal tersebut terindikasi dari peningkatan jumlah pemanfaatan teknologi dalam aspek kehidupan keseharian manusia, jorjahan teknologi tersebut sudah ke beragam aspek pada kehidupan manusia, di antaranya yaitu, seperti pada bidang kesehatan, hiburan, pembelajaran, pekerjaan, dan masih banyak lagi. Istilah dari TIK muncul pertama kali setelah terjadinya unifikasi antara teknologi dan informasi, secara umum TIK terdiri dari segala sesuatu yang berfungsi untuk mengelola informasi dan mampu memfasilitasi komunikasi. Sistem Informasi Akuntansi (SIA) merupakan salah satu subjek yang tidak terlepas semenjak awal mula perkembangan teknologi pada bidang akuntansi, SIA merupakan suatu kumpulan sumber daya, baik berupa tenaga manusia dan perlengkapan yang tersedia yang dirancang khusus untuk mentransformasikan berbagai data ekonomi perusahaan menjadi sebuah laporan (Bodner & Hopwood, 2001).

Sebuah organisasi diciptakan untuk meraih suatu tujuan, yang tujuan tersebut bakal sulit untuk dicapai apabila tidak memiliki SIA yang berjalan dengan baik, akses akan suatu informasi yang baru merupakan hal yang sangat diperlukan untuk inisiasi, kelangsungan hidup, dan pertumbuhan suatu organisasi (Mead & Liedholm, 1998). Tilahun (2019) menegaskan bahwa faktor yang menyebabkan organisasi-organisasi memerlukan sebuah sistem informasi yaitu demi para atasan untuk membuat keputusan-keputusan penting pada suatu perusahaan. Jadi teknologi merupakan hal yang harus cepat direspons oleh organisasi untuk mempertahankan keunggulan kompetitif mereka dengan menerapkan proses dan metode baru dalam pertumbuhan teknologi (Indarti & Langenberg, 2004). Avriyanti (2022) menyebutkan bahwa terdapat hubungan positif antara perkembangan suatu bisnis dengan inovasi teknologi dan informasi pada sebuah organisasi.

Perkembangan teknologi informasi yang pesat, serta revolusi industri 4.0 menjadi pemicu penggunaan berbagai macam *software*/aplikasi keuangan pada organisasi bisnis maupun non bisnis. *Software* akuntansi didefinisikan sebagai sebuah media, alat, atau program yang diciptakan untuk membantu para akuntan dalam proses pembuatan sebuah laporan keuangan, sehingga dapat menghasilkan laporan keuangan yang lebih efektif dan akurat. Kini sudah menjadi hal yang umum apabila suatu perusahaan menuntut calon akuntan untuk memiliki kemampuan *softskill* dalam mengoperasikan sebuah komputer spesifiknya suatu *software* akuntansi seperti *MS.Excel* dan *MYOB*.

Berdasarkan data yang diperoleh dari Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2021, Provinsi Bali hanya memiliki dua puluh lima persen (25,00) penduduk yang memiliki/menguasai komputer. Persentase tersebut melebihi rata-rata seluruh Indonesia (18,24), namun jumlah tersebut masih lebih rendah apabila dibandingkan dengan Riau (31,08), kemudian Yogyakarta (33,31), dan terakhir Jakarta (36,29). Hal ini tentu menjadi perhatian bagi Universitas Udayana, karena tujuan dari Universitas Udayana yaitu, "Mewujudkan sistem pembelajaran modern berbasis *Education 4.0*" dan "Meningkatkan daya saing mahasiswa dan lulusan".

Penelitian ini dimotivasi oleh peran akuntan untuk membuat laporan keuangan melalui *software*, yang dilaporkan kepada pihak manajemen atau yang

bertanggungjawab atas suatu organisasi, *software* akuntansi merupakan media yang akan memudahkan tugas seorang akuntan dalam menghasilkan laporan yang lebih reliabel dan efisien, informasi yang dihasilkan merupakan salah satu kunci yang memainkan peran atas keberhasilan suatu organisasi. Sesuai dengan peran SIA yaitu memberikan ketersediaan berupa informasi akan performa suatu perusahaan (Tashtoush, 2021). Akan tetapi, terjadi fenomena ketika seorang akuntan tidak mampu untuk mengoperasikan sebuah *software* dengan baik, maka akan berdampak negatif terhadap kinerja dari suatu perusahaan tersebut.

