

PENGARUH COMPUTER ATTITUDE TERHADAP COMPUTER SELF EFFICACY MAHASISWA DALAM PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI

Lindawati

Politeknik Negeri Sriwijaya
Jln. Sriwijaya Negara Bukit Besar Palembang 30139
lindawati@polsri.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh computer attitude terhadap computer self efficacy mahasiswa dalam pemanfaatan teknologi informasi. Terdapat 3 (tiga) analisis yang dilakukan terhadap computer attitude, yaitu computer optimism, computer pessimism dan computer intimidation. Objek dari penelitian ini adalah seluruh mahasiswa semester akhir jurusan Manajemen Informasi Politeknik Negeri Sriwijaya. Penelitian ini menggunakan model analisis data, yaitu berupa Analisis Regresi (Regression Analysis). Hipotesis 1 menyatakan bahwa computer optimism tidak berpengaruh terhadap computer self efficacy mahasiswa, hipotesis 2 menyatakan bahwa computer pessimism tidak berpengaruh terhadap computer self efficacy mahasiswa dan hipotesis 3 menyatakan bahwa computer intimidation tidak berpengaruh terhadap computer self efficacy mahasiswa.

Kata kunci : *computer attitude, computer optimism, computer pessimism, computer intimidation, computer self efficacy.*

Abstract

This study aims to analyze the effect of computer attitude on computer self-efficacy of students in the use of information technology. There are 3 (three) analyzes conducted on computer attitude, namely computer optimism, computer pessimism and computer intimidation. The object of this study is all students of the Sriwijaya State Polytechnic Information Management Department. This study uses a data analysis model, which is in the form of Regression Analysis. Hypothesis 1 states that computer optimism has no effect on computer self-efficacy, hypothesis 2 states that computer pessimism has no effect on computer self-efficacy and hypothesis 3 states that computer intimidation has no effect on student's computer self-efficacy.

Keywords: *computer anxiety, computer attitude, computer self efficacy.*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi berbasis komputer telah merambah dalam berbagai bidang dan kehidupan. Perkembangan teknologi komputer yang pesat dengan segala manfaatnya tidak akan terlaksana dengan baik tanpa dukungan dari pengguna (*user*) itu sendiri, karena teknologi yang baik membutuhkan sumber daya manusia yang terampil untuk mengoperasikannya (A.A.P Prasara, 2014). Pada dunia pendidikan termasuk di Indonesia, komputer sudah merupakan alat bantu yang sudah biasa digunakan dalam berbagai aktifitas termasuk aktifitas pendidikan di perguruan tinggi. Hasil survei dalam proyek komputerisasi di kampus menunjukkan bahwa teknologi komputer telah menjadi komponen inti di lingkungan kampus dan perguruan tinggi. Pemanfaatan teknologi informasi akan meningkatkan hasil belajar dan mempersiapkan mahasiswa supaya lebih baik dalam partisipasinya di dunia kerja pada abad 21 (Sam dkk, 2005).

Pada sebuah survei para mahasiswa tahun pertama (Budiono, 2004), juga menjelaskan adanya menunjukkan indikasi bahwa penggunaan komputer telah menjadi suatu gaya hidup bagi mayoritas mahasiswa. Mahasiswa selalu berhadapan dengan teknologi komputer ketika mereka mengerjakan tugas mereka, baik untuk menyelesaikan suatu makalah, menghitung data ataupun mencari data melalui media

internet. Dalam mendapatkan data maupun informasi yang *up to date*, mahasiswa seringkali menggunakan media internet yang identik dengan penggunaan teknologi informasi. Bahkan menurut Indriantoro (2000) dengan adanya komputer memungkinkan penerapan *collaborative telelearning*.

Akan tetapi seringkali dalam menggunakan komputer, mahasiswa menemui permasalahan-permasalahan dalam komputer yang mereka gunakan seperti adanya virus yang menyerang komputer, harddisk yang rusak, salah dalam *install software*, printer yang tiba-tiba macet dan lainnya (S. Indriastuti, 2009). Pada sebuah survei para mahasiswa tahun pertama, Sax dalam Sam, dkk. (2005) juga menjelaskan adanya menunjukkan indikasi bahwa penggunaan komputer telah menjadi suatu gaya hidup bagi mayoritas mahasiswa. Para mahasiswa tersebut menggunakan komputer siang dan malam 24 jam untuk memenuhi tugas akademis (Romiszowski & Mason, dalam Sam, dkk, 2005). Selain itu teknologi informasi telah menjadi hiasan di tengah meja profesional dan kesiapan bekerja (Resnick & Wirt dalam Sam, dkk., 2005).

Keahlian atau penguasaan komputer (*computer self efficacy*) merupakan salah satu hal mutlak yang harus dimiliki oleh setiap mahasiswa terutama dalam menunjang penyelesaian tugas-tugas perkuliahan (Rustiana, 2004). Hal ini terkait dengan tugas-tugas perkuliahan yang banyak menuntut penggunaan berbagai macam program komputer yang terus mengalami perkembangan dari waktu ke waktu (Doyle, 2005). Keahlian atau penguasaan komputer tersebut dimaksudkan sebagai kemampuan seorang mahasiswa untuk menggunakan komputer seperti aplikasi paket-paket software untuk analisis data, menulis surat *mail merge* dengan menggunakan *wordprocessor*, menginstal program, dan lain-lain (Bandura, 2006). Keahlian komputer di kalangan mahasiswa juga dirasa semakin penting. Hal tersebut terkait dengan penggunaan berbagai program yang mendukung penyelesaian tugas-tugas perkuliahan. Keahlian terhadap berbagai program komputer tersebut dimaksudkan tidak hanya sekedar bisa mengoperasikan, tetapi harus menguasai *software*, mampu mengatasi kendala yang muncul dalam mengoperasikannya, dan memahami isi atau output dari program yang digunakannya. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa di tengah perkembangan teknologi informasi yang terjadi demikian pesat saat ini, pada kenyataan tidak selalu disertai dengan kemampuan mahasiswa dalam mengoperasikan berbagai program komputer yang ada. Keterbatasan kemampuan dalam mengoperasikan program komputer ini mengakibatkan sejumlah mahasiswa tidak mampu menyelesaikan tugasnya secara tepat waktu.

