

# *Computer Anxiety, Computer Self Efficacy, Pemahaman Akuntansi dan Minat Mahasiswa Menggunakan Software Akuntansi*

Emi Kusmaeni<sup>1</sup>  
Ratna Nugraheni<sup>2</sup>  
Nenny Syahreenny<sup>3</sup>  
Endah Sulistyowati<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia Surabaya, Indonesia

\*Correspondences: [emikusmaeni@stiesia.ac.id](mailto:emikusmaeni@stiesia.ac.id)

## ABSTRAK

Tujuan penelitian untuk menilai faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar dalam menggunakan *software* serta mengetahui kekurangan yang terjadi di proses pembelajaran sehingga dapat memperbaiki strategi proses belajar. Populasi penelitian adalah mahasiswa angkatan tahun 2018-2019 dengan jumlah 338 mahasiswa dijadikan sampel penelitian. Statistik yang digunakan analisis regresi liner berganda. Hasil penelitian menunjukkan *computer anxiety* dan *computer self efficacy* berpengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan *software* akuntansi. Sedangkan pemahaman akuntansi tidak berpengaruh terhadap minat mahasiswa. Dapat disimpulkan bahwa variabel *computer anxiety*, *computer self efficacy*, dan pemahaman akuntansi berpengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan *software* akuntansi.

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

## *Computer Anxiety, Computer Self Efficacy, Accounting Understanding and Student Interest in Using Accounting Software*

## ABSTRACT

*The purpose of this research is to assess the factors that influence learning interest in using software and to find out the shortcomings that occur in the learning process so that it can improve the learning process strategy. The research population is the 2018-2019 class of students with a total of 338 students being the research sample. Statistics used multiple linear regression analysis. The results showed that computer anxiety and computer self-efficacy had a significant effect on students' interest in using accounting software. While the understanding of accounting has no effect on student interest. It can be concluded that the variables of computer anxiety, computer self-efficacy, and understanding of accounting have a significant effect on students' interest in using accounting software.*

Keywords: *Computer Anxiety; Computer Self Efficacy; Student Interests; Accounting Software.*



e-ISSN 2302-8556

Vol. 32 No. 9  
Denpasar, 26 September 2022  
Hal. 2748-2758

DOI:  
10.24843/EJA.2022.v32.i09.p09

## PENGUTIPAN:

Kusmaeni, E., Nugraheni, R., Syahreenny, N., Sulistyowati, E. (2022). *Computer Anxiety, Computer Self Efficacy, Pemahaman Akuntansi dan Minat Mahasiswa Menggunakan Software Akuntansi*. *E-Jurnal Akuntansi*, 32(9), 2748-2758

## RIWAYAT ARTIKEL:

Artikel Masuk:  
5 April 2022  
Artikel Diterima:  
20 September 2022

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

## PENDAHULUAN

Pendidikan akuntansi dan organisasi bisnis sekarang ini banyak memiliki persaingan yang cukup ketat. Hal ini terjadi karena lulusan akuntansi semakin banyak dan saling bersaing untuk mendapatkan pekerjaan di perusahaan. Dengan semakin bertambahnya akuntan-akuntan baru menawarkan keahliannya kepada perusahaan yang membutuhkan dan perusahaan sendiri menuntut keahlian yang kompeten bukan hanya dari sisi keahlian akuntansi tetapi juga dituntut untuk bisa mengikuti perkembangan teknologi. Pemahaman akan pembelajaran dasar akuntansi adalah cara pertama untuk memperoleh suatu pengetahuan yang mendalam terhadap teori akuntansi. Tujuan dari pemahaman akan pembelajaran dasar akuntansi adalah kunci yang digunakan untuk praktek dan teorinya sehingga lulusan akuntansi lebih mudah dalam menghadapi kondisi di lapangan. Faktanya, pembelajaran akuntansi yang terjadi hanya untuk sekedar mengetahui diorientasikan pada langkah-langkah secara umum, dimana hal tersebut berbanding terbalik dengan kondisi yang ditemui di lapangan sehingga akan menyulitkan peserta didik dalam memahami dasar-dasar akuntansi itu sendiri sehingga tidak dapat menghasilkan lulusan akuntansi yang profesional dan dapat menyebabkan keraguan atas keandalan pendidikan tinggi akuntansi.