Tabel 1. Persentase Rumah Tangga yang Memiliki/Menguasai Komputer Menurut Provinsi dan Klarifikasi Daerah Perkotaan dan Perdesaan

Provinsi	Persentase Rumah Tangga yang Memiliki/Menguasai Komputer menurut Provinsi dan Klarifikasi Daerah Perkotaan dan Perdesaan		
	Tahun		
	2019	2020	2021
Jawa Timur	18,28	17,99	16,38
Banten	18,87	18,47	18,54
Bali	25,50	25,82	25,00
NTB	12,74	12,43	11,75
DI Yogyakarta	34,69	35,05	33,31
DKI Jakarta	30,00	34,19	36,29
Riau	30,26	27,09	31,08
Indonesia	18,78	18,83	18,24

Sumber: Badan Pusat Statistik, 2021

Mahasiswa Akuntansi Universitas Udayana angkatan 2019 dominan terdiri dari individu-individu yang termasuk pada kategori *Gen Z*. Dikutip dari artikel Sakitri (2021) *Gen Z* menghabiskan waktu selama 6 jam dalam sehari menggunakan ponsel dan jauh lebih sering menggunakan media sosial dibandingkan dengan generasi pendahulunya, *Gen Z* yang khususnya berasal dari Indonesia menduduki peringkat tertinggi dalam penggunaan ponsel, yakni 8,5 jam setiap harinya. *Gen Z* dikenal sebagai generasi *digital native*, karena lahir dan tumbuh di tengah era perkembangan teknologi yang masif. Meskipun disebut dengan generasi yang *digital native*, ketika berhadapan dengan suatu sistem pada dunia kerja khususnya sebuah *software* akuntansi, *Gen Z* masih mengalami kesulitan untuk mengoperasikannya.

Technology Acceptance Model atau disingkat TAM dikemukakan oleh Fred D. Davis (1986) merupakan teori model yang digunakan pada penelitian ini, TAM merupakan model yang lebih baik digunakan untuk menjelaskan akan perilaku pengguna sistem informasi atau suatu teknologi. Fred D. Davis (1986) menjelaskan bahwa TAM adalah model yang disusun dengan tujuan memprediksi tingkat penerimaan teknologi informasi dengan menggunakan komputer serta faktor lain yang berafiliasi dengannya, Su & Li (2021) menjelaskan bahwa TAM terdiri dari empat elemen dasar diantaranya yaitu (1) perilaku *user* ketika menggunakan suatu teknologi (*attitudes toward use*); (2) minat menggunakan suatu teknologi (*behavioral intention*); (3) kemudahan yang didapatkan ketika menggunakan (*perceived usefulness*); dan (4) kemudahan yang dirasakan (*perceived ease of use*) ketika menggunakan komputer. Model TAM merupakan model yang diadaptasi dari *Theory of Reasoned Action* (TRA) yang dikembangkan oleh Ajzen pada tahun 1975.

Tujuan dari model TAM yaitu untuk menjelaskan minat penggunaan suatu sistem (*actual system use*) seseorang. Minat merupakan harapan individu untuk melakukan sesuatu, minat terlebih dahulu ditentukan oleh sikap saat menggunakan (*attitude toward using*) kemudian sikap tersebut dipengaruhi langsung oleh persepsi akan kemudahan yang diterima ketika akan menggunakan suatu sistem (*perceived ease of use*) dan kepercayaan akan kemudahan yang diterima ketika menggunakan suatu sistem (*perceived usefulness*).

Computer anxiety atau kecemasan berkomputer, merupakan hal yang dapat mempengaruhi persepsi akan manfaat yang diberikan kepada seseorang ketika menggunakan komputer. Oetting (1983) menyebutkan terdapat beberapa hal yang menimbulkan rasa cemas seseorang, di antaranya yaitu seperti faktor sosial, ketika dihadapkan langsung dengan sesuatu, takut apabila mendapatkan hasil evaluasi yang buruk, takut untuk mengalami kekalahan. Oleh sebab itu, menurut Sudaryono & Astuti dalam Sudibyanto (2013) *computer anxiety* dapat menimbulkan dua hal, yaitu: (1) rasa takut atau *fear* dan (2) antisipasi atau rasa ingin mempelajari hal yang dicemaskan. *Computer anxiety* yaitu suatu sikap yang cenderung khawatir atau ketakutan mengenai penggunaan komputer pada saat ini atau di masa yang akan datang (Harimurti & Astuti, 2017). Beberapa penelitian sebelumnya yang telah meneliti pengaruh dari *computer anxiety* terhadap minat seseorang dalam menggunakan teknologi. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi & Juliarsa (2017), Katsarou (2021), dan Rahman *et al.* (2019) menyebutkan bahwa *computer anxiety* memiliki pengaruh negatif terhadap minat seseorang dalam menggunakan suatu teknologi.

H₁: *Computer anxiety* berpengaruh negatif terhadap minat seorang mahasiswa akuntansi menggunakan *software* akuntansi.

