

PENGARUH COMPUTER ANXIETY COMPUTER ATTITUDE DAN COMPUTER SELF EFFICACY TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN SOFTWARE AKUNTANSI

THE IMPACTS OF COMPUTER ANXIETY, COMPUTER ATTITUDE AND COMPUTER SELF EFFICACY TOWARD THE INTEREST USING ACCOUNTING SOFTWARE

Oleh: **Aprilian Kusuma Putra**

Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
apriliankusumaputra@gmail.com

Mahendra Adhi Nugroho

Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh: (1) *Computer Anxiety* terhadap Minat Menggunakan *Software* Akuntansi, (2) pengaruh *Computer Attitude* terhadap Minat Menggunakan *Software* Akuntansi, (3) pengaruh *Computer Self Efficacy* terhadap Minat Menggunakan *Software* Akuntansi, (4) pengaruh *Computer Anxiety*, *Computer Attitude*, dan *Computer Self Efficacy* secara bersama-sama terhadap Minat Menggunakan *Software* Akuntansi. Teknik pengambilan sampel dengan *proportionate stratified random sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuisioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah regresi linier sederhana dan regresi linier berganda. Hasil dari penelitian ini adalah: (1) X1 berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Menggunakan *Software* Akuntansi, hal ini ditunjukkan oleh nilai koefisien regresi sebesar 0,174. (2) tidak terdapat pengaruh positif dan signifikan X2 terhadap Minat Menggunakan *Software* Akuntansi, hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 yaitu 0,065. (3) X3 berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Menggunakan *Software* Akuntansi, hal ini ditunjukkan oleh nilai koefisien regresi sebesar 0,205. (4) X1, X2, dan X3 secara bersama-sama berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Menggunakan *Software* Akuntansi, hal ini ditunjukkan oleh nilai F hitung sebesar 4,466 > nilai F tabel sebesar 3,90.

Kata kunci: *Computer, Anxiety, Attitude, Self Efficacy*, Minat Menggunakan *Software* Akuntansi

Abstract

This research aims to find out the impacts of: (1) Computer Anxiety towards the Interest Using Accounting Software, (2) Computer Attitude towards the Interest Using Accounting Software, (3) Computer Self Efficacy towards the Interest Using Accounting Software, (4) Computer Anxiety, Computer Attitude and Computer self Efficacy collectively toward the Interest Using Accounting Software. The sampling method of this research is Proportionate Stratified Random Sampling. Data collection techniques used in this research is questionnaires. The results of this research are: (1) There is a positive and significant impact of X1 towards the Interest Using Accounting Software, this is shown by coefficient value of 0,174.(2) There is not positive and significant impact of X2 towards the Interest Using Accounting Software, this is indicated by significant value bigger than 0,050 is 0.065. (3) There is a positive and significant impact of X3 towards the Interest Using Accounting Software, this is show by coefficient value of 0,205. (4) There is a positive and significant impact of X1, X2 and X3 collectively toward the Interest Accounting Students in Using Accounting Software, this is indicated by F value in the amount of 4.466 > F value in Table which is 3.90.

Keywords: *Computer, Anxiety, Attitude, Computer Self Efficacy, The Interests of Using Accounting Software*

PENDAHULUAN

Memasuki era modern ini penggunaan teknologi dan informasi dalam setiap aktivitas merupakan hal yang lazim. Kemajuan teknologi ini di tandai dengan penggunaan komputer diberbagai bidang. Kemajuan teknologi tersebut menuntut setiap manusia harus memiliki keahlian pada bidang teknologi informasi. Salah satu keahlian yang mutlak harus dimiliki tiap individu saat ini adalah penguasaan komputer (*Computer self efficacy*). Era ini bisa juga disebut dengan era digital. Era digital merupakan era dimana segala aktivitas manusia dipermudah dengan kemajuan teknologi. Salah satu contohnya yaitu ketika kita ingin memesan makanan atau membutuhkan jasa transportasi yang bisa mengantar kita kemanapun, hal tersebut bisa kita lakukan hanya dengan sebuah aplikasi yang terdapat dalam suatu sistem.