Hasil penelitian Simbolon (2014), menyebutkan bahwa proses interaktif dari hasil pembelajaran, pendidik memiliki fungsi yang utama untuk mendeasin pelaksanaan dan pengevaluasian proses belajar dalam meningkatkan minat murid. Karena keinginan tersebut adalah dasar dan dorongan untuk melakukan apa yang diinginkan jika mengharapkan mencapai tujuan. Keinginan tersebut merupakan landasan yang dapat diyakini dalam keberhasilan suatu proses belajar. Jika minat belajar telah meningkat, khususnya dalam hal ini yaitu pendidikan akuntansi yang terkait dengan keuangan entitas dimana selalu membutuhkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi maka kualitas informasi yang dihasilkan tinggi maka akan menyebabkan pemakai laporan keuangan puas atas informasi yang disajikan. Akuntansi yang berbasis komputer saat ini menjadi sesuatu hal yang tidak dapat dihindarkan dan sudah menjadi kebutuhan pokok untuk mendukung kegiatan bisnis. Misalnya dari sisi hasil dan keakuratan dalam pemrosesan data, sistem komputerisasi lebih baik bila dibandingkan dengan sistem akuntansi konvensional (Sastrawan et al., 2012). Serta dengan menggunakan sistem komputerisasi dapat memproses transaksi lebih banyak dan lebih cepat. Banyak kemudahan yang akan diperoleh pengguna atau *stakeholder* suatu entitas ketika sistem pembukuan dilakukan dengan sistem komputerisasi, salah satunya akan mendapatkan efisiensi dan efektivitas yang dapat mendukung keberhasilan tujuan entitas tersebut.

Oleh karena itu sangatlah penting bagi seorang mahasiswa untuk mengikuti perkembangan teknologi dibidang akuntansi seperti penerapan akuntansi berbasis komputer yang mana akan dapat diaplikasikan pada saat mereka mulai masuk pada dunia kerja. Untuk dapat menggunakan *software* akuntansi pengguna harus memiliki minat atau ketertarikan atas *software* tersebut. Sedangkan untuk menumbuhkan minat tersebut terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhinya antara lain pemahaman atas akuntansi dasar, *computer anxiety* atau kecemasan berkomputer, dan *computer self efficacy* atau kepercayaan individu dalam melaksanakan tugas-tugas secara spesifik.

*Computer anxiety* atau kecemasan berkomputer yaitu rasa ketakutan yang dimiliki seseorang dalam mengoperasikan komputer. *Computer self efficacy* adalah kepercayaan seseorang akan kemampuannya dalam melaksanakan tugas serta kemampuannya dalam menghadapi suatu dengan kegigihan yang tinggi. Sedangkan yang dimaksud dengan pemahaman akuntansi yaitu kemampuan seseorang untuk memahami permasalahan akuntansi dan kemudian dapat memberikan uraian atas pemahaman tersebut dengan ungkapan bahasa sendiri.

Kebaruan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah mengidentifikasi minat belajar mahasiswa dalam menggunakan *software* akuntansi dan mengeluarkan variabel *Computer Attitude* dan menggantinya dengan Minat Mahasiswa dalam Menggunakan *Software* Akuntansi yang dipengaruhi variabel Pemahaman Akuntansi sehingga diperoleh judul "Pengaruh *Computer anxiety*, *Computer Self Efficacy*, Pemahaman Akuntansi terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan *Software* Akuntansi". Pelaksanaan penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi secara empiris pengaruh ketiga variabel independen tersebut terhadap variabel dependen. Hal ini dilakukan oleh peneliti karena kelancaran dalam pengoperasian *software* akuntansi dapat didukung dengan pahamiannya mahasiswa atas penjournalan transaksi keuangan yang terjadi dalam sebuah entitas (Rusmita, 2012).

Teori yang melandasi peneliti menentukan topik penelitian adalah (Boulianne, 2014) bertujuan untuk menginvestigasi dampak dari penggunaan *software* akuntansi sebagai akuisisi pengetahuan mahasiswa atas siklus akuntansi dengan *software* dan manual serta menginformasikan perubahan dalam pendidikan akuntansi. Dari temuan penelitian, dapat diketahui bahwa penyelesaian kasus dengan manual kemudian menggunakan *software* untuk kasus yang sama adalah akuisisi pengetahuan yang terbaik. Selain itu, mahasiswa yang hanya menyelesaikan kasus dengan pengalaman dalam penggunaan *software* lebih baik daripada yang hanya menyelesaikan kasus dengan sistem manual.

