

004
RAW
P 4

DOSEN MUDA



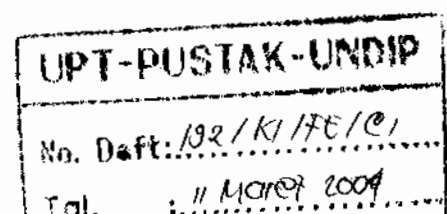
LAPORAN PENELITIAN

PENGARUH *COMPUTER ANXIETY* DAN *MATH ANXIETY* TERHADAP
KEAHLIAN *AUDITOR* DALAM PENGGUNAAN KOMPUTER

OLEH :
WARSITO KAWEDAR, SE. Ak
Rr. SRI HANDAYANI, SE. MSi.Ak
DRS. DUL MUID, MSi. Ak

Dibiayai Oleh Proyek Peningkatan Penelitian Pendidikan Tinggi
Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional,
Sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian Dosen Muda
Nomor: 028/P4T/DPPM/III/2003 tanggal 28 Maret 2003

FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS DIPONEGORO
TAHUN 2003



LEMBAR IDENTITAS DAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR HASIL

PENELITIAN DOSEN MUDA

-
1. a. Judul Penelitian : Pengaruh *Computer Anxiety* dan *Math Anxiety*
Terhadap Keahlian Auditor Dalam Penggunaan
Komputer
b. Bidang Ilmu : Ekonomi
c. Kategori Penelitian : Pengembangan Keilmuan
-
2. Ketua Peneliti :
a. Nama Lengkap dan Gelar : Warsito Kawedar, S.E., Ak
b. Jenis Kelamin : laki-laki
c. Golongan Pangkat : III A
d. NIP : 132 205 527
e. Jabatan Fungsional : Ahli Madya
f. Fakultas/ Jurusan : Ekonomi/ Akuntansi
g. Perguruan tinggi : Universitas Diponegoro
-
3. Jumlah Anggota Peneliti : 2 Orang
Nama Anggota Peneliti I : Rr. Sri Handayani, Msi. SE. Ak
Nama Anggota Peneliti II : Drs. Dul Muid, Msi. Ak
-
4. Lokasi Penelitian : Kantor Akuntan Publik dan Perusahaan di Indonesia
5. Kerjasama dengan Institusi lain : -
a. Nama Institusi : -
b. Alamat : -
c. Telepon/ Faks/ e-mail : -
6. Lama Penelitian : 8 bulan
7. Biaya Penelitian : Rp 5.000.000,00
-

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ekonomi

Dr. H. M. Chabachib, Msi. Ak
NIP. 130 810 132



Semarang, 12 Nopember 2003

Ketua Peneliti

Warsito Kawedar, S.E., Ak
NIP. 132 205 527

Menyetujui,
Ketua Lembaga Penelitian
Universitas Diponegoro

Prof. Dr. Ign. Riswanto, Sp. Bd
NIP. 130 529 454



PRAKATA

Puji syukur kehadiran Tuhan YME yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih banyak kekurangannya sehingga peneliti akan berterima kasih sekali apabila ada kritik yang bersifat membangun.

Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu kelancaran penelitian ini, khususnya lembaga penelitian UNDIP yang telah menyediakan fasilitas yang memadai.

Peneliti

ABSTRAKSI

Penelitian ini menguji hubungan antara *computer anxiety* dan *math anxiety* terhadap keahlian pemakai dalam menggunakan komputer. Penelitian ini ingin memperluas penelitiannya Rifa dan Gudono (1999) dan Indriantoro (2000) serta Harrison dan Rainer (1992) dengan sampel auditor. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *computer anxiety* pemakai mempunyai pengaruh yang negatif dan signifikan dengan tingkat keahlian pemakai dalam menggunakan komputer, sedangkan variabel *math anxiety* tidak mempunyai hubungan dengan keahlian pemakai dalam menggunakan komputer. Secara simultan (keseluruhan) hasil analisis menunjukkan R kuadrat sebesar 0,092 dan nilai F sebesar 6,275 dengan signifikansi p sebesar 0,005 yang berarti ada pengaruh yang signifikan *computer anxiety* dan *math anxiety* terhadap tingkat keahlian dalam menggunakan komputer.