Kemajuan teknologi telah memasuki berbagai bidang, baik itu bidang pendidikan, industri, bisnis, maupun politik. Dalam dunia industri kemajuan teknologi menuntut para calon karyawan memiliki kemampuan serta keahlian lebih agar menunjang kinerjanya di era digital untuk mencapai tujuan bisnis perusahaan. Hal ini ditambah dengan diberlakukannya MEA (Masyarakat Ekonomi ASEAN) yang sudah masuk ke Negara Indonesia. Masuknya MEA ke Indonesia berdampak

bagi para calon pekerja atau karyawan lokal untuk bersaing dengan tenaga kerja asing yang juga dapat bekerja dengan mudah di Indonesia. Dengan masuknya pekerja asing ke Indonesia tentu menuntut setiap calon pekerja lokal memiliki keahlian lebih khususnya dalam bidang teknologi informasi agar dapat bersaing dengan para calon pekerja asing yang ingin bekerja di Indonesia. Di setiap perusahaan penggunaan aplikasi-aplikasi sudah menjadi hal yang diwajibkan dalam menjalankan usahanya. Dengan penerapan berbagai aplikasi atau *software* pada perusahaan, mengakibatkan semua karyawan yang berada di perusahaan tersebut diwajibkan memiliki keahlian dalam bidang komputer. Hal ini juga berlaku pada karyawan bagian keuangan perusahaan yang bertugas membuat laporan keuangan perusahaan tersebut. Dalam pembuatan laporan keuangan di perusahaan saat ini sudah menggunakan *software* akuntansi seperti MYOB, *Accourate*, Zahir dan lain-lain. Namun dengan diberlakukannya sistem tersebut, menimbulkan masalah karena tidak semua karyawan nyaman dan bisa menjalankan program tersebut dengan baik.

Kendala mengenai tidak semua karyawan bagian keuangan yang bekerja nyaman menggunakan *software* akuntansi justru akan terus bertambah dan sulit di atasi. Masalah ini terjadi karena kurangnya

kemampuan dan minat yang dimiliki para lulusan akuntansi atau mahasiswa akuntansi dalam menguasai *software* akuntansi. Ini dikarenakan para mahasiswa kurang mendapat materi mengenai komputer akuntansi dan lebih banyak mempelajari akuntansi metode pencatatan manual pada saat kuliah, padahal di dunia kerja banyak yang sudah menggunakan *software* akuntansi apalagi dengan era digital saat ini. Ketika mahasiswa sudah terpaksa dengan cara pencatatan manual dalam menyusun laporan keuangan, maka ketika memasuki dunia kerja dimana perusahaan telah menggunakan *software* dalam metode pencatatannya, mereka akan merasa terkejut dan tidak nyaman dalam menggunakannya. Hal itu mengakibatkan mahasiswa lebih terbiasa menggunakan metode akuntansi manual dibandingkan dengan bantuan *software* akuntansi. Di Universitas Negeri Yogyakarta sebenarnya sudah mengantisipasi kejadian seperti itu dengan memasukan mata kuliah komputer akuntansi kepada mahasiswa prodi akuntansi. Pada mata kuliah ini mahasiswa diajarkan menggunakan *software* akuntansi yang secara tidak langsung mahasiswa dituntut untuk memiliki keahlian serta menguasai *software* akuntansi. Namun porsi yang sedikit pada mata kuliah ini menyebabkan keahlian mahasiswa dalam menggunakan *software* akuntansi yang diajarkan tidak signifikan, sehingga

menurunkan minat mahasiswa akuntansi dalam menggunakan *software* akuntansi. Hal tersebut dikarenakan masih banyak mahasiswa akuntansi yang belum mengerti mengenai penggunaan *software* akuntansi, sehingga membuat mahasiswa akuntansi merasa tidak nyaman dalam menggunakan *software* akuntansi tersebut. Oleh karena porsi yang sedikit dalam mata kuliah yang mengajarkan mengenai *software* akuntansi, mahasiswa menganggap matakuliah tersebut tidaklah begitu penting dan menomorduakan matakuliah tersebut. Akibatnya mahasiswa menjalani perkuliahan tersebut hanya sebatas mencari nilai atau sebatas formalitas saja tanpa harus bersungguh-sungguh mengikuti perkuliahan dan benar-benar mengambil ilmunya. Padahal ilmu dan dampak yang diberikan dari mata kuliah komputer akuntansi sangat besar untuk bekal mahasiswa memasuki dunia kerja di masa depan. Hal ini bisa disebabkan karena para mahasiswa kurang menyadari fungsi serta kegunaan dari *software* akuntansi untuk masa mendatang.