Sikap pemakai komputer merupakan faktor yang mempengaruhi kinerja (keahlian) individual dalam penggunaan komputer (Indriantoro, 2000). Fenomena yang muncul adalah bahwa sikap seseorang terhadap adanya komputer (*computer attitude*) dapat mempengaruhi keahlian atau penguasaan komputer (*computer self efficacy*) seseorang dalam menggunakan atau mengoperasikan komputer. Kompetensi mahasiswa yang meliputi *hard-skill* dan *soft skill* telah menjadi standar perguruan tinggi di era teknologi informasi. Saat ini, kompetensi harus sudah melekat pada mahasiswa semenjak semester awal, dengan tujuan hingga pada akhirnya mampu bersaing guna merebut peluang kerja di masa depan (Chodijah, S. dan Soehadji, IM., 2006). Banyak penelitian-penelitian sebelumnya yang telah dilakukan terhadap keahlian mahasiswa, diantaranya Utomo, W Dinar (2012) melakukan penelitian pengaruh *computer anxiety* dan *computer attitude* terhadap keahlian mahasiswa akuntansi, pengaruh *computer anxiety* (*computer fear* dan *computer anticipation*) dan *computer attitude* (*computer pessimism* dan *computer optimism*) terhadap *computer self efficacy* mahasiswa akuntansi oleh Setyawan (2013), pengaruh *computer anxiety* dan *computer attitude* pada keahlian pengguna dalam menggunakan komputer dengan sampel mahasiswa akuntansi fakultas ekonomi dan bisnis Universitas Udayana oleh Yudha (2014) dan pengaruh faktor *computer attitude* dan *math anxiety* terhadap *computer self efficacy* mahasiswa DIV Teknik Telekomunikasi oleh Lindawati (2015) yang merupakan pengembangan dari penelitian Budiono, (2004).

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti menganggap diperlukan suatu pengembangan penelitian terhadap mahasiswa yang didasarkan pada penelitian sebelumnya dengan menganalisis pengaruh *computer attitude* terhadap *computer self efficacy*. Pengembangan dari penelitian ini adalah dengan tidak hanya menganalisis pengaruh *computer attitude* saja, melainkan juga menganalisis pengaruh faktor-faktor yang terdapat di dalam *computer attitude* yaitu *computer optimism*, *pessimism* dan *intimidation* terhadap *computer self efficacy* mahasiswa dalam pemanfaatan teknologi informasi. Mengingat penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keahlian mahasiswa dalam menghadapi persaingan di dalam dunia kerja yang memerlukan keahlian menggunakan teknologi informasi berbasis komputer, maka sebagai objek di dalam penelitian ini adalah hanya pada para mahasiswa semester akhir dan yang dijadikan sampel di dalam penelitian ini adalah mahasiswa jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya.

2. Kajian Pustaka

2.1 PENELITIAN TERDAHULU

Computer Attitude

Computer attitude merupakan sikap reaksi atau penilaian seseorang terhadap komputer. Sikap kesenangan atau ketidaksenangan terhadap komputer. Sikap tidak senang dalam diri seseorang untuk berkomputer, membuat dirinya tidak memiliki semangat untuk belajar komputer. Sebaliknya, sikap senang terhadap komputer akan membangkitkan semangatnya dalam belajar berkomputer (Kumara, 2014). Dengan kata lain secara umum *attitude* menunjukkan perasaan kesenangan atau ketidaksenangan seseorang terhadap obyek *stimulus* dalam Kuntardi, D. B (2004). Penelitian yang dilakukan Morrison dalam Budiono (2004) terhadap orang-orang Australia menunjukkan bahwa sikap orang Australia terhadap komputer berbeda dengan sikap orang Amerika, yaitu menganggap komputer sebagai alat yang sangat berguna dan sebagai mesin pemikir yang sangat mengagumkan.

Optimism

Dalam Perdana (2010), optimisme (*optimism*) seseorang akan muncul atas kehadiran komputer, mereka merasa bahwa kehadiran komputer mampu meringankan setiap pekerjaan dan memberikan berbagai manfaat. Mereka percaya bahwa dengan adanya komputer dalam kehidupan manusia maka efisiensi dalam setiap pekerjaan akan dapat dicapai, semua pekerjaan yang biasanya dilakukan oleh manusia dapat digantikan oleh komputer yang mampu memberikan hasil yang lebih cepat dan akurat. Menurut Burkett et al (2001) *computer optimism* merupakan sikap positif yang ditunjukkan seseorang dalam berkomputer. Sikap optimis tersebut dapat membantu seseorang untuk melakukan pekerjaan dengan lebih cepat dan lebih baik.