Kata kunci: *Computer Anxiety*, *Math Anxiety*, Keahlian Dalam Penggunaan Komputer

ABSTRACT

This study examines the relationship between computer anxiety , math anxiety, dan skill in end user computing. The study extends Harrison and Rainer (1992), Rifa and Gudono (1999), and Indriantoro (2000). The results indicate that computer anxiety has negative effect and significantly related to skill in end user computing but math anxiety has negative effect and not significantly related to skill in end user computing. The findings also indicate that computer anxiety and math anxiety in simultaneous and significantly related to skill in end user computing

Key word: Computer Anxiety, Math Anxiety, Skill in End-User Computing

DAFTAR ISI

| | Hal |
|--|-----|
| Lembar Identitas dan Pengesahan Laporan Akhir Hasil Penelitian Dosen Muda | i |
| Prakata | ii |
| Abstraksi | iii |
| Abstract | iv |
| Daftar Isi | v |
| Daftar Tabel | vii |
| Bab I Pendahuluan | 1 |
| 1.1. Latar Belakang | 1 |
| 1.2. Rumusan Masalah | 3 |
| 1.3. Tujuan Penelitian | 4 |
| 1.4. Kontribusi Penelitian | 4 |
| Bab II Telaah Pustaka dan Pengembangan Hipotesis..... | 5 |
| 2.1. Pengaruh <i>Computer Anxiety</i> terhadap Keahlian Dalam Menggunakan Komputer..... | 7 |
| 2.2. Pengaruh <i>Math Anxiety</i> terhadap Keahlian Dalam Menggunakan Komputer | 8 |
| Bab III Metode Penelitian | 10 |
| 3.1. Populasi dan Kriteria Responden..... | 10 |
| 3.2. Teknik Pengambilan Sampel..... | 10 |
| 3.3. Pengumpulan Data | 10 |
| 3.4. Model Penelitian..... | 11 |
| 3.5. Variabel Penelitian dan Pengukuran | 12 |
| 3.6. Analisis Data | 13 |
| Bab IV Analisis Data..... | 14 |
| 4.1. Pengumpulan Data | 14 |
| 4.2. Demografi Responden | 14 |
| 4.3. Uji Reliabilitas dan Validitas | 15 |
| 4.4. Statistik Deskriptif | 16 |
| 4.5. Hasil Uji Hipotesis | 18 |
| Bab V Kesimpulan dan Saran | 20 |

| | |
|-----------------------|----|
| 5.1. Kesimpulan | 20 |
| 5.2. Saran | 20 |
| Daftar Pustaka..... | 22 |

Daftar Tabel

| | |
|--|----|
| Tabel 4.1. Pengiriman Kuesioner dan Tingkat Pengembalian..... | 14 |
| Tabel 4.2. Nilai <i>Cronbach Alpha</i> Dalam Uji Reliabilitas | 15 |
| Tabel 4.3. Nilai <i>Pearson Correlations</i> Dalam Uji Valliditas..... | 16 |
| Tabel 4.4. Statistik Deskriptif Variabel..... | 17 |
| Tabel 4.5. Hasil Analisis Regresi | 18 |

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Ada empat macam teknologi yang perkembangannya relatif menonjol saat ini, yaitu: teknologi pamanufaktur, teknologi transportasi, teknologi komunikasi, dan teknologi komputer. Penggabungan dari kedua macam teknologi yang disebut belakangan, bersama-sama dengan otomasi kantor selanjutnya dikenal dengan istilah teknologi informasi (Indriantoro, 1996). Bahkan istilah teknologi informasi (TI) sekarang ini menjadi lebih populer dan menggantikan posisi sistem informasi (SI), meskipun keduanya sering digunakan secara bergantian dengan maksud yang sama, tetapi SI sebenarnya mempunyai pengertian yang lebih luas. SI tidak hanya berkaitan dengan perangkat keras dan perangkat lunak, tetapi meliputi juga perpaduan antara pengetahuan, metode, dan teknik penggunaan informasi dalam dunia bisnis.

Perkembangan teknologi komputer dan teknologi yang lain tersebut mendorong transformasi lingkungan bisnis, sehingga kondisi pasar pada berbagai skala (lokal, regional, dan global) menjadi semakin kompetitif. Setiap pelaku bisnis berusaha menerapkan strategi efisiensi atau diferensiasi produk untuk memperoleh keunggulan bersaing dan lebih berorientasi pada pencapaian laba dalam jangka panjang. Kehadiran dan pesatnya perkembangan TI dewasa ini memberikan berbagai kemudahan pada kegiatan bisnis dalam lingkungan yang semakin penuh ketidakpastian. Peran TI sebagai alat bantu dalam pembuatan keputusan bisnis pada

berbagai fungsi maupun peringkat manajerial menjadi semakin penting bagi pengelola bisnis karena kemampuan TI dalam mengurangi ketidakpastian.