Sistem informasi adalah suatu sistem yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan dan menyampaikan informasi. Komponen-komponen sistem informasi antara lain *hardware*, *software*, manusia, data dan prosedur (Hariningsih, 2005). Bodnar dan Hopwood dalam Fahmi

N. Nasution (2004: 1) menyatakan dalam penerapan sistem informasi setidaknya diperlukan tiga hal yaitu perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*) dan pengguna (*brainware*). *Hardware* dan *software* yang baik sekalipun tanpa diiringi *brainware* yang berkompeten suatu sistem informasi tidak akan berjalan secara optimal. Sama halnya dengan menggunakan *software* akuntansi, mahasiswa sebagai pengguna harus berkompeten agar dapat mengoperasikan *software* akuntansi. Namun banyak mahasiswa yang mengalami kegelisahan dan kecemasan dalam menggunakan komputer sehingga mereka beranggapan menggunakan *software* akuntansi menjadi sesuatu yang sulit. Dengan timbulnya kecemasan berkomputer (*computer anxiety*) di kalangan mahasiswa, berdampak pada minat mereka untuk menggunakan *software* akuntansi.

American Institute of Certified Public Accountants (AICPA) baru-baru ini telah membuat sertifikasi baru yaitu *Certified Information Technology Professional* (CITP). CITP mendokumentasikan keahlian sistem para akuntan yang memiliki pengetahuan luas di bidang teknologi dan yang memahami bagaimana teknologi informasi dapat digunakan dalam berbagai organisasi. Dengan adanya sertifikasi ini menunjukkan bahwa keahlian di bidang teknologi bagi

para mahasiswa akuntansi yang ingin menjadi akuntan menjadi sangat penting. Para mahasiswa seharusnya lebih antusias dalam mempelajari bidang teknologi sehingga meningkatkan minat mereka dalam penggunaan *software* akuntansi. Praktik akuntansi yang ada di era sekarang ini pun sudah banyak yang menggunakan berbagai macam *software* untuk membantu berbagai pekerjaan, sehingga keahlian komputer khususnya menguasai *software* akuntansi bagi para mahasiswa bisa menjadi nilai lebih tersendiri saat mereka memasuki dunia kerja.

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* merupakan kecemasan seseorang saat menggunakan komputer sehingga menimbulkan rasa takut dan tidak bisa menggunakan komputer itu sendiri baik dimasa sekarang atau dimasa 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*. Sikap *optimism* dapat mendorong seseorang untuk meningkatkan keahlian komputernya. Sementara sikap *pessimism* akan menghambat kemampuan berkomputer seseorang karena mereka beranggapan komputer tidak memberikan nilai tambah dan karena mereka tidak bisa mengoprasikannya. Selanjutnya, sikap *intimidation* ditunjukkan oleh seseorang yang menganggap bahwa komputer dalam kehidupan manusia akan membuat hidup manusia tergantikan dengan komputer. 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 menggunakan komputer akan lebih baik. Sebaliknya, mahasiswa dengan sikap

pessimism dan *intimidasi* akan lebih menolak dengan keberadaan komputer. Dengan sikap mahasiswa yang seperti itu akan memiliki kemampuan berkomputer yang lebih rendah, karena sikap berkomputer yang ditunjukkannya. Dengan perbedaan *Computer Attitude* terjadi hal ini berpengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan *software* akuntansi.

Selain *computer anxiety* dan *computer attitude* terdapat pula *computer self efficacy* yang dapat mempengaruhi minat mahasiswa akuntansi dalam menggunakan *software* akuntansi. Argawal et al (2000) dalam 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 mengoprasikan *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.

Dari latar belakang yang sudah dipaparkan di atas maka peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui sejauh mana

pengaruh faktor-faktor yang telah dijelaskan dalam mempengaruhi minat mahasiswa akuntansi menggunakan *software* akuntansi. Berkaitan dengan hal itu maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh *Computer Anxiety*, *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy* terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi. (Studi kasus pada Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta”.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini digunakan untuk meneliti gejala populasi atau sampel tertentu dengan menggunakan instrumen penelitian sebagai pengumpulan data yang bersifat statistik. Jenis penelitian yang digunakan yaitu kausal komparatif, merupakan tipe penelitian yang bertujuan untuk menguji pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

1. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan pada mahasiswa akuntansi FE UNY. FE UNY sendiri beralamat di kampus UNY Karangmalang, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Waktu pelaksanaan penelitian yaitu pada bulan Mei 2016 – Juli 2016.