Pessimism

Menurut Doyle (2005) sikap *computer pessimism* membuat seseorang beranggapan bahwa keberadaan komputer tidak memberikan manfaat apa-apa dalam dirinya karena dalam pengoperasian komputer waktu dan tenaganya tersita dengan hasil yang kurang memuaskan. *Computer pessimism* ini membuat seseorang beranggapan bahwa keberadaan komputer membawa pengaruh negatif terhadap dirinya. Towell dan Lauer (2001) mengemukakan bahwa *computer pessimism* berkomputer merupakan pandangan negatif seseorang terhadap komputer karena dianggap banyak menyita waktu, mengganggu pikiran sehingga membuat suasana hatinya tidak merasa nyaman ketika berhadapan dengan komputer.

Intimidation

Selain optimis dan pesimis, terdapat kemungkinan timbul perasaan terintimidasi dengan adanya komputer. Mereka percaya bahwa dengan adanya komputer dalam kehidupan manusia, maka lama kelamaan kegiatan manusia akan tergantikan oleh teknologi komputer, sehingga timbul kecemasan akan terintimidasi. Bagi sebagian orang, komputer adalah alat sangat kompleks, rumit dan sulit untuk dikendalikan..

Computer attitude diukur dengan *Computer Attitude Scale* (CAS). Skala ini dikembangkan oleh Nickell dan Pinto dalam Budiono (2004). 20 item digunakan untuk mengukur variabel *computer attitude* (7 item untuk mengukur faktor *optimism*, 9 item untuk mengukur faktor *pessimism*, 4 item untuk mengukur faktor *intimidation*).

Computer Self Efficacy

Computer Self-Efficacy digambarkan sebagai persepsi individual untuk menggunakan komputer dalam penyelesaian tugas (seperti menggunakan paket *software* untuk analisis data) (Compeau & Higgins dalam Kevin, 2007). Bandura dalam Kevin (2007) menyatakan *self-efficacy* merupakan penilaian tentang kemampuan orang mengorganisir dan melaksanakan tindakan yang diperlukan untuk mencapai jenis-jenis kinerja. Hal ini terkait bukan hanya dengan mempunyai sebuah *skill* tetapi dengan penilaian apa yang seseorang dapat lakukan dengan *skill* apapun yang dimiliki. Menurut Compeau dan Higgins dalam Kevin (2007), keahlian menggunakan komputer (*Computer Self Efficacy*) atau CSE didefinisikan sebagai *judgement* kapabilitas seseorang untuk menggunakan komputer/sistem

informasi/teknologi informasi. Hal ini bukan merupakan *judgement* pada masa lalu seseorang dalam menggunakan komputer, tetapi menyangkut *judgement* yang akan dilakukan ada masa depan.

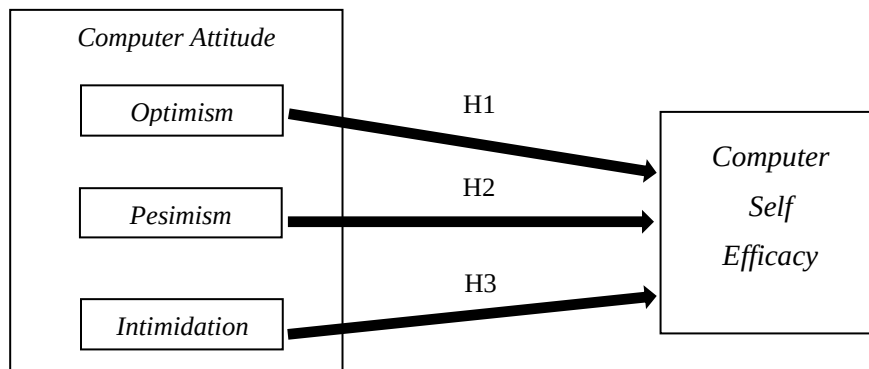
Computer Self-Efficacy menunjukkan penilaian individu dan kemampuan mereka menggunakan komputer dalam situasi yang berbeda (Compeau & Higgins dalam Kang, 2006). Pada sejumlah studi sistem informasi, konstruk *self-efficacy* berhubungan dengan pemakaian komputer dan pengembangan *skill* (Kang, 2006). Peneliti-peneliti menemukan bahwa *Computer Self-Efficacy* mempengaruhi *computer anxiety* tentang bagaimana persepsi individual dalam menggunakan teknologi informasi (Harrison & Rainer dalam Kang, 2006). Serta ada beberapa pembuktian yang mendukung *Computer Self-Efficacy* dapat memoderasi hubungan antara sikap.

Keahlian menggunakan teknologi informasi dalam hal ini komputer, sering dikaitkan dengan pengetahuan (*knowledge*) dan kepandaian (*skill*). Keahlian menggunakan komputer menurut Igaria dalam Astuti (2003) didefinisikan sebagai keahlian menggunakan komputer adalah suatu kombinasi antara pengalaman *user* dalam menggunakan komputer, latihan yang telah diperoleh dan keahlian komputer secara menyeluruh. Keahlian ber komputer (*Computer Self-Efficacy*) diukur dengan *Computer Self-Efficacy Scale* (CSE) yang dikembangkan oleh Murphy *et.al* dalam Khorrami (2001). Ada 32 item yang digunakan untuk mengukur tingkat *computer self efficacy* ini.

1. METODE PENELITIAN

Model Penelitian

Kerangka model penelitian yang akan dilakukan ditunjukkan pada gambar sebagai berikut:



Gambar 1. Model Penelitian

Objek Penelitian

Sebagai objek dalam penelitian ini adalah para mahasiswa Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya. Mengingat penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keahlian mahasiswa dalam menghadapi persaingan di dalam dunia kerja yang memerlukan keahlian menggunakan teknologi informasi berbasis komputer, maka sebagai objek di dalam penelitian ini adalah hanya pada para mahasiswa semester akhir Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya, yaitu para mahasiswa semester akhir Prodi D.III semester VI dan Prodi D.IV semester VIII.