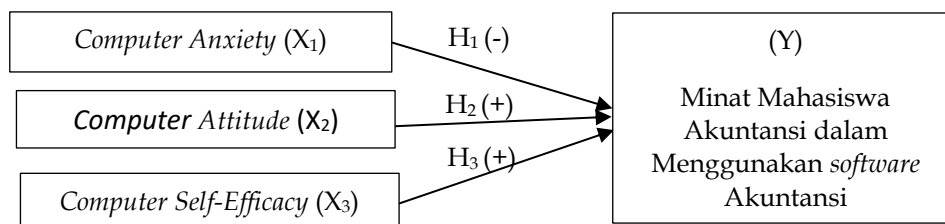
Variabel kedua pada penelitian ini yaitu *computer attitude*, *computer attitude* merupakan suatu sikap individu kepada komputer yang ditunjukkan dengan dengan rasa senang atau tidak senang pada saat menggunakan komputer Salamah *et al.* (2015). Hal ini ditunjukkan dari sikap optimisme, pesimisme, atau intimidasi yang dirasakan seseorang. Optimisme (*optimism*) merupakan sikap senang yang dapat mendorong seseorang untuk meningkatkan keahlian berkomputernya. Sedangkan pesimisme (*pessimism*) merupakan sikap yang beranggapan bahwa komputer tidak akan memberikan nilai tambah padanya sehingga akan menghambat kemampuannya dalam mengoperasikan komputer. Sikap yang terakhir merupakan sikap tertekan (*intimidation*) merupakan sikap seseorang yang menganggap bahwa suatu hari seluruh pekerjaan akan digantikan oleh komputer, sehingga dia menentang penggunaan komputer dalam kehidupannya (Lindawati, 2018). Weli (2015), Dewi & Juliarsa (2017), Ernawatiningsih & Apriada (2020), Fiddin & Muh. Arief (2022) menyebutkan bahwa *computer attitude* memiliki dampak positif terhadap minat seorang dalam menggunakan komputer. Sedangkan penelitian penelitian yang dilakukan oleh Salamah *et al.* (2015), Lindawati (2018), Pranata *et al.* (2020), dan Biduri *et al.* (2021) menyatakan bahwa *computer attitude* tidak memiliki pengaruh terhadap minat seseorang dalam menggunakan komputer.

H₂: *Computer attitude* berpengaruh positif terhadap minat seorang mahasiswa akuntansi dalam menggunakan *software* akuntansi.

Variabel terakhir yaitu *computer self efficacy* atau yang lebih sering disebut

CSE merupakan pendeskripsian individu mengenai persepsi akan kemampuannya dalam mengoperasikan komputer untuk menyelesaikan tugasnya terkait komputer (Hermawan *et al.*, 2021). CSE menurut Compeau & Higgins (1995) adalah keyakinan diri atas kemampuan berkomputer yang dimiliki seseorang untuk mengerjakan tugas-tugas yang berhubungan dengan komputer. Compeau & Higgins (1995) menjelaskan bahwa CSE diindikasikan oleh tiga hal, yaitu: (1) *Magnitude*, merupakan tingkatan kemampuan seseorang dalam berkomputer, (2) *Strength*, merupakan tingkat kepercayaan diri seseorang dalam mengerjakan hal-hal yang bersangkutan dengan komputer, dan (3) *General ability*, yaitu kemampuan seseorang secara umum dalam mengoperasikan komputer. Penelitian yang dilakukan oleh Pranata dkk. (2020) menyebutkan bahwa *computer self efficacy* memiliki pengaruh yang positif terhadap minat seseorang dalam menggunakan komputer, pernyataan tersebut telah didukung oleh penelitian lainnya Putra (2016), Nyoman dkk. (2018), Fiddin & Muhammad Arief (2022), Permana & Rosiana, (2022), Biduri *et al.* (2021) dan Kusmaeni *et al.*, (2022) menyebutkan bahwa CSE yang tinggi akan mengoptimalkan proses pengoperasian komputer seseorang.

H₃: *Computer self efficacy* berpengaruh positif terhadap minat seorang mahasiswa menggunakan *software* akuntansi.



Gambar 1. Kerangka Konseptual

Sumber: Data penelitian, 2023

METODE PENELITIAN

Variabel independen pada riset ini di antaranya yaitu *computer anxiety* (X_1), *computer attitude* (X_2), dan *computer self efficacy* (X_3). Sedangkan variabel dependen pada penelitian ini yaitu minat seorang mahasiswa akuntansi menggunakan *software* akuntansi (Y). Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh mahasiswa Program Studi Akuntansi angkatan 2019 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana, rumus *slovin* dengan *alpha* 10% digunakan untuk menentukan sebanyak 74 sampel mahasiswa program studi Akuntansi Universitas Udayana yang dipilih dengan metode *convenient random sampling*. Instrumen pada penelitian ini menggunakan kuesioner yang berasal dari penelitian oleh Putra (2016) dengan bantuan *Google Form*. Data yang terkumpul merupakan data primer berbentuk kuantitatif, kemudian jawaban responden yang telah terkumpul diukur menggunakan skala ordinal (*likert*) 5 poin untuk masing-masing variabel penelitian. Teknik analisis regresi linier berganda merupakan alat analisis yang berperan untuk menilai pengaruh dari masing-masing variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y). Model regresi linier berganda dalam penelitian

ini ditunjukkan oleh persamaan berikut:

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + \epsilon \dots\dots\dots (1)$$