Kemudahan dalam menggunakan *software* berpengaruh signifikan pada persepsi kegunaan, sedangkan manfaat yang diperoleh berpengaruh signifikan pada niat perilaku dalam menggunakannya dan niat perilaku penggunaan memiliki dampak positif yang signifikan terhadap penggunaan sistem yang sebenarnya dari *software* akuntansi (Sriwidharmanely & Syafrudin, 2012). Penelitian yang dilakukan oleh (Laing & Perrin, 2012) bertujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai persepsi mahasiswa akuntansi tahun pertama tentang integrasi aplikasi komputer dalam kurikulum akuntansi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hal ini membantu pemahaman mahasiswa dan menganggap komputer sebagai alat pendidikan yang berharga.

Peneliti telah melakukan penelitian tentang bagaimana meningkatkan minat mahasiswa pada tahun pertama oleh tim pembelajaran (Opdecam, Evelien & Everaert, 2012). Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan kontribusi untuk praktek pendidikan akuntansi dengan menggambarkan cara dalam menerapkan pembelajaran tim di tempat perguruan tinggi. Hasil dari penelitian ditemukan bahwa mahasiswa lebih puas dengan kondisi adanya pembelajaran tim dan pengalaman dibandingkan dengan mahasiswa yang hanya berbasis kuliah.

Seorang peneliti menghasilkan penelitian menemukan variabel *Computer anxiety* mempengaruhi secara positif dan signifikan pada Minat Mahasiswa pada

penggunaan *Software* (Putra, 2016). Sedangkan variabel *Computer Attitude* tidak mempengaruhi secara positif dan signifikan terhadap Minat Mahasiswa pada penggunaan *Software* Akuntansi. Variabel yang berikutnya adalah *Computer Self Efficacy* mempengaruhi secara signifikan dan positif pada Minat Mahasiswa terhadap penggunaan *Software*. Ketiga variabel tersebut secara simultan mempengaruhi signifikan dan positif pada Minat Mahasiswa. Peneliti lainnya melakukan penelitian tentang pengaruhnya *computer anxiety* dan *computer attitude* pada keahlian memakai *software* akuntansi (Maharani, 2019). Hasil dari penelitian tersebut adalah kedua variabel independen tidak berpengaruh terhadap keahlian pemakaian *software* akuntansi.

*Computer anxiety* juga diteliti oleh peneliti lainnya yang menyatakan bahwa variabel tersebut pengaruhnya adalah positif dan signifikan terhadap variabel keahlian dalam menggunakan komputer pada penulisan skripsi mahasiswa (Utomo, 2012). Variabel berikutnya (*Computer attitude*) berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel dependen. Kedua variabel tersebut secara bersama-sama berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel dependen. Tidak hanya Utomo (2012), penelitian lainnya yaitu tentang pengaruhnya *computer anxiety* pada minat mahasiswa komputerisasi akuntansi dalam menggunakan *software* (Fiddin & Muhammad Arief, 2022). Hasilnya adalah *computer anxiety* dan faktor sosial tidak berpengaruh terhadap variabel dependen.

Kesimpulan yang dapat diambil yaitu jika *computer anxiety* atau kecemasan berkomputer tinggi maka akan menyebabkan minat mahasiswa untuk menggunakan *software* akuntansi akan semakin tinggi pula. Berdasarkan uraian tersebut maka dirumuskan hipotesis sebagai berikut.

H<sub>1</sub> : *Computer anxiety* berpengaruh positif Minat Mahasiswa Menggunakan *Software* Akuntansi.

Hasil penelitian yang terkait *computer attitude*, *computer self efficacy* serta *computer anxiety* terhadap minat berbisnis online pada mahasiswa akuntansi menghasilkan bahwa ketiga variabel tersebut memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen baik secara parsial maupun bersama-sama (Sudibyanto, 2013). Peneliti lainnya juga melakukan penelitian tentang pengaruhnya *computer self efficacy* pada minat mahasiswa komputerisasi akuntansi dalam menggunakan *software*. Hasilnya adalah *computer self efficacy* berpengaruh pada minat mahasiswa komputerisasi akuntansi dalam penggunaan *software* (Fiddin & Arief, 2022).

Peneliti menemukan variabel *Computer Self Efficacy* mempengaruhi secara signifikan dan positif pada Minat Mahasiswa terhadap penggunaan *Software* (Putra, 2016). Penelitian lainnya meneliti tentang minat mahasiswa akuntansi menggunakan *software accounting* sebagai implementasi keunggulan teknologi informasi dan komunikasi. Variabel independen yang digunakan adalah *computer anxiety*, *computer attitude* dan *computer self efficacy*. Hasilnya ketiga variabel berpengaruh positif pada menggunakan *software accounting* (Akbar & Hidajat, 2020).