Hipotesis Penelitian

Dari kerangka model penelitian pada gambar 1 tersebut, peneliti mengajukan beberapa hipotesis sebagai berikut :

- Hipotesis 1 (H1) : *Computer Optimism* berpengaruh terhadap *Computer Self Efficacy*
- Hipotesis 2 (H2) : *Computer Pesimism* tidak berpengaruh terhadap *Computer Self Efficacy*
- Hipotesis 3 (H3) : *Computer Intimidation* tidak berpengaruh terhadap *Computer Self Efficacy*

Model Analisis Data

Untuk melakukan pengujian terhadap model yang diajukan, penelitian ini menggunakan model analisis data berupa Analisis Regresi (*Regression Analysis*) yang dinyatakan sebagai berikut:

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + e \quad \dots\dots\dots (1)$$

$$Y = \alpha + \beta_2 X_2 + e \quad \dots\dots\dots (2)$$

$$Y = \alpha + \beta_3 X_3 + e \quad \dots\dots\dots (3)$$

dimana :

Y = *Computer Self Efficacy*

X_1 = *Computer Optimism*

X_2 = *Computer Pesimism*

X_3 = *Computer Intimidation*

α = konstanta

β_1 = slope regresi atau koefisien regresi X_1

β_2 = slope regresi atau koefisien regresi X_2

β_3 = slope regresi atau koefisien regresi X_3

e = *error*

2. PENGUJIAN HIPOTESIS DAN ANALISIS

Pengujian dilakukan dengan melakukan pengumpulan data yang berupa jawaban responden terhadap kuesioner yang telah diberikan. Responden dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa semester akhir Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya, yaitu para mahasiswa semester akhir Prodi D.III semester VI dan Prodi D.IV semester VIII yaitu sebanyak 216 orang. Dari kuesioner yang disebar sebanyak 216 eksemplar, kuesioner yang kembali sebanyak 149 kuesioner dengan kondisi kuesioner yang tidak layak digunakan adalah sebanyak 27 eksemplar. Dengan demikian jumlah kuesioner yang layak digunakan sebagai data penelitian adalah sebanyak 122 kuesioner. Data yang digunakan sebagai sampel dalam penelitian ini telah dapat mewakili populasi penelitian yaitu sebanyak 122 orang, hal ini sesuai dengan salah satu metode yang digunakan untuk menentukan minimal jumlah sampel dengan ketentuan rumus Slovin (Sevilla et.al, 2007 dalam Supriyono, 2017) yaitu :

$$n = \frac{N}{1 + N e^2} \quad \dots\dots\dots (4)$$

dimana

n = Jumlah Sampel

N = Jumlah Populasi

e = Batas Toleransi Kesalahan (*error tolerance*) = 0,1

Dengan menggunakan rumus Slovin tersebut, maka minimal jumlah sampel dalam penelitian ini adalah :

$$n = \frac{216}{1 + (216) (0,1)^2} = 68,354 \approx 68 \text{ orang}$$

Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Data

Hasil Uji Validitas Data

Berikut ini merupakan tabel hasil uji validitas data dari *Computer Optimism*, *Computer Pesimism*, *Computer Intimidation* dan *Computer Self Efficacy* :

Tabel 1. Hasil Uji Validitas *Computer Optimism* (X1)

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1.1	24.72	9.393	.555	.757
X1.2	24.82	9.190	.658	.739
X1.3	24.64	9.142	.613	.746
X1.4	24.63	9.342	.585	.752
X1.5	24.70	9.912	.456	.776
X1.6	24.76	9.869	.446	.778
X1.7	25.38	9.857	.357	.799

Uji validitas *computer optimism* (X1) dilakukan dengan membandingkan nilai antara r hasil (*Corrected Item-Total Correlation*) dengan r tabel. Syarat bahwa *computer optimism* dikatakan valid jika r hasil > r

tabel. r tabel adalah tabel yang menunjukkan taraf signifikan dari masalah yang diteliti. Nilai toleransi dari r tabel adalah 5%. Dalam penelitian ini nilai r tabelnya adalah 0,1779. Hasil perhitungan r hasil (*corrected item-total correlation*) > 0,1779, dengan demikian maka variabel dinyatakan valid dan layak digunakan untuk penelitian.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas *Computer Pesimism* (X2)

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X2.1	26.88	29.844	.622	.809
X2.2	27.07	30.069	.621	.809
X2.3	26.45	31.539	.585	.814
X2.4	27.28	28.699	.662	.804
X2.5	26.58	31.700	.482	.825
X2.6	26.20	32.115	.540	.819
X2.7	26.70	30.871	.631	.809
X2.8	26.55	30.531	.610	.811
X2.9	26.21	36.235	.146	.856

Uji validitas *computer pesimism* (X2) dilakukan dengan membandingkan nilai antara r hasil (*Corrected Item-Total Correlation*) dengan r tabel. Syarat bahwa *computer pesimism* dikatakan valid jika r hasil > r tabel. r tabel adalah tabel yang menunjukkan taraf signifikan dari masalah yang diteliti. Nilai toleransi dari r tabel adalah 5%.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas *Computer Intimidation* (X3)

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X3.1	6.79	11.673	.797	.943
X3.2	6.76	10.646	.873	.920
X3.3	6.66	9.580	.902	.911
X3.4	6.74	10.377	.883	.916

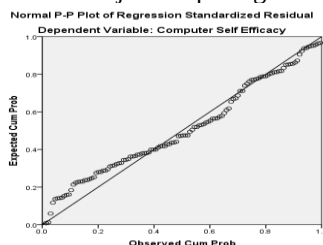
Uji validitas *computer intimidation* (X3) dilakukan dengan membandingkan nilai antara r hasil (*Corrected Item-Total Correlation*) dengan r tabel. Syarat bahwa *computer intimidation* dikatakan valid jika r hasil > r tabel. r tabel adalah tabel yang menunjukkan taraf signifikan dari masalah yang diteliti. Nilai toleransi dari r tabel adalah 5%. Dalam penelitian ini nilai r tabelnya adalah 0,1779. Hasil perhitungan r hasil (*corrected item-total correlation*) > 0,1779, dengan demikian maka variabel dinyatakan valid dan layak digunakan untuk penelitian.