Keterangan

- Y = Minat mahasiswa akuntansi menggunakan *software* akuntansi
- α = Konstanta
- $\beta_1, \beta_2, \beta_3$ = Koefisien regresi
- X_1 = *Computer anxiety*
- X_2 = *Computer attitude*
- X_3 = *Computer self efficacy*
- ϵ = *Standard error*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data dari penelitian ini menggunakan hasil analisis statistik deskriptif yang berfungsi untuk memberi nilai *maximum*, *minimum*, *mean*, dan *standard deviation* pada penelitian ini, hasil statistik deskriptif dicantumkan pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2 Statistik Deskriptif

Variabel	N	Minimum	Maksimum	Mean	Std. Deviation
<i>Computer anxiety</i> (X_1)	74	18	85	34,189	10,173
<i>Computer attitude</i> (X_2)	74	15	75	54,662	6,960
<i>Computer self efficacy</i> (X_3)	74	12	40	30,081	4,956
Minat Mahasiswa menggunakan <i>software</i> akuntansi (Y)	74	23	45	38,649	4,519

Sumber: Data Penelitian, 2023

Berdasarkan data pada Tabel 2. dapat dilihat bahwa statistik deskriptif dengan jumlah sampel yaitu sebanyak 74 responden, variabel minat mahasiswa akuntansi untuk menggunakan *software* akuntansi (Y) memiliki nilai minimum sebesar 23 dan maksimum sebesar 45, diperoleh rata-rata sebesar 38,64 dan standar deviasi sebesar 4,51. Sedangkan untuk variabel *computer anxiety* (X_1) memiliki nilai minimum 18, maksimum 85, dengan rata-rata sebesar 34,19 dan diperoleh standar deviasi sebesar 10,17. Variabel *computer attitude* memiliki nilai minimum sebesar 15, maksimum sebesar 75, rata-rata pada variabel ini yaitu sebesar 54,66 dengan standar deviasi sebesar 6,96. Sedangkan variabel *computer self efficacy* (X_3) memiliki nilai minimum sebesar 12, maksimum sebesar 40, rata-rata pada variabel ini senilai 30,08 dengan standar deviasi 4,95.

Berdasarkan hasil analisis seperti yang disajikan pada Tabel 3, maka dapat dibuat persamaan sebagai berikut:

$$Y = 36,156 - 0,209X_1 + 0,036X_2 + 0,285X_3 + \epsilon \dots\dots\dots (2)$$

Berdasarkan Tabel 3. nilai dari uji F sebesar 16,933 nilai tersebut lebih besar dari $F_{tabel} (2,73)$ dengan signifikansi 0,000, yang berarti bahwa variabel *computer anxiety* (X_1), *computer attitude* (X_2), dan *computer self efficacy* (X_3) secara simultan mempengaruhi minat mahasiswa akuntansi dalam menggunakan *software*

akuntansi. Skor koefisien determinasi (R^2) dari model regresi digunakan untuk memahami besar kemampuan dari variabel bebas dalam mempengaruhi variabel terikat. Tabel 3. dapat dilihat nilai R^2 yaitu 0,396, artinya sebesar 39,6% perubahan pada nilai minat mahasiswa akuntansi menggunakan *software* akuntansi (Y) dijelaskan oleh variabel *computer anxiety* (X_1), *computer attitude* (X_2), dan *computer self efficacy* (X_3). Sisanya sebesar 60,4% dipengaruhi oleh variabel lain diluar dari model yang digunakan.

Tabel 3. Hasil Analisis Regresi Linear Berganda

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	36,156	4,445		7,816	0,000
	X_1	-0,209	0,047	-0,415	-4,500	0,000
	X_2	0,036	0,069	0,054	0,530	0,598
	X_3	0,285	0,086	0,312	3,301	0,002
	F	16,933				0,000
	Adj. R^2	0,396				

Sumber: Data Penelitian, 2023

Hipotesis pertama (H_1) pada penelitian ini adalah *computer anxiety* berpengaruh negatif terhadap minat mahasiswa akuntansi menggunakan *software* akuntansi. Pernyataan *computer anxiety* pada penelitian ini terbagi menjadi 2 dimensi yaitu, *anxiety* dan *anticipation*. *Anxiety* yang merupakan sikap tertekan seseorang ketika menggunakan teknologi, dimensi *anxiety* ditunjukkan oleh pernyataan-pernyataan kode X1.1 sampai dengan X1.9 dengan rata-rata tertinggi pada pernyataan dengan kode X1.5 dengan nilai 2,49 yang berbunyi "Saya takut kalau saya melakukan kesalahan yang menyebabkan sebagian besar informasi di komputer rusak/hilang". Dimensi kedua pada variabel ini yaitu *anticipation*, yang merupakan kegelisahan seseorang akan komputer sehingga dia memutuskan untuk mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan teknologi. Indikator *anticipation* berada pada pernyataan-pernyataan dengan kode X1.10 sampai dengan X1.18, rata-rata terendah berada pada pernyataan nomor X1.12 yang berbunyi "Saya ingin menggunakan komputer dalam pekerjaan saya", dan X1.13 berbunyi "Belajar menggunakan komputer itu seperti mempelajari keterampilan baru, semakin banyak berlatih, maka semakin baik". Hal ini dapat diartikan bahwa mahasiswa menginginkan menggunakan komputer ketika bekerja, walaupun risiko kehilangan data tidak dapat dihindari apabila melakukan suatu kesalahan, namun mereka percaya bahwa dengan ketekunan mereka akan mampu mengoperasikan komputer dengan handal.

