

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Munculnya paradigma baru merupakan kerangka reformasi pada era ini, memberikan dampak yang signifikan dan luar biasa terhadap berbagai aspek, terutama pada produk (*product*), rantai pasokan (*supply chain*), konsumen (*customers*) dan pekerja (*workers*). Akuntan adalah salah satu profesi yang terlibat secara langsung didalamnya yang tentunya berimbas disruptif tentang bagaimana seorang akuntan menjalankan profesi yang dijalankannya, selain harus beradaptasi dengan cara meningkatkan kapabilitas diri untuk menghadapi revolusi industri 4.0 yang sudah diinisiasi.

Dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 seperti saat ini seluruh perguruan tinggi di Indonesia harus mulai memikirkan strategi – strategi yang akan digunakan dalam pembelajaran dan pembekalan untuk menyakinkan mahasiswa bahwa penguasaan teknologi sistem informasi akuntansi menggunakan software akuntansi yang didapatkan oleh mereka di proses belajar adalah penting yang harus dipahami dan yang akan dijadikan suatu keahlian dalam mengembangkan profesi akuntan di dunia kerja untuk masa yang akan datang.

Segala aktivitas manusia dipermudah dengan kemajuan teknologi. Menurut (Putra dan Nugroho, 2016: 3) Kemajuan teknologi ini di tandai dengan penggunaan komputer diberbagai bidang termasuk dalam bidang akuntansi, aktivitas ini merupakan proses pengelolaan keuangan menghasilkan bentuk laporan keuangan secara instan, otomatis,

relevan, lengkap dan teruji dengan menggunakan aplikasi atau software akuntansi seperti *MYOB*, *Accurate*, *Zahir*, dan lain - lain. Kemajuan teknologi tersebut menuntut setiap calon akuntan maupun akuntan memiliki keahlian dalam penguasaan komputer. Sebuah tuntutan zaman yang harus dipenuhi guna mampu bersaing secara global. Perkembangan teknologi informasi mempengaruhi peranan sistem informasi akuntansi dalam perusahaan karena teknologi informasi telah secara drastis mengubah organisasi dalam melakukan aktifitas bisnisnya.

Penerapan software akuntansi setidaknya menuntut para pengguna memiliki keahlian dalam bidang komputer. Dikarenakan penerapan sistem informasi setidaknya memerlukan tiga hal yaitu berupa perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), dan pengguna (*Brainware*). Namun realitanya masih banyak ditemukan berbagai kendala disetiap perusahaan yang mencoba menggunakan aplikasi software akuntansi bahwa tidak semua karyawan yang nyaman dan mampu menjalankan program software itu dengan baik. Masalah ini terjadi karena kurangnya kemampuan individu dalam cara pengaplikasiannya serta respon individu terhadap penerapan software akuntansi secara dinamis seperti menerima maupun menolak dengan hal-hal yang bersifat baru. Kendala ini juga bisa dikarenakan para mahasiswa akuntansi kurang mendapat meteri mengenai aplikasi komputer akuntansi dan lebih banyak mempelejadi akuntansi metode pencatatan manual pada saat menempuh perkuliahan. Hal itu menyebabkan mahasiswa lebih terbiasa menggunakan metode akuntansi secara manual di bandingkan dengan menggunakan software-software akuntansi

Dari aspek personal terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi keahlian berkomputer seseorang yang dapat mempengaruhi minat seseorang menggunakan *software* akuntansi. Faktor-faktor tersebut antara lain *computer anxiety*, *computer attitude* dan *computer self efficacy*.

*Computer anxiety*, menurut (Effendy dan Restuti, 2015) merupakan salah satu *technophobia*, kegelisahan seseorang menjadi susah, khawatir atau ketakutan kehilangan rasa percaya diri mengenai penggunaan teknologi komputer pada masa sekarang dan masa yang akan datang. Masalah ini bisa terjadi pada seseorang yang tidak nyaman dengan adanya kemajuan teknologi sehingga dapat menghambat orang itu sendiri termasuk mahasiswa. Kerugian yang timbul bisa menghambat karir mahasiswa akuntansi saat sudah memasuki dunia kerja. Dengan timbulnya *computer anxiety* pada kalangan mahasiswa dapat mempengaruhi minat mahasiswa menggunakan *software* akuntansi, baik untuk menyelesaikan tugas-tugas kuliahnya maupun ketika sudah memasuki dunia kerja.