Pengujian Hipotesis 1 (H1)

Hasil Uji Asumsi Klasik

Hasil Uji Normalitas

Hasil uji normalitas pada penelitian ini ditunjukkan pada gambar 2 sebagai berikut:



Gambar 2. Hasil Uji Normalitas dengan Normal P-Plot

Dari gambar 2 di atas terlihat bahwa variabel dependent dan variabel independent keduanya mempunyai distribusi normal dengan penyebaran data (titik) pada sumbu diagonal dari grafik normal *P-P Plot*.

Hasil Uji Multikolinearitas

Uji Multikolinieritas diketahui dari nilai VIF untuk variabel independent. Persyaratan untuk dapat dikatakan terbebas dari multikolinieritas adalah apabila nilai VIF variabel independent tidak melebihi dari 10. Berikut ini merupakan tabel hasil uji multikolinearitas :

Tabel 9. Hasil Uji Multikolinearitas

Coefficients^a

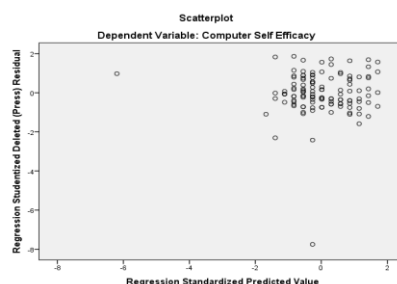
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	111.592	10.780		10.352	.000		
Cmputer Optimism	.693	.370	.169	1.873	.063	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Computer Self Efficacy

Dari tabel 9 di atas terlihat angka VIF variabel *computer optimism* tidak melebihi dari 10, sehingga berdasarkan analisis ini dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi adanya multikolinearitas. Dengan demikian model regresi layak digunakan untuk prediksi *computer self efficacy* berdasarkan *computer optimism*.

Hasil Uji Heteroskedastisitas

Untuk hasil uji heteroskedastisitas pada penelitian ini ditunjukkan pada gambar 3 sebagai berikut:



Gambar 3. Hasil Uji Heteroskedastisitas dengan Scatterplot

Dari grafik *scatterplot* pada gambar 3 di atas, terlihat titik-titik menyebar secara acak, tidak membentuk suatu pola tertentu yang jelas, serta tersebar baik di atas maupun di bawah angka 0 pada sumbu Y. Hal ini berarti tidak terjadi heteroskedastisitas pada model regresi, sehingga model regresi layak digunakan untuk prediksi *computer self efficacy* berdasarkan masukan variabel *computer optimism*.

Hasil Uji Regresi

Hasil uji regresi Hipotesis 1 (H1) pada penelitian ini ditunjukkan pada tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Uji T

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	111.592	10.780		10.352	.000		
Cmputer Optimism	.693	.370	.169	1.873	.063	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Computer Self Efficacy

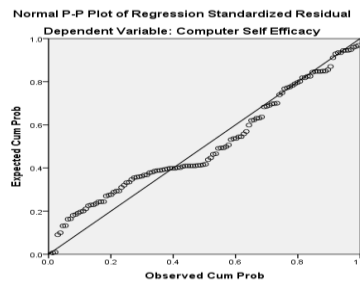
Dari hasil uji regresi pada tabel 10 dapat diketahui bahwa Variabel *Computer Optimism* tidak memiliki hubungan dan tidak berpengaruh secara signifikan terhadap *Computer Self Efficacy*. Hubungan tersebut ditunjukkan dengan nilai signifikan di atas 0,05 yaitu 0,063.

Pengujian Hipotesis 2 (H2)

Hasil Uji Asumsi Klasik

Hasil Uji Normalitas

Hasil uji normalitas pada penelitian ini ditunjukkan pada gambar 4 sebagai berikut:



Gambar 4. Hasil Uji Normalitas dengan Normal P-Plot

Dari gambar 4 di atas terlihat bahwa variabel dependen dan variabel independen keduanya mempunyai distribusi normal dengan penyebaran data (titik) pada sumbu diagonal dari grafik normal *P-P Plot*.

Hasil Uji Multikolinearitas

Uji Multikolinieritas diketahui dari nilai VIF untuk masing-masing prediktor. Persyaratan untuk dapat dikatakan terbebas dari multikolinieritas adalah apabila nilai VIF prediktor tidak melebihi dari 10. Berikut ini merupakan tabel hasil uji multikolinearitas :

Tabel 11. Hasil Uji Multikolinearitas

Coefficients^a

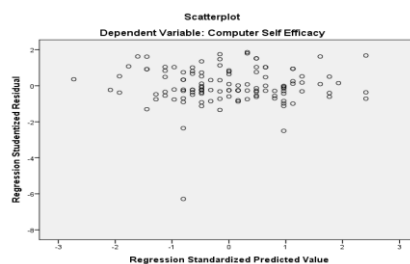
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	128.582	6.523		19.712	.000		
Computer Pesimism	.102	.213	.044	.479	.633	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Computer Self Efficacy

Dari tabel 11 di atas terlihat angka VIF variabel *computer pesimism* tidak melebihi dari 10, sehingga berdasarkan analisis ini dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi adanya multikolinearitas. Dengan demikian model regresi layak digunakan untuk prediksi *computer self efficacy* berdasarkan *computer pesimism*.