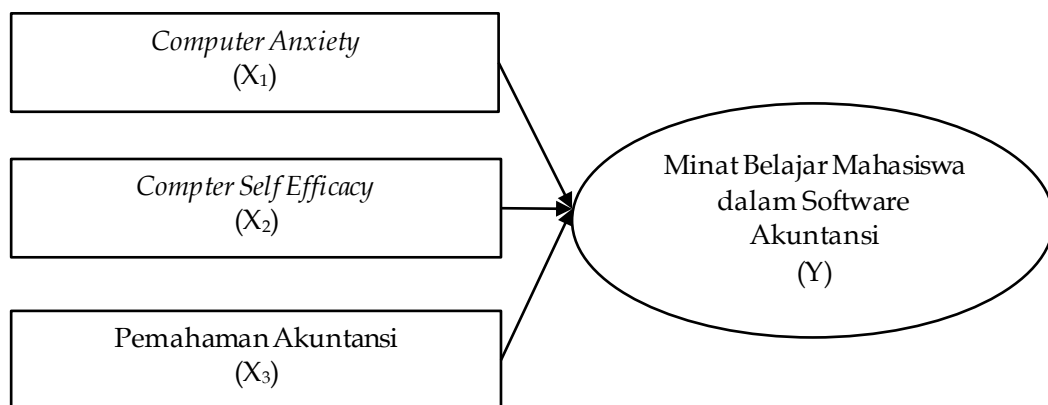
H<sub>2</sub> : *Computer Self Efficacy* berpengaruh positif Minat Mahasiswa Menggunakan *Software* Akuntansi.

Pengendalian diri, motivasi, perilaku dan minat belajar pada tingkat pemahaman akuntansi menghasilkan bahwa variabel-variabel independen yang

digunakan berpengaruh terhadap tingkat pemahaman akuntansi kecuali variabel minat belajar. Namun secara bersama-sama variabel bebas berpengaruh terhadap variabel dependen (Haryati & Feranika, 2020).

Reaksi individu terhadap belajar serta keinginan belajar terhadap pemahaman tentang akuntansi dengan kemampuan intelektual sebagai variabel intervening juga telah dilakukan penelitian. Analisis yang digunakan adalah metode *partial least square* dan dihasilkan reaksi individu terhadap belajar dan keinginan belajar sangat mempengaruhi pada pengertian tentang akuntansi. Kemudian dihasilkan pula reaksi individu terhadap belajar dan keinginan untuk belajar mempengaruhi secara signifikan terhadap kemampuan intelektual. Sedangkan kemampuan intelektual sendiri mempengaruhi secara signifikan terhadap mengerti tentang akuntansi, reaksi individu terhadap belajar tidak mempengaruhi pada mengerti tentang akuntansi melalui kemampuan intelektual, dan keinginan belajar mempengaruhi secara signifikan terhadap mengerti tentang akuntansi melalui kemampuan intelektual (Ardiansyah & Susilowati, 2018).

H<sub>3</sub>: Pemahaman Akuntansi berpengaruh positif Minat Mahasiswa Menggunakan *Software* Akuntansi.



**Gambar 1. Model Penelitian**

Sumber: Data Penelitian, 2020

## METODE PENELITIAN

Sebelum melakukan penelitian, peneliti merancang rencana struktu penelitian yang dimulai dari proses hingga hasil penelitian dengan tujuan memperoleh hasil yang berlaku, objektif, ketepatan cara dan membawa hasil (Jogiyanto, 2007 : 53). Riset pengujian hipotesis menjadi rencana penelitian ini. Dengan menggunakan uji hipotesis tersebut diharapkan dapat membuktikan seluruh hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini. Sehingga dapat dibuktikan hubungan sebab akibat antar variabel yang digunakan.

Periode 2018-2019 menjadi waktu penelitian yang digunakan oleh peneliti yang merupakan kelompok cross sectional karena hanya melibatkan satu waktu tertentu. Seluruh kelas pada angkatan tersebut menjadi sampel dalam penelitian ini yang telah melewati mata kuliah Aplikasi Komputer untuk program studi Akuntansi dan terdapat beberapa kriteria lainnya. Sumber data dalam pengumpulan data penelitian terdiri dari dua antara lain sumber data kuesioner dan tidak langsung (nilai akhir mahasiswa). Lingkungan *noncontrived setting*



(lingkungan riil) dipilih dalam penelitian ini untuk memperoleh bukti nyata dalam pengujian hipotesis penelitian ini.