Target/Subjek Penelitian

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh mahasiswa program studi akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2012-2014 dengan jumlah total 267 mahasiswa dengan rincian 101 mahasiswa angkatan 2012, 70 mahasiswa angkatan 2013 dan 96 mahasiswa angkatan 2014. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik *probability sampling* (sampel acak) dengan metode *proportionate stratified random sampling*. Dalam penelitian ini tingkat kesalahan yang digunakan untuk menentukan ukuran sampel adalah 5%. Jadi untuk populasi 267 (dibulatkan jadi 270) mahasiswa dengan tingkat kesalahan 5%, menurut tabel yang dikembangkan *Issac* dan *Michael* sampelnya adalah 152 mahasiswa.

Prosedur

Penelitian ini dilakukan dengan menyebar kuesioner (angket) ke mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2012-2014. Prosedur penelitian yaitu sebagai berikut:

a) Peneliti menentukan responden yang akan diteliti yaitu mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2012-2014.

- b) Peneliti menjelaskan tujuan penelitian pada responden sebelum pelaksanaan penelitian.
- c) Setelah responden mengerti tujuan, peneliti memberikan penjelasan mengenai cara-cara pengisian kuesioner.
- d) Responden diminta untuk mengisi kolom identitas seperti nama, umur, jenis kelamin, dan angkatan.
- e) Kemudian responden diminta untuk mencentang jawaban pada salah satu kolom yaitu jawaban sangat tidak setuju, tidak setuju, ragu, setuju dan sangat setuju.
- f) Jika ada responden yang belum mengerti atau ada pertanyaan yang belum jelas maka dapat ditanyakan pada peneliti.

Data, Intrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan data primer, yaitu dengan menggunakan kuesioner. Instrumen penelitian merupakan suatu alat ukur yang menghasilkan informasi dalam melakukan penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner atau angket. Kuesioner atau angket tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada mahasiswa akuntansi untuk memperoleh informasi mengenai variable minat menggunakan, *computer anxiety*, *computer attitude* dan *computer self efficacy*. Agar lebih mudah dalam pembuatan kuesioner, peneliti menyusun kisi-kisi instrumen.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Varie bel	Indikat or	Nomor Item	Reve rensi
Minat Mengg unaka n (Y)	1. Kein gina n untu k men ggun akan	1,2,3	Nuni k Yuli Win ayu (201 3) deng an
	2. Selal u menc oba men ggun akan	4,5,6	modi fikas i
	3. Berla njut dima sa depa n	7,8,9	
<i>Comp uter Anxiet y (X1)</i>	1. <i>Fear</i>	1,2,3,4,5,6, 7,8,9,10	Dina r
	2. <i>Antic ipati on</i>	11,12,13,14 ,15,16,17,1 8	Wid yo Uto mo (201 2) deng an modi fikas i
<i>Comp uter Attitud e (X2)</i>	1. <i>Opti mism</i>	1,2,3,4,5	Dina r
	2. <i>Pessi mism</i>	6,7,8,9,10	Wid yo
	3. <i>Intim idati on</i>	11,12,13,14 ,15	Uto mo (201 2) deng an modi fikas i

Com uter Self Efficac y (X3)	1. Mag nitud e	1,2*,3	Repi ta Sari (201 3)
	2. Stren gth	4,5,6	deng an
	3. Gene ral abilit y	7,8	modi fikas i

Keterangan : *item pernyataan negatif

Penelitian ini berisi pernyataan positif maupun negatif tentang variabel bebas dan variabel terikat dengan menggunakan skala likert. Dalam skala ini responden menyatakan persetujuannya dan ketidaksetujuannya terhadap jumlah pernyataan yang berhubungan dengan obyek yang diteliti. Skala likert yang digunakan adalah dengan rentang nilai 1 sampai 5 dengan asumsi:

Tabel 2. Skor Skala Likert

Jawaban Responde n	Pernyataa n Positif	Pernyataa n Negatif
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Ragu (R)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

Uji coba instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji coba tidak terpakai. Uji instrumen dilaksanakan pada

bulan April 2016. Uji coba instrumen terdiri dari uji validitas data dan uji reliabilitas data. Pengujian instrumen ini dilakukan pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta dengan jumlah responden 30 mahasiswa. 30 responden ini masih termasuk di dalam populasi namun di luar sampel penelitian ini