Hasil Uji Heteroskedastisitas

Untuk hasil uji heteroskedastisitas pada penelitian ini ditunjukkan pada gambar 5 sebagai berikut:



Gambar 5. Hasil Uji Heteroskedastisitas dengan Scatterplot

Dari grafik *scatterplot* pada gambar 5 di atas, terlihat titik-titik menyebar secara acak, tidak membentuk suatu pola tertentu yang jelas, serta tersebar baik di atas maupun di bawah angka 0 pada sumbu Y. Hal ini berarti tidak terjadi heteroskedastisitas pada model regresi, sehingga model regresi layak digunakan untuk prediksi *computer self efficacy* berdasarkan masukan variabel *computer pesimism*.

Hasil Uji Regresi

Hasil uji regresi Hipotesis 2 (H2) pada penelitian ini ditunjukkan pada tabel 12 sebagai berikut:

Tabel 12. Hasil Uji T

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	128.582	6.523		19.712	.000		
Computer Pesimism	.102	.213	.044	.479	.633	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Computer Self Efficacy

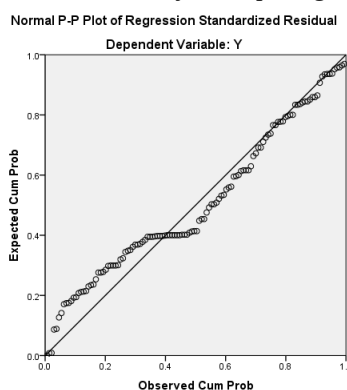
Dari hasil uji regresi pada tabel 12 dapat diketahui bahwa Variabel *Computer Pesimism* tidak memiliki hubungan dan tidak berpengaruh secara signifikan terhadap *Computer Self Efficacy*. Hubungan tersebut ditunjukkan dengan nilai signifikan di atas 0,05 yaitu 0,633.

Pengujian Hipotesis 3 (H3)

Hasil Uji Asumsi Klasik

Hasil Uji Normalitas

Hasil uji normalitas pada penelitian ini ditunjukkan pada gambar 2 sebagai berikut:



Gambar 6. Hasil Uji Normalitas dengan Normal P-Plot

Dari gambar 6 di atas terlihat bahwa variabel dependen dan variabel independen keduanya mempunyai distribusi normal dengan penyebaran data (titik) pada sumbu diagonal dari grafik normal *P-P Plot*.

Hasil Uji Multikolinearitas

Uji Multikolinieritas diketahui dari nilai VIF untuk masing-masing prediktor. Persyaratan untuk dapat dikatakan terbebas dari multikolinieritas adalah apabila nilai VIF prediktor tidak melebihi dari 10. Berikut ini merupakan tabel hasil uji multikolinearitas :

Tabel 13. Hasil Uji Multikolinearitas

Coefficients^a

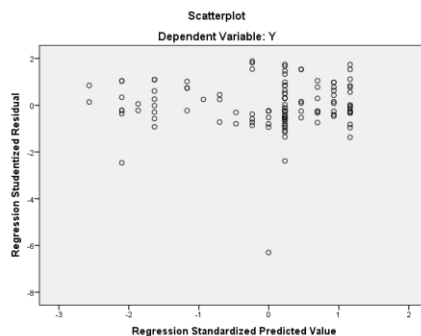
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	132.097	3.077		42.927	.000		
X3	-.051	.309	-.015	-.165	.869	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Y

Dari tabel 13 di atas terlihat angka VIF variabel *computer intimidation* tidak melebihi dari 10, sehingga berdasarkan analisis ini dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi adanya multikolinearitas. Dengan demikian model regresi layak digunakan untuk prediksi *computer self efficacy* berdasarkan *computer intimidation*.

Hasil Uji Heteroskedastisitas

Untuk hasil uji heteroskedastisitas pada penelitian ini ditunjukkan pada gambar 7 sebagai berikut:



Gambar 7. Hasil Uji Normalitas dengan Normal P-Plot

Dari grafik *scatterplot* pada gambar 7 di atas, terlihat titik-titik menyebar secara acak, tidak membentuk suatu pola tertentu yang jelas, serta tersebar baik di atas maupun di bawah angka 0 pada sumbu Y. Hal ini berarti tidak terjadi heteroskedastisitas pada model regresi, sehingga model regresi layak digunakan untuk prediksi *computer self efficacy* berdasarkan masukan variabel *computer intimidation*.

Hasil Uji Regresi

Hasil uji regresi untuk Hipotesis 3 pada penelitian ini ditunjukkan pada tabel 14 sebagai berikut:

Tabel 14. Hasil Uji T

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	132.097	3.077		42.927	.000		
	Computer Intimidation	-.051	.309	-.015	-.165	.869	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Computer Self Efficacy

Dari hasil uji regresi pada tabel 14 dapat diketahui bahwa Variabel *Computer Intimidation* tidak memiliki hubungan dan tidak berpengaruh secara signifikan terhadap *Computer Self Efficacy*. Hubungan tersebut ditunjukkan dengan nilai signifikan di atas 0,05 yaitu 0,869.