Kemajuan komputer mengalami perkembangan yang dramatik sejak pertama kali untuk kepentingan bisnis pada tahun 1950-an. Dampak perkembangan teknologi komputer dan otomasi kantor dapat dilihat dari kemampuannya untuk mengubah peran teknologi komputer yang semula ditempatkan sebagai pendukung pekerjaan kantor (*back office support*) menjadi aspek sentral dari strategi organisasi untuk memperoleh keunggulan bersaing (McFarland *et. al*, 1983). Faktor dukungan, keterlibatan, dan partisipasi manajemen pada berbagai tingkatan dan sikap pemakai merupakan faktor yang mempengaruhi akseptasi TI oleh pemakainya, sehingga perusahaan dapat mengimplementasikan TI dengan baik (Ragunathan & Ragunathan, 1988; Thompson *et. al*, 1991).

Dari berbagai faktor yang mempunyai pengaruh terhadap pemanfaatan TI, aspek sikap pemakai merupakan faktor penting yang memberikan kontribusi terhadap akseptasi TI (Igbaria, 1994). Setiap individu akan bersikap positif (*attitude*) terhadap kehadiran teknologi komputer, jika mereka merasakan manfaat (*perceive usefulness*) TI untuk meningkatkan kinerja dan produktivitas. Manfaat yang dirasakan oleh pemakai komputer disebabkan oleh kemampuan setiap individu mengoperasikan komputer (*skill*) dan karena adanya (*support*) organisasional. Setiap individu yang mengalami kegelisahan terhadap komputer (*computer anxiety*) akan merasakan manfaat komputer yang lebih sedikit dibandingkan dengan mereka yang tidak mengalami kegelisahan terhadap kehadiran komputer. Peneliti lain menemukan bahwa *math anxiety* mempunyai pengaruh langsung terhadap *computer*

anxiety dan pengaruh tidak langsung terhadap *computer attitude* (Igbaria dan Parasuraman, 1989; Howard 1986).

Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa teknologi komputer telah dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan bisnis. Manfaat yang diperoleh dari penggunaan komputer antara lain: penghematan dan ketepatan waktu, peningkatan produktivitas, akurasi informasi yang lebih baik.

1.2. Rumusan Masalah

Pemanfaatan TI dapat meningkatkan kinerja organisasional jika didukung dengan keahlian pemakai komputer. Menurut Nelson (1996), bahwa diterimanya teknologi komputer tergantung pada karakteristik teknologi informasi dan tingkat *skill* atau *expertise* dari individu pemakai komputer. Keahlian yang dimiliki pemakai komputer, tidak saja dapat meningkatkan kinerja organisasional secara keseluruhan melainkan juga dapat meningkatkan kinerja individual (Harrison dan Reiner, 1992). Oleh karena itu, mengingat pentingnya faktor karakteristik individual pemakai komputer dalam pemanfaatan TI, penelitian ini memberikan perhatian pada aspek *computer anxiety* dan *math anxiety* auditor dan pengaruhnya terhadap keahlian auditor dalam menggunakan komputer.

Computer anxiety diberikan definisi sebagai suatu kecenderungan seseorang menjadi susah, khawatir atau ketakutan mengenai penggunaan TI (komputer) pada masa sekarang dan masa yang akan datang (Igbaria dan Pasuraman, 1989). *Math anxiety* merupakan ketakutan, kecemasan dan kekhawatiran yang berhubungan secara khusus dengan matematika. *Math anxiety* didefinisikan sebagai terdapatnya rasa tegang (*tension*) dan cemas/khawatir (*anxiety*) yang mengganggu manipulasi

angka-angka dan pemecahan masalah-masalah matematis (Richardson dan Suinn 1972 dalam artikel Haarrison dan Rainer, 1992). Masalah yang diteliti selanjutnya dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut: “Apakah faktor *computer anxiety* dan *math anxiety* mempunyai pengaruh terhadap keahlian auditor dalam menggunakan komputer?”

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasar uraian di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk melakukan pengujian secara empiris tentang pengaruh *computer anxiety* dan *math anxiety* terhadap keahlian auditor dalam penggunaan auditor.

1.4. Kontribusi Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi sebagai berikut:

- a. Bagi pengembang teknologi informasi, diharapkan dapat memberikan bukti empiris dan konfirmasi konsistensi dengan hasil-hasil penelitian sebelumnya dan diharapkan dapat digunakan sebagai masukan bagi organisasi yang sedang dan akan mengembangkan teknologi informasi.
- b. Bagi para peneliti lain, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi untuk mengevaluasi kembali pengaruh *computer anxiety* dan *math anxiety* terhadap keahlian auditor dalam penggunaan auditor.