Sumber data langsung dan sumber data sekunder menjadi prosedur pengumpulan keterangan-keterangan yang digunakan oleh peneliti. Kuesioner merupakan sumber data langsung yaitu mahasiswa angkatan 2018-2019 dengan jumlah sampel 338 responden. Kuesioner yang dibagikan kepada respon untuk variabel independen *Computer Amxiety*, variabel independen *Computer Self Efficacy*, dan variabel dependen Minat Mahasiswa dalam *Software* Akuntansi. Sedangkan variabel independen Pemahaman Akuntansi, data akan didapatkan dari hasil nilai akhir mata kuliah Akuntansi yang dikelompokkan dalam skala likert. Identitas informan sangat diperlukan diantaranya adalah nama informan, jenis kelamin, umur informan, dan semester. Keterangan-keterangan tersebut dapat digunakan mendukung informasi dari sumber data langsung dan sumber data tidak langsung.

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa-mahasiswa yang telah mengikuti mata kuliah Aplikasi Komputer angkatan 2018-2019 dijadikan sebagai populasi dalam penelitian ini yang sekaligus menjadi sampel secara keseluruhan yang berjumlah 338 responden dan dapat digunakan untuk mewakili informasi hasil penelitian. *Computer anxiety* ( $X_1$ ) diartikan sebuah kecemasan seseorang dalam menjalankan komputer karena timbulnya rasa takut mengalami kegagalan dalam pengoperasian. Variabel ini diukur dengan 18 pernyataan dengan indikator ketakutan dalam input transaksi, tidak percaya diri atas kemampuannya, takut kehilangan kemampuan berpikir manual. *Computer Self Efficacy* ( $X_2$ ) diartikan sebagai sebuah kepercayaan individu tentang kemampuannya dalam mengoperasikan komputer. Pemahaman Akuntansi ( $X_3$ ) diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mencatat transaksi keuangan secara manual dalam memahami pemahaman dasar-dasar akuntansi. Minat Mahasiswa dalam menggunakan *software* akuntansi (Y) diartikan sebagai minat untuk berusaha dalam mengoperasikan *software* akuntansi tanpa ada rasa kecemasan maupun ketakutan mengalami kegagalan dari hasil input transaksi.

Variabel *computer anxiety* ( $X_1$ ), *computer self efficacy* ( $X_2$ ) dan minat mahasiswa dalam menggunakan *software* akuntansi (Y) seluruh pernyataannya diukur dengan menggunakan skala likert 1 sampai 4. Sedangkan untuk variabel pemahaman akuntansi ( $X_3$ ) dinilai dengan skala likert yang sama namun pengukurannya didasarkan pada kriteria pengelompokan nilai akhir setiap mahasiswa.

Metode analisis linier berganda menjadi pertimbangan peneliti dalam analisis variabel-variabel yang digunakan (Sugiyono, 2014: 277). Dalam menganalisis pengaruh variabel-variabel bebas terhadap variabel terikat akan menggunakan tingkat taraf signifikansi 5%. Disajikan pada formula sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + e \dots\dots\dots (1)$$

$$Y = a + b_2X_2 + e \dots\dots\dots (2)$$

$$Y = a + b_3X_3 + e \dots\dots\dots (3)$$

Keterangan:

Y = Minat Mahasiswa Menggunakan *Software* Akuntansi

- a = Konstanta  
 b1 -b3 = Koefisien arah regresi  
 X1 = *Computer anxiety*  
 X2 = *Computer Self Efficacy*  
 X3 = Pemahaman Akuntansi  
 e = Error

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sampel penelitian terdiri dari seluruh mahasiswa akuntansi angkatan 2018-2019 yang mengikuti mata kuliah aplikasi komputer semester enam yang telah melewati mata kuliah prasyarat sebelum mata kuliah akuntansi.

**Tabel 1. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin**

No	Karakteristik Repsonden	Jumlah	
		Orang	Persentase (%)
1	Perempuan	247	73
2	Laki-laki	91	27
	Total	338	100

Sumber: Data Penelitian, 2020

Hasil pengujian statistik deskriptif disajikan pada Tabel 1, menjelaskan statistik deskriptif dari variabel-variabel penelitian dengan jumlah pengamatan sebanyak 338 sampel. Jumlah 27% merupakan mahasiswa pria dan 73% mahasiswa perempuan. Perempuan mendominasi jumlah responden pada penelitian ini. Hasil uji heteroskedastisitas menunjukkan tidak adanya korelasi antara residual dengan variabel bebasnya (tidak ada yang signifikan). Dalam pengujian multikolinieritas dihasilkan bahwa variabel-variabel yang digunakan kurang dari 10 (Ghozali, 2007 :92) yaitu *computer anxiety*, *computer self efficacy* dan pemahaman akuntansi masing-masing 1,096; 1,089; dan 1,006. Berdasarkan hasil tersebut menyatakan bahwa penelitian ini tidak terjadi multikolinieritas.