Analisis Hasil Uji Hipotesis

Untuk lebih jelasnya mengenai hasil pengujian hipotesis yang diajukan dapat dilihat pada tabel 15 berikut ini :

Tabel 15. Hasil Pengujian Hipotesis 1, Hipotesis 2 dan Hipotesis 3

No	Hipotesis	Keterangan	Hasil
1	Hipotesis 1 (H1)	<i>Computer Optimism</i> berpengaruh terhadap <i>Computer Self Efficacy</i>	Ditolak
2	Hipotesis 2 (H2)	<i>Computer Pesimism</i> tidak berpengaruh terhadap <i>Computer Self Efficacy</i>	Diterima
3	Hipotesis 3 (H3)	<i>Computer Intimidation</i> tidak berpengaruh terhadap <i>Computer Self Efficacy</i>	Diterima

Analisis Hasil Uji Hipotesis 1 (H1)

Berdasarkan hasil pengujian, hipotesis 1 ditolak, dimana hipotesis 1 menyatakan bahwa *Computer Optimism* berpengaruh terhadap *Computer Self Efficacy*. Hasil ini ditunjukkan pada tabel 10 dengan nilai signifikansi *Computer Optimism* adalah sebesar 0,063. Dengan demikian, maka *Computer Optimism* tidak berpengaruh signifikan terhadap *Computer Self Efficacy*. Hasil ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Setyawan (2013), Wibowo dan Hardiningsih (2003), Prasetya (2010), Perdana (2010). Tetapi tidak konsisten dengan penelitian Yudha (2014), Kuntardi (2004), Nurcahyo

(2004) dan Wisnubroto (2010). Hal ini mengindikasikan bahwa pandangan mahasiswa terhadap perkembangan teknologi komputer tidak mempengaruhi keahliannya dalam berkomputer. Kemungkinan munculnya hubungan yang tidak berpengaruh tersebut dikarenakan mahasiswa sudah memiliki pengetahuan dan mampu mengikuti perkembangan teknologi informasi yang berkaitan dengan komputer. Sehingga sikap optimis dapat mendorong atau memotivasi mahasiswa untuk memiliki kemampuan yang memadai tentang komputer tidak mempengaruhi keahliannya dalam berkomputer.

Analisis Hasil Uji Hipotesis 2 (H2)

Hipotesis 2 diterima, menyatakan bahwa *Computer Pesimism* tidak berpengaruh terhadap *Computer Self Efficacy*. Tabel 12 menunjukkan bahwa nilai signifikansi *Computer Pesimism* adalah sebesar 0,633. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh antara *Computer Pessimism* terhadap *Computer Self Efficacy*. Berdasarkan hal tersebut, maka hipotesis 2 diterima. Hasil penelitian tersebut konsisten dengan penelitian yang dilakukan Yudha (2014), Setyawan

(2013), Wibowo dan Hardiningsih (2003), Kuntardi (2004), Prasetya (2010) dan Wisnubroto (2010). Hal ini mengindikasikan bahwa mahasiswa menganggap keberadaan perkembangan teknologi informasi yang berkaitan dengan komputer merupakan suatu kewajiban, sehingga rasa pesimis dan ketidaksukaan mahasiswa terhadap perkembangan teknologi komputer tidak mempengaruhi keahliannya dalam menggunakan komputer.

Analisis Hasil Uji Hipotesis 3 (H3)

Berdasarkan hasil pengujian, hipotesis 3 diterima, dimana hipotesis 3 menyatakan bahwa *Computer Intimidation* tidak berpengaruh terhadap *Computer Self Efficacy*. Hasil ini ditunjukkan pada tabel 14 dengan nilai signifikansi *Computer Optimism* adalah sebesar 0,869. Dengan demikian, maka *Computer Intimidation* tidak berpengaruh signifikan terhadap *Computer Self Efficacy*. Hasil ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Rifa dan Gudono dalam Wisnubroto (2010) dan tidak konsisten dengan penelitian yang dilakukan Wisnubroto (2010). Hal ini mengindikasikan bahwa mahasiswa menganggap mereka tidak merasa takut dan cemas terhadap teknologi komputer yang kelihatannya begitu rumit, sehingga mereka merasa nyaman dan hal ini tidak mempengaruhi kemampuan mereka dalam berkomputer.

3. KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil pengujian yang telah dilakukan, *Computer Optimism* tidak berpengaruh terhadap *computer self efficacy* mahasiswa. Hal ini mengindikasikan bahwa pandangan mahasiswa terhadap perkembangan teknologi komputer tidak mempengaruhi keahliannya dalam berkomputer. Kemungkinan munculnya hubungan yang tidak berpengaruh tersebut dikarenakan mahasiswa sudah memiliki pengetahuan dan mampu mengikuti perkembangan teknologi informasi yang berkaitan dengan komputer. Sehingga sikap optimis dapat mendorong atau memotivasi mahasiswa untuk memiliki kemampuan yang memadai tentang komputer tidak mempengaruhi keahliannya dalam berkomputer.

Computer Pesimism tidak berpengaruh terhadap *Computer Self Efficacy*. Hal ini mengindikasikan bahwa mahasiswa menganggap keberadaan perkembangan teknologi informasi yang berkaitan dengan komputer merupakan suatu kewajiban, sehingga rasa pesimis dan ketidaksukaan mahasiswa terhadap perkembangan teknologi komputer tidak mempengaruhi keahliannya dalam menggunakan komputer.

Computer Intimidation tidak berpengaruh terhadap *Computer Self Efficacy*. Hal ini mengindikasikan bahwa mahasiswa menganggap mereka tidak merasa takut dan cemas terhadap teknologi komputer yang kelihatannya begitu rumit, sehingga mereka merasa nyaman dan hal ini tidak mempengaruhi kemampuan mereka dalam berkomputer.