Selain kecemasan berkomputer, sikap berkomputer (*computer attitude*) juga mempengaruhi kemampuan berkomputer seseorang. Sikap ini ditunjukkan dari sikap *optimism*, *pessimism*, dan *intimidation*. Dengan demikian manusia merasa hidupnya dikendalikan, dan dengan pemahaman yang seperti itu mendorong sikap negatif terhadap keberadaan komputer. Mahasiswa sebagai pengguna komputer memiliki sikap berkomputer yang berbeda-beda. Mahasiswa dengan sikap *optimism* yang tinggi tentu lebih antusias dengan keberadaan komputer sehingga kemampuannya dalam komputer itu sendiri baik dimasa sekarang atau dimasa yang akan datang.

Selain kecemasan berkomputer, sikap berkomputer (*computer attitude*) terdapat pula *computer self efficacy* yang dapat mempengaruhi minat mahasiswa akuntansi dalam menggunakan *software* akuntansi. Rustiana (2004) memandang konsep *Computer Self Efficacy* sebagai salah satu variabel yang penting untuk studi perilaku individual dalam bidang teknologi informasi. *Software* yang merupakan bagian dalam komputer ditambah tingkat kerumitan yang berbeda mengindikasikan calon penggunaanya dalam hal ini mahasiswa akuntansi untuk mempunyai tingkat komputasi yang cukup baik untuk dapat mengoperasikan *software* akuntansi. Namun kemampuan atau keyakinan dari setiap mahasiswa akuntansi dalam menggunakan komputer berbeda-beda, hal ini dapat memberikan pengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan *software* akuntansi.

Model pembelajaran praktikum akuntansi di perguruan tinggi telah banyak tersedia, namun demikian masih terbatas terhadap implementasi langsung akuntansi, sehingga mahasiswa masih kurang mendapatkan gambaran praktek yang riil tentang akuntansi yang sesungguhnya di lapangan. Pemilihan dan penentuan aplikasi komputer yang digunakan oleh mahasiswa harus berdasarkan capaian pembelajaran serta harus memperhatikan kebutuhan baik jangka pendek maupun jangka panjang. Menurut pengertian sumber belajar dari AECT dan Banks (Komalasari, 2010:108) dinyatakan bahwa salah satu komponen sumber belajar adalah bahan. Bahan merupakan perangkat lunak (*software*) yang mengandung pesan-pesan belajar, yang biasanya disajikan menggunakan peralatan tertentu. *Myob Accounting* adalah aplikasi akuntansi yang populer saat ini. *MYOB Accounting* memfokuskan pada perusahaan jasa dan dagang disamping

jenis perusahaan yang lain pun bisa juga diterapkan. **Myob** mempunyai tampilan yang *user friendly*, karena transaksinya berfiat sederhana dan berupa gambar-gambar sehingga untuk pemula pun akan sangat mudah untuk memahaminya kemudian laporan nya bisa juga di cetak di program excel serta dapat diterapkan untuk 105 jenis perusahaan yang disediakan. Melalui *Myob Accounting* sebagai salah satu aplikasi komputer akuntansi, mahasiswa dapat mengolah akuntansi secara terkomputerisasi dengan mudah dan cepat sehingga menghasilkan laporan yang baik .

Fasilitas penggunaan dalam system informasi akuntansi dengan software accounting di lingkungan Universitas PGRI Adi Buana Surabaya fakultas ekonomi dan bisnis jurusan akuntansi telah terlaksana demi memenuhi standart pembelajaran mahasiswa jurusan akuntansi akan tetapi yang selama ini berlangsung masih banyak mahasiswa yang sekiranya kurang paham dalam pembelajaran menggunakan komputerisasi karena waktu yang di berikan saat perkuliahan sangat singkat dan diantaranya juga memiliki rasa pesimis dikarenakan beberapa mahasiswa tidak percaya diri dengan kemampuan menggunakan kemajuan teknologi dalam pengambilan keputusan yang dapat mengubah hidup mereka. Dengan melihat pentingnya aspek perubahan dalam diri lebih meningkatkan keahlian dibidang teknologi merupakan salah satu langkah awal untuk mewujudkan perbaikan diri yang baik dan terbuka siap menghadapi era revolusi industry 4.0 dan era-era zaman selanjutnya.