Berdasarkan nilai pada Tabel 3. H_1 diterima, dapat disimpulkan bahwa *computer anxiety* berpengaruh negatif dan signifikan terhadap minat mahasiswa akuntansi menggunakan *software* akuntansi. Hipotesis pertama mampu memberikan informasi mengenai pengaruh *computer anxiety* yang berlawanan terhadap minat mahasiswa akuntansi menggunakan *software* akuntansi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Devi (2015), Dewi & Juliarsa (2017), Katsarou (2021), Rahman *et al.* (2019), dan (Awofala *et al.*, 2019) yang menyebutkan bahwa *computer anxiety* memiliki pengaruh negatif terhadap minat seseorang dalam menggunakan suatu teknologi.

Computer attitude merupakan Hipotesis kedua (H₂) pada penelitian ini, *computer attitude* memiliki 3 dimensi yang berbeda diantaranya, yaitu *optimism*, *pessimism*, dan *intimidation*. Sikap *optimism* merupakan sikap seseorang yang percaya bahwa komputer akan membawa manfaat bagi kehidupan dan pekerjaan manusia, dimensi ini ditunjukkan oleh pernyataan-pernyataan dengan kode X2.1 sampai dengan X2.6, rata-rata tertinggi untuk indikator *optimism* berada pada pernyataan dengan kode nomor X2.2 yang berbunyi "Hidup akan lebih mudah dengan adanya komputer". Dimensi kedua yaitu *pessimism* merupakan sikap yang memandang bahwa komputer tidak mampu memberikan manfaat bagi penggunanya, dikarenakan usaha yang dia keluarkan sama dengan ketika ia melakukannya secara manual, *pessimism* diindikasikan oleh kode pernyataan X2.7 sampai dengan X2.10, rata-rata tertinggi berada pada pernyataan kode X2.7 yang berbunyi "Penggunaan komputer akan meningkatkan standar kehidupan manusia". Dimensi terakhir yaitu *intimidation* dengan kode pernyataan X2.11 sampai dengan X2.15, rata-rata terendah berada pada kode nomor X2.14 yang berbunyi "Pemanfaatan komputer yang berlebihan akan membahayakan kehidupan manusia", yang berarti mahasiswa percaya bahwa komputer mendatangkan dampak yang positif terhadap kehidupan dan pekerjaan manusia, namun apabila dimanfaatkan berlebihan dan tidak di kontrol, maka akan memberi dampak yang buruk terhadap kehidupan manusia.

Hipotesis kedua pada penelitian ini yaitu *computer attitude* memiliki pengaruh positif terhadap minat mahasiswa akuntansi menggunakan *software* akuntansi. Berdasarkan hasil pengujian pada Tabel 3. H₂ ditolak, berarti *computer attitude* tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat mahasiswa akuntansi dalam menggunakan *software* akuntansi. Brock & Sulsky (1994) menjelaskan bahwa sikap seseorang saat berkomputer itu ada dua (1) percaya bahwa komputer merupakan alat yang akan membawa manfaat positif dalam kehidupan manusia, dan (2) komputer merupakan entitas yang bersifat otonom. Hal ini menjelaskan mengapa hipotesis kedua ditolak, kuesioner pada penelitian ini tidak mendefinisikan secara jelas mengenai tujuan dari penggunaan komputer tersebut, kuesioner pada penelitian ini memiliki dua dimensi pernyataan yang saling bertentangan, sehingga responden menjawab hal-hal yang berkaitan dengan sifat negatif otonom suatu komputer dan pada saat yang bersamaan menyetujui pernyataan yang menganggap bahwa komputer akan membawa dampak positif dalam kehidupan. Ditolaknya hipotesis kedua berarti bahwa *computer attitude* tidak memiliki dampak yang signifikan terhadap minat mahasiswa akuntansi menggunakan *software* akuntansi, sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Biduri *et al.* (2021), Schlebusch (2018), Maharani (2019), Lindawati (2018) dan Salamah *et al.* (2015).