SARAN

Untuk penelitian lebih lanjut disarankan dapat memperluas lingkup penelitian, yaitu memperluas sampel yang digunakan sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasikan. Di dalam penelitian selanjutnya juga diharapkan dapat memperluas model penelitian yang diajukan dalam penelitian, yaitu dengan

menambahkan variabel-variabel lain yang dapat memperdalam analisis variabel-variabel yang berpengaruh terhadap *computer self efficacy* mahasiswa dalam pemanfaatan teknologi informasi.

Bagi jurusan Manajemen Informatika, diharapkan lebih mengoptimalkan lagi perkembangan teknologi komputer yang kemudian diaplikasikan dalam proses pembelajaran di kampus, sehingga keahlian mahasiswa dalam menggunakan komputer semakin meningkat dan akan memberikan nilai jual yang tinggi dalam menghadapi persaingan kerja.

Daftar Pustaka

- [1] A.A.P Parasara. 2014. *Pengaruh Computer Anxiety Pada Computer Self Efficacy*. ISSN: 2302-8556 E-Jurnal Akuntansi Universitas Udayana 7.2: 289-298.
- [2] Sam, H. K., Othman A. E. A & Nordin, Z. S. 2005. *Computer Self-Efficacy, Computer Anxiety and Attitudes toward The Internet. A Study Among Undergraduates in Unimas, Educational Technology & Society*, 8 (4), 205-219.
- [3] Budiono, A.E. 2004. *Pengaruh Faktor Demografi dan Personality Terhadap Keahlian dalam End-User Computing di Jawa Tengah*. Tesis. Universitas Diponegoro.
- [4] Indriantoro, Nur. 2000. *Pengaruh Komputer Anxiety Terhadap Keahlian Dosen Dalam Penggunaan Komputer*. Jurnal Akuntansi dan Auditing Indonesia .Vol. 4 No. 2 Desember.
- [5] S. Indriastuti. 2009. *Hubungan Antara Computer Self Efficacy dengan Computer Anxiety pada Mahasiswa Universitas Katolik Soegijapranata Semarang*. Skripsi. Fakultas Psikologi Universitas katolik Soegijapranata, Semarang.
- [6] Rustiana. 2004. *Computer Self Efficacy (CSE) Mahasiswa Akuntansi dalam Penggunaan Teknologi Informasi: Tinjauan Perspektif Gender*, Jurnal Ekonomi dan Bisnis. Vol. 17, No.1, Maret 2004.
- [7] Doyle, E. 2005. *Computer Anxiety, Self-Efficacy, Computer Experience: An Investigation Throughout a Computer Science Degree*. ASEE/IEEE Frontiers in Education Conference, October 19 – 22, 2005.
- [8] Bandura, A. 2006. *Self-Efficacy: The exercise of control*. New York: W. H. Freeman.
- [9] Ali, S. dan Fadilah. 2008. *Kecemasan Berkomputer (Computer Anxiety dan Karakteristik Tipe Kepribadian pada Mahasiswa Akuntansi*. Simposium Nasional Akuntansi ke-11, Pontianak.
- [10] Emmons, B. A. 2003. *Computer Anxiety, Communication Preferences and Personality Type in the North California Cooperative Extension Service*. Unpublished Doctoral Dissertation, North California State University.
- [11] Setyomurni, R. dan Wijaya, T. 2009. *Pengaruh Computer Anxiety Terhadap Keahlian Novice Accountant Dalam Menggunakan Komputer: Gender dan Locus of Control Sebagai faktor Moderasi*. Jurnal Akuntansi dan Manajemen, Vol.20, No. 1, April 2009, hal 1-11.
- [12] Chodijah, S. dan Soehadji, I.M. 2006. *Sikap dan Pengalaman Mahasiswa Dalam Menggunakan Komputer Serta Pengaruhnya Terhadap Computer Self Efficacy (CSE)*. Proceeding, Seminar Ilmiah Nasional Komputer dan Sistem Intelijen (KOMMIT 2006). ISSN : 1411-6286.
- [13] Utomo,W. Dinar. 2012. *Pengaruh Computer Anxiety dan Computer Attitude terhadap Keahlian Mahasiswa Akuntansi Dalam Penggunaan Komputer Pada Penulisan Skripsi*, Skripsi.Universitas Negeri Jogjakarta.
- [14] Setyawan, R.I dan Syaefullah. 2013. *Pengaruh Computer Anxiety Dan Computer Attitude Terhadap Keahlian Berkomputer Mahasiswa Akuntansi*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB Universitas Brawijaya. Vol. 2, No. 1.
- [15] Yudha, C.K dan Ramantha, I.W. 2014. *Pengaruh Computer Anxiety Dan Computer Attitude Pada Keahlian Pengguna Dalam Menggunakan Komputer*. ISSN : 2302 – 8556. E-Jurnal Akuntansi Universitas Udayana 9.3 : 644-657.
- [16] Lindawati. 2015. *Pengaruh Computer Attitude Dan Math Anxiety Dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Computer Self Efficacy Mahasiswa D-IV Teknik Telekomunikasi Politeknik Negeri Sriwijaya*, Penelitian Kerjasama Dosen-Mahasiswa.
- [17] Kumara, K.A., Adiputra, M.P., Sulindawati, N.L.G.E. 2014. *Pengaruh Computer Anxiety Dan Computer Attitude Terhadap Keahlian Karyawan Bagian Akuntansi Yang Menggunakan Komputer (Studi Empiris Pada Hotel Di Kawasan Lovina, Kabupaten Buleleng)*. e-Journal S1 Ak Universitas Pendidikan Ganesha. Jurusan Akuntansi Program S1. Volume: 2 No. 1.