**Tabel 2. Hasil Regresi Linear Berganda**

Variabel	Koefisien Regresi	Stand.Error	T <sub>hitung</sub>	Probability
X <sub>1</sub>	0,214	0,082	2,628	0,009
X <sub>2</sub>	0,116	0,055	2,122	0,035
X <sub>3</sub>	-0,037	0,035	-1,062	0,289
Const.		2,486		
R <sup>2</sup>		0,174		
F <sub>hit.</sub>		5,525		
Prob.		0,001		

Sumber: Data Penelitian, 2020

Hasil dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa variabel independen tidak seluruhnya koefisiennya positif. Artinya yaitu hasil tabel 2 antara lain tanpa *Computer anxiety* (X<sub>1</sub>), *Computer Self Efficacy* (X<sub>2</sub>), dan Pemahaman Akuntansi (X<sub>3</sub>) merupakan variabel independen, dihasilkan Minat Mahasiswa bernilai 2 ,486. Nilai koefisien regresi X<sub>1</sub> yaitu *Computer anxiety* sebesar 0,214 yang berarti jika variabel tersebut mengalami peningkatan, maka minat mahasiswa ikut mengalami peningkatan dan sebaliknya.

Variabel X<sub>2</sub> yaitu *Computer Self Efficacy* bernilai 0,116 yang menunjukkan bahwa variabel tersebut meningkat maka minat mahasiswa juga akan ikut

mengalami peningkatan dan sebaliknya. Sedangkan pada variabel  $X_3$  yaitu bernilai  $-0,037$  yang berarti jika pemahaman akuntansi mengalami peningkatan, maka minat mahasiswa mengalami penurunan.

*Level of significant* yang dipakai adalah 5%, artinya tingkat kesalahan 5% sehingga keakuratan data adalah sampai dengan 95%. Ditingkat signifikansi 5% serta derajat kebebasannya adalah 3 dan 338 ( $df= 3$  dan 334), karena itu dihasilkan  $F_{tabel}$  sebesar 2,64.  $F_{hitung}$  pada penelitian ini adalah sebesar 5,525 sehingga lebih besar dibandingkan  $F_{tabel}$  serta tingkat signifikansi sebesar  $0,001 < 0,05$ . Secara simultan, kesimpulan yang dapat ditarik yaitu variabel *computer anxiety*, *computer self efficacy*, serta pemahaman akuntansi berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Nilai dari koefisien determinasi dari hasil perhitungan sebesar 0,174. Artinya 17,4% perubahan variabel minat mahasiswa dapat dijelaskan oleh variabel independen yang digunakan dalam penelitian, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lainnya (faktor galat).

Pengujian yang digunakan mengetahui variabel independen memiliki pengaruh signifikan atau tidak pada variabel dependen dapat menggunakan Uji t. Perbandingan antara  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  adalah teknik yang digunakan dalam penelitian ini.  $t_{tabel}$  digunakan dengan menggunakan jumlah pengamatan sebanyak  $n=338$  sedangkan derajat kebebasan sebesar 334 ( $df$ ) yang diperoleh dari  $338-3-1$  dengan  $\alpha$  5%. Pengujian dua arah menghasilkan  $t_{tabel}$  sebesar 1,972 seperti yang tersaji pada tabel berikut ini.

**Tabel 3. Hasil Pengujian Secara Parsial**

Variabel	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Sign	Kesimpulan
$X_1$	2,628	1,972	0,009	Signifikan
$X_2$	2.122	1,972	0,035	Signifikan
$X_3$	-1,062	1,972	0,289	Tidak Signifikan

Sumber: Data Penelitian, 2020

Variabel  $X_1$  yaitu *computer anxiety* atau kecemasan berkomputer menghasilkan tingkat signifikansi 0,009 pada penggunaan minat mahasiswa dalam menggunakan *software* akuntansi. Arti mahasiswa dalam mengoperasikan komputer terkait *software* akuntansi memiliki kecemasan. Kecemasan tersebut dapat terkait ketakutan mahasiswa dalam kegagalan menjalankan transaksi keuangan dengan *software* tersebut. Hasil penelitian ini didukung oleh Putra (2016), Utomo (2012), Sudibyanto (2013), Akbar dan Hidajat (2020) yang membuktikan *computer anxiety* berpengaruh positif pada minat penggunaan *software* akuntansi. Hal tersebut bertentangan dengan hasil penelitian oleh Maharani (2019), Fiddin & Arief (2022) menunjukkan variabel ini tidak berpengaruh pada keahlian pemakaian *software* akuntansi.