Computer self efficacy (CSE) merupakan variabel ketiga pada penelitian ini, variabel CSE terdiri dari tiga indikator utama yaitu, *magnitude*, *strength*, dan *general ability*. *Magnitude* di definisikan sebagai tingkatan kemampuan seseorang mengoperasikan suatu *software* (Afari *et al.*, 2023) pernyataan-pernyataan yang berkaitan dengan *magnitude* seseorang ada pada kode item nomor X3.1 dan X3.2, nilai rata-rata tertinggi berada pada item dengan kode nomor X3.2 berbunyi "Saya bisa membuat laporan dan menyelesaikan tugas saya menggunakan *software*

akuntansi jika ada seseorang yang membantu saya untuk memulai prosedur pembuatan laporan”, artinya rata-rata mahasiswa merasa kurang mampu dalam mengoperasikan komputer terutama untuk pertama kalinya. Pernyataan-pernyataan pada kode X2.3 sampai dengan X2.5 adalah dimensi *strenght* pernyataan dengan rata-rata tertinggi berada pada item nomor kode X2.4 yang berbunyi “Saya tidak akan atau hanya membutuhkan sedikit bantuan dari panduan apabila saya menemui kesulitan ketika menggunakan *software* akuntansi, karena saya percaya diri bahwa saya mampu untuk mengatasi masalah tersebut” pernyataan ini memberikan indikasi bahwa responden mampu mengatasi masalah yang mereka temui meskipun tanpa ada bantuan dari buku panduan. Indikator terakhir yaitu *General abilty*, yaitu kemampuan secara umum seseorang dapat mengoperasikan suatu komputer, rata-rata tertinggi berada pada item dengan kode X3.6 yang berbunyi “Saya dapat membuat laporan keuangan atau menyelesaikan tugas akuntansi saya jika menggunakan komputer”, yang berarti bahwa mahasiswa secara umum lebih ingin melakukan pekerjaannya menggunakan komputer apabila dibandingkan ketika bekerja secara manual, pernyataan ini selaras dengan dimensi *anticipation* pada *computer anxiety* yang dimana mahasiswa lebih ingin mengerjakan pekerjaannya apabila menggunakan komputer.

Hipotesis ketiga (H₃) pada penelitian ini adalah *computer self efficacy* memiliki pengaruh positif terhadap minat mahasiswa akuntansi menggunakan *software* akuntansi sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Salamah *et al.* (2015), Achim & Kassim (2015), Hermawan *et al.* (2021) dan Kusmaeni *et al.* (2022). Wilhite, (1990) menjelaskan bahwa efikasi diri adalah keadaan ketika seseorang yakin dan percaya dapat mengontrol hasil dari usaha yang telah dilakukannya. Berdasarkan pengujian pada Tabel 3. H₃ diterima, Hal ini sejalan dengan model TAM yang menyebutkan bahwa CSE mempengaruhi persepsi akan kemudahan yang diterima seseorang untuk menggunakan komputer, dimana CSE berpengaruh positif yang signifikan terhadap minat minat mahasiswa akuntansi menggunakan *software* akuntansi. Penyebabnya karena semakin percaya diri seseorang dalam menggunakan atau mengoperasikan komputer, tentu saja hal tersebut akan mempengaruhi minat serta motivasi mereka untuk mempelajari penggunaan *software* akuntansi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa *computer anxiety* merupakan kecemasan seseorang dalam berkomputer memiliki pengaruh negatif dan signifikan terhadap minat mahasiswa akuntansi dalam menggunakan *software* akuntansi. Variabel ke dua yaitu *computer attitude* yaitu untuk menilai bagaimana tanggapan seseorang ketika berhadapan dengan komputer, berdasarkan hasil perhitungan disimpulkan bahwa *computer attitude* tidak memiliki dampak yang signifikan terhadap minat mahasiswa akuntansi menggunakan *software* akuntansi. Variabel ke tiga pada penelitian yaitu *computer self efficacy* yaitu variabel yang mengukur seberapa besar efikasi diri seseorang dalam berkomputer mampu mendorong minat orang tersebut menggunakan *software* akuntansi, hasilnya menjelaskan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan *computer self efficacy* terhadap minat mahasiswa akuntansi Universitas Udayana menggunakan *software*

akuntansi.

Penelitian ini terbatas pada sampel mahasiswa akuntansi Universitas Udayana dan variabel *computer attitude* yang memiliki dua dimensi yang bertentangan sehingga memberikan nilai yang kurang baik, saran yang dapat diberikan yaitu kepada peneliti berikutnya, untuk meningkatkan jumlah sampel pada penelitian demi meningkatkan akurasi, kemudian untuk memisahkan dimensi yang saling bertentangan pada variabel *computer attitude* sehingga dapat memberikan hasil yang berbeda dari riset ini. Berdasarkan jawaban kuesioner yang diterima, saran yang diberikan bagi mahasiswa akuntansi Universitas Udayana yaitu untuk jangan takut untuk melakukan kesalahan dan mulai mempelajari bagaimana program bekerja di saat waktu luang. Peran akuntansi pada Industri 4.0 sudah mulai tergeser, setiap orang dapat melakukan *input* data pada suatu program, program tersebut akan secara otomatis menghasilkan laporan keuangan yang lebih efisien dan efektif dibandingkan dengan cara tradisional, oleh karena itu calon akuntan dituntut untuk memberikan *softskill* yang lebih pada saat mengoperasikan sebuah *software*.