Fenomena ini diamati oleh penulis sendiri pada saat pembelajaran Aplikasi Komputer Akuntansi berlangsung, masih banyak mahasiswa disekeliling penulis merasa kadang gugup, khawatir, kesulitan, bahkan penulis pun sempat

merasakannya, akan tetapi disamping itu juga pada saat penulis mengamati teman-teman disekeliling juga lebih tertarik dan mendapat dorongan untuk menggunakan *software accounting*. Hal ini mungkin dikarenakan beberapa mahasiswa lebih nyaman menggunakan teknologi disbanding dengan mengerjakan manual tanpa bantuan aplikasi. Dengan melihat pentingnya aspek teknologi informasi merupakan salah satu langkah awal untuk mewujudkan kemajuan dan kredibilitas calon akuntan yang baik. Untuk itu peran akuntan penting dalam revolusi industry yang akan datang jika ada perubahan sumber daya manusia nya yang mampu mengikuti zaman.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas, peneliti tertarik untuk meneliti di lingkungan Universitas PGRI Adi Buana Surabaya Fakultas Ekonomi & Bisnis mahasiswa akuntansi Angkatan 2017 yang telah mendapatkan bekal mata kulia Aplikasi Komputer Akuntansi karena ingin menganalisis beberapa mahasiswa yang memiliki perilaku yang berbeda-beda mengenai pembelajaran mengenai *software* akuntansi dikarenakan ada kesulitan dan ketertarikan yang tinggi mahasiswa untuk aware terhadap komputerasi. Dimana rata-rata mahasiswa jurusan akuntansi merupakan Generasi Calon Akuntan yang sudah seharusnya menentukan sikap dengan turut aktif berkembang dalam teknologi *software accounting* dan sistem informasi akuntansi lainnya. Perilaku mahasiswa ini tertarik untuk diteliti dimana semua mahasiswa negara memiliki keberanian dalam pengambilan keputusan yang dapat mengubah hidup mereka.

Berdasarkan latar belakang yang sudah di uraikan diatas, penulis menarik kesimpulan untuk melakukan penelitian

dengan judul **“Pengaruh *Computer Anxiety* *Computer Attitude* Dan *Computer Self Efficacy* Terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software Accounting* (Studi Kasus Pada Mahasiswa Akuntansi Angkatan 2017 Unviversitas PGRI Adi Buana Surabaya)”** diharapkan dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh penulis dapat memberikan jawaban tentang penggunaan *software accounting* nya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, diperoleh rumusan masalah yaitu :

1. Apakah *Computer Anxiety* berpengaruh terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan *Software Accounting*?
2. Apakah *Computer Attitude* berpengaruh terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan *Software Accounting*?
3. Apakah *Computer Self Efficacy* berpengaruh terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan *Software Accounting*?
4. Apakah *Computer Anxiety*, *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy* berpengaruh terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan *Software Accounting*.

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang ditetapkan dari penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh *Computer Anxiety* terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan *Software Accounting*.

2. Untuk mengetahui adanya pengaruh *Computer Attitude* terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan *Software Accounting*.
3. Untuk mengetahui adanya pengaruh *Computer Self Efficacy* terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan *Software Accounting*.
4. Untuk mengetahui adanya pengaruh secara simultan antara *Computer Anxiety*, *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy* berpengaruh terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan *Software Accounting*.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
  - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkuat penelitian-penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan bidang akuntansi, hususnya sistem informasi akuntansi dan akuntansi keprilakuan.
  - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan tambahan referensi bagi penelitian selanjutnya untuk pengembangan ilmu akuntansi.
  - c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan terhadap literatur-literatur maupun penelitian di bidang akuntansi, khususnya bidang sistem informasi akuntansi dan akuntansi keprilakuan.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Peneliti, Untuk menambah wawasan dan memperoleh gambaran mengenai pemahaman yang jelas mengenai *Computer Attitude*, *Computer*



*Attitude, Computer Self Efficacy* dengan penerapan sistem teknologi digital *accounting* menggunakan *software*.

- b. Bagi Almamater, Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan mengenai masalah yang dihadapi mahasiswa dalam meningkatkan keahlian komputer dimana hal itu penting untuk kelanjutan di masa depan.
- c. Bagi Akademisi, Harapan untuk mahasiswa lebih berkembang dalam sistem informasi akuntansi. agar tidak salah dalam mengambil keputusan untuk tata kelola diri lebih kredibel, serta menjadi referensi bahan penelitian selanjutnya.

*Halaman ini sengaja di kosongkan*