*Computer anxiety* adalah kecemasan pengguna dalam menjalankan komputer karena timbulnya rasa takut mengalami kegagalan dalam pengoperasian. Kecemasan tersebut dapat dilihat pada saat praktikum kelas dimulai, yang mana mahasiswa memiliki kekhawatiran akan kegagalan dalam hasil yang diperoleh, sehingga mereka lebih memilih untuk menunggu bimbingan dari dosen.

Variabel  $X_2$  yaitu *computer self efficacy* atau kemampuan individu dalam menggunakan perangkat lunak menghasilkan tingkat signifikansi 0,035 terhadap minat dalam penggunaan *software* akuntansi. Artinya bahwa variabel dependen



tersebut dipengaruhi oleh kemampuan individu dalam menyelesaikan kasus-kasus yang diberikan. Kemandirian mahasiswa dalam menyelesaikan kasus-kasus yang diberikan sangat membantu mahasiswa dalam memahami pengaplikasian *software* akuntansi. Hasil Penelitian ini didukung oleh (Putra, 2016), (Sudibyanto, 2013), (Fiddin & Arief, 2022), (Akbar & Hidajat, 2020). *Computer self efficacy* adalah sebuah kepercayaan individu tentang kemampuannya dalam mengoperasikan komputer. Jika mahasiswa memiliki kemampuan dalam mengoperasikannya maka akan memiliki minat yang tinggi terhadap penggunaan *software* akuntansi.

Variabel  $X_3$  adalah pemahaman akuntansi menghasilkan nilai signifikan 0,289 yang berarti tidak ada pengaruhnya terhadap minat mahasiswa dan memiliki nilai negatif. Artinya tinggi atau rendahnya tingkat pemahaman akuntansi tidak mempengaruhi minat mahasiswa untuk menggunakan *software* akuntansi. Pemilihan variabel ini didukung oleh Haryati dan Feranika (2020). Alasan tidak berpengaruhnya antara dua variabel tersebut yaitu mahasiswa memiliki minat menggunakan *software* akuntansi disebabkan ingin bisa karena suatu kondisi yang menuntut mereka harus bisa mengoperasikan *software* tersebut. Tuntutan itulah yang menyebabkan siapa saja dapat menyelesaikan siklus akuntansi walaupun bukan seorang mahasiswa akuntansi. Perbedaan hasil ditemukan oleh Ardiansyah & Susilowati (Ardiansyah & Susilowati, 2018) dengan menggunakan *partial least square*, yaitu menyatakan bahwa berpengaruh signifikan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas sebelumnya, maka kesimpulan yang dapat diperoleh antara lain variabel *Computer anxiety* atau Cemas berkomputer memiliki berpengaruh signifikan pada variabel dependen yaitu minat dalam penggunaan *software* akuntansi. Hal ini berarti mahasiswa dalam mengoperasikan komputer terkait *software* akuntansi memiliki kecemasan. Kecemasan tersebut dapat terkait ketakutan mahasiswa dalam kegagalan menjalankan transaksi keuangan dengan *software* tersebut. Hasil penelitian tersebut sesuai dengan apa yang telah diamati oleh peneliti ketika mahasiswa sedang menginput transaksi keuangan. Sebagian besar mahasiswa memiliki kecenderungan menunggu bimbingan untuk memvalidasikan transaksi-transaksi yang dijalankan. Variabel *Computer Self Efficacy* atau kemampuan individu dalam menggunakan perangkat lunak memiliki pengaruh signifikan pada penggunaan *software* akuntansi meraih minat mahasiswa. Artinya bahwa minatnya dalam penggunaan *software* tersebut dipengaruhi oleh kemampuan individu dalam menyelesaikan kasus-kasus yang diberikan. Kemandirian mahasiswa dalam menyelesaikan kasus-kasus yang diberikan sangat membantu mahasiswa dalam memahami pengaplikasian *software* akuntansi.