REFERENSI

- Achim, N., & Kassim, A. Al. (2015). Computer Usage: The Impact of Computer Anxiety and Computer Self-efficacy. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 172, 701–708. <https://doi.org/10.1016/J.SBSPRO.2015.01.422>
- Afari, E., Eksail, F. A. A., Khine, M. S., & Alaam, S. A. (2023). Computer self-efficacy and ICT integration in education: Structural relationship and mediating effects. *Education and Information Technologies*. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11679-8>
- Avriyanti, S. (2022). Pengaruh Inovasi Produk dan Teknologi Informasi Terhadap Perkembangan Usaha (Studi Pada UMKM Bidang Kuliner Di Kabupaten Tabalong). *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Administrasi Publik Dan Administrasi Bisnis*, 6(1).
- Awofala, A. O. A., Olabiyi, O. S., Awofala, A. A., Arigbabu, A. A., Fatade, A. O., & Udeani, U. N. (2019). Attitudes toward computer, computer anxiety and gender as determinants of pre-service science, technology, and mathematics teachers' computer self-efficacy. *Digital Education Review*, 36. <https://doi.org/10.1344/der.2019.36.51-67>
- Badan Pusat Statistik. (2021). *Persentase Rumah Tangga yang Memiliki/Menguasai Komputer Menurut Provinsi dan Klasifikasi Daerah 2019-2021*. BPS RI.
- Biduri, S., Hermawan, S., Maryanti, E., Rahayu, R. A., & Utami, N. (2021). *The Effect of Computer Anxiety, Computer Attitude, Computer Self Efficacy and Accounting Knowledge on Accounting Students' Understanding Using Accurate-based Accounting Software*.
- Bodner, G. H., & Hopwood, W. S. (2001). *Accounting information systems* (8th ed). Prentice Hall International.
- Brock, D. B., & Sulsky, L. M. (1994). Attitudes toward computers: Construct validation and relations to computer use. *Journal of Organizational Behavior*, 15(1), 17–35. <https://doi.org/10.1002/job.4030150104>

- Compeau, D. R., & Higgins, C. A. (1995). Computer Self-Efficacy: Development of a Measure and Initial Test. *MIS Quarterly*, 19(2), 189.
<https://doi.org/10.2307/249688>
- Dewi, N. K. K., & Juliarsa, G. (2017). Internal Locus of Control Memoderasi Computer Anxiety dan Computer Attitude pada Keahlian Aplikasi Komputer Akuntansi. *E-Jurnal Akuntansi Universitas Udayana*, 19(1), 623–653.
- Ernawatiningsih, N. P. L., & Apriada, K. (2020). The Effects of the Tri Hita Karana Culture, Computer Anxiety, Computer Attitude, and Computer Self Efficacy on the Interest of Accounting Students of Private Universities in Denpasar City to Use Accounting Software. *International Journal of Accounting & Finance in Asia Pacific (IJAFAP)*, 3(1), 27–31.
- Fiddin, F. F., & Muhammad Arief. (2022). Pengaruh Computer Anxiety, Computer Attitude, Dan Computer Self Efficacy, Kondisi Yang Memfasilitasi Pemakai, Dan Faktor Sosial Terhadap Minat Mahasiswa Komputerisasi Akuntansi Menggunakan Software Akuntansi. *AKUA: Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, 1(1), 86–94.
<https://doi.org/10.54259/akua.v1i1.182>
- Fred D. Davis, Jr. (1986). *A Technology Acceptance Model for Empirically Testing New End-User Information Systems: Theory and Results*. Massachusetts Institute of Technology.
- Harimurti, F., & Astuti, S. P. D. (2017). Pengaruh Computer Anxiety Terhadap Keahlian Pemakai Komputer dengan Internal Locus Of Control sebagai Variabel Moderasi. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Bisnis*, 91.
<https://doi.org/10.24843/JIAB.2016.v11.i02.p04>
- Hermawan, S., Biduri, S., Wahyu Ningdiyah, E., & Puspitasari, R. (2021). Computer Self Efficacy, The Availability of Information Technology Facilities, And Accounting Student Attitude. *Journal of Physics: Conference Series*, 1779(1), 012050. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1779/1/012050>
- Indarti, N., & Langenberg, M. (2004). *Factors affecting business success among SMEs: empirical evidences from Indonesia* (Issue 19).
<https://www.researchgate.net/publication/228375543>
- Katsarou, E. (2021). The Effects of Computer Anxiety and Self-Efficacy on L2 Learners' Self-Perceived Digital Competence and Satisfaction in Higher Education. *Journal of Education and E-Learning Research*, 8(2), 158–172.
<https://doi.org/10.20448/journal.509.2021.82.158.172>
- Kusmaeni, E., Nugraheni, R., Syahrenny, N., & Sulistyowati, E. (2022). Computer Anxiety, Computer Self Efficacy, Pemahaman Akuntansi dan Minat Mahasiswa Menggunakan Software Akuntansi. *E-Jurnal Akuntansi*, 32(9), 2748–2758. <https://doi.org/10.24843/EJA.2022.v>
- Lindawati. (2018). *Pengaruh Computer Attitude terhadap Computer Self Efficacy Mahasiswa dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi* (Vol. 8, Issue 2).
- Maharani, P. N. (2019). Pengaruh Computer Anxiety dan Computer Attitude terhadap Keahlian Pemakaian Software Akuntansi pada Mahasiswa Jurusan Akuntansi di Universitas Mahasaraswati Denpasar. *JSAM (Jurnal Sains, Akuntansi Dan Manajemen)*, 1(2), 236–270.