Keterbatasan riset ini adalah obyek penelitian hanya terfokus dalam satu lokasi dan satu periode saja. Selain itu masih terdapat variabel-variabel lain yang mempengaruhi minat mahasiswa dalam menggunakan *software* akuntansi. Saran yang dapat peneliti berikan dalam penelitian berikutnya adalah dalam upaya menghasilkan luaran yang lebih sempurna, maka sebaiknya untuk penelitian selanjutnya melakukan beberapa hal diantaranya adalah mengidentifikasi variabel bebas lainnya yang berpengaruh pada variabel dependen. Serta memperluas objek penelitian untuk dapat menghasilkan generalisasi penelitian

yang lebih tepat dan luas. Sedangkan untuk untuk peserta didik terkait dengan bidang akuntansi yaitu memiliki keberanian dalam mengoperasikan *software*. Keberanian ini akan muncul ketika peserta juga memahami dasar-dasar akuntansi yang kuat. Pada variabel pemahaman akuntansi tidak berpengaruh terhadap minat mahasiswa dan memiliki nilai negatif, artinya tidak pengaruhnya hubungan dua variabel ini yaitu mahasiswa memiliki minat menggunakan *software* akuntansi disebabkan ingin bisa karena suatu kondisi yang menuntut mereka harus bisa mengoperasikan *software* tersebut. Tuntutan itulah yang menyebabkan siapa saja dapat menyelesaikan siklus akuntansi yang ada pada *software* akuntansi walaupun bukan seorang mahasiswa akuntansi.

## REFERENSI

- Akbar, F. S., & Hidajat, R. S. (2020). Minat mahasiswa akuntansi menggunakan *software* accounting sebagai implementasi keunggulan teknologi informasi dan komunikasi. *Jurnal Ilmu Administrasi Dan Manajemen*, 3(2), 50–62.
- Ardiansyah, M. F., & Susilowati, E. (2018). Analisis Perilaku Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Pemahaman Akuntansi Dengan Kecerdasan Intelektual Sebagai Variabel Intervening ( Studi Pada Mahasiswa S1 Akuntansi Periode 2017 - 2018 UPN “ Veteran ” Jawa Timur ). *Jakk*, 109–119.
- Boulianne, E. (2014). Impact of Accounting *Software* Utilization on Students' Knowledge Acquisition; An Important Change in Accounting Education. *Journal of Accounting & Organizational Change*.
- 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>
- Ghozali, I. (2007). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Haryati, D., & Feranika, A. (2020). Pengaruh Pengendalian Diri, Motivasi, Perilaku dan Minat Belajar terhadap Tingkat Pemahaman Akuntansi. *Business Innovation and Entrepreneurship Journal*, 2(4), 232–241. <https://doi.org/10.35899/biej.v2i4.173>
- Jogiyanto. (2007). *Metodologi Penelitian Bisnis: Salah Kaprah dan Pengalaman-pengalaman*. BPF.
- Laing, G. K., & Perrin, R. W. (2012). Integration of a Computer Application in a First Year Accounting Curriculum: An Evaluation of Student Attitudes. *Higher Education Studies*, 2(2), 1–8. <https://doi.org/10.5539/hes.v2n2p1>
- Maharani, P. N. (2019). Pengaruh *Computer anxiety* dan Computer Attitude Terhadap Keahlian Pemakaian *Software* Akuntansi pada Mahasiswa Jurusan Akuntansi di Universitas Mahasaraswati Denpasar. *Jurnal Sains, Akuntansi Dan Manajemen*, 1(Februari).
- Opdecam, Evelien & Everaert, P. (2012). Improving Student Satisfaction in a First Year Undergraduate Accounting Course by Team Learning. *Accounting Education American Accounting Association*, 27, 53–82.
- Putra, A. K. (2016). Pengaruh *Computer anxiety*, Computer Attitude dan Computer Self Efficacy terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software*

- Akuntansi (Studi Kasus pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 2012-2014). *Skripsi*.
- Rusmita, S. (2012). Analisis Tingkat Pemahaman Mahasiswa Akuntansi terhadap Konsep Dasar Akuntansi Berdasarkan Asal Sekolah. *Jurnal Ekonomi Bisnis Dan Kewirausahaan*, 3, 85-94.
- Sastrawan, U., Pratiwi, R., & Merdekawati, E. (2012). Perbandingan Penerapan Sistem Akuntansi Konvensional dengan Sistem Akuntansi Berbasis Komputer pada Perusahaan Dagang. *Jurnal Sains Terapan*, 2(1), 67-74. <https://doi.org/10.29244/jstsv.2.1.67-74>
- Simbolon, N. (2014). Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 1(2), 14-19.
- Sriwidharmanely, & Syafrudin, V. (2012). An Empirical Study of Accounting Software Acceptance among Bengkulu City Students. *Asian Journal of Accounting and Governance*, 3(1), 99-112. <https://doi.org/10.17576/ajag-2012-3-6521>
- 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. *Skripsi*.
- Utomo, D. W. (2012). Pengaruh *Computer anxiety* dan Computer Attitude terhadap Keahlian Mahasiswa Akuntansi dalam Penggunaan Komputer pada Penulisan Skripsi. *Skripsi*.