- Mead, D. C., & Liedholm, C. (1998). The dynamics of micro and small enterprises in developing countries. *World Development*, 26(1), 61-74.
[https://doi.org/10.1016/S0305-750X\(97\)10010-9](https://doi.org/10.1016/S0305-750X(97)10010-9)
- Nyoman, I., Adi, R., Eka, P., & Yanti, P. (2018). Pengaruh Computer Attitude, Computer Self Efficacy, dan Terust terhadap Minat Menggunakan Software Akuntansi pada Karyawan LPD Se-Kota Denpasar. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Bisnis*, 3(1), 58-70. <https://doi.org/10.38043/JIAB.V3I1.2099>
- Oetting, E. R. (1983). *Manual for Oetting's Computer Anxiety Scale (COMPAS)* - - (1st Edition). Rocky Mountain Behavioral Science Institute.
https://books.google.co.id/books/about/Manual_for_Oetting_s_Computer_Anxiety_Sc.html?id=Aq84GwAACAAJ&redir_esc=y
- Permana, G. P. L., & Rosiana, P. M. C. (2022). Pengaruh Tingkat Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan, Tingkat Pengetahuan Akuntansi, dan Computer Self Efficacy pada Penerimaan Aplikasi MYOB pada Siswa SMK Akuntansi di Kota Denpasar. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Bisnis*, 7(1), 89-105.
<https://doi.org/10.38043/jiab.v7i1.3464>
- 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 (EBI)*, 1(2), 54-63.
- Putra, A. K. (2016). *Pengaruh Computer Anxiety, Computer Attitude, dan Computer Self-Efficacy terhadap Minat Mahasiswa Komputerisasi Akuntansi Menggunakan Software Akuntansi (Studi Kasus pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta 2012-2014)*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rahman, S. F. A., Yunus, M. M., & Hashim, H. (2019). A Technology Acceptance Model (TAM): Malaysian ESL Lecturers' Attitude in Adapting Flipped Learning (Technology Acceptance Model (TAM): Sikap Pensyarah ESL di Malaysia dalam Penyesuaian Pembelajaran Flipped). *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 44(01SI). <https://doi.org/10.17576/JPEN-2019-44.01SI-04>
- Sakitri, G. (2021). Selamat Datang Gen Z , Sang Penggerak Inovasi. *Forum Manajemen Prasetiya Mulya*, 35(2).
- Salamah, I., Ganiardi, M. A., & Kusumanto, R. (2015). Computer Anxiety and Computer Attitude towards Computer Self Efficacy (CSE) Polstri Telecommunication Engineering Student on Writing the Final Report. *Proceeding of the Electrical Engineering Computer Science and Informatics*, 2(1).
<https://doi.org/10.11591/eecsi.v2i1.786>
- Schlebusch, C. L. (2018). Computer Anxiety, Computer Self-efficacy and Attitudes towards the Internet of First Year Students at a South African University of Technology. *Africa Education Review*, 15(3).
<https://doi.org/10.1080/18146627.2017.1341291>
- Su, Y., & Li, M. (2021). Applying Technology Acceptance Model in Online Entrepreneurship Education for New Entrepreneurs. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.713239>
- Sudibyanto, I. N. (2013). *Pengaruh Computer Anxiety, Computer Attitude, dan Computer Self Efficacy terhadap Minat Dalam Berbisnis Secara Online pada*

Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
Universitas Negeri Yogyakarta.

Tashtoush, L. (2021). The Role of Information Systems Capabilities as A Driving Force in Enhancing the Organizational Performance. *Journal of Information Systems and Informatics*, 3(2). <http://journal-isi.org/index.php/isi>

Tilahun, M. (2019). A Review on Determinants of Accounting Information System Adoption. *Science Journal of Business and Management*, 7(1), 17. <https://doi.org/10.11648/j.sjbm.20190701.13>

Weli. (2015). Accounting Students Attitude towards Computer, the Acceptance of the Accounting Information System's Course and Teaching Method. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 172, 18–25.

<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.330>

Wilhite, S. C. (1990). Self-efficacy, locus of control, self-assessment of memory ability, and study activities as predictors of college course achievement. *Journal of Educational Psychology*, 82(4), 696–700.

<https://doi.org/10.1037/0022-0663.82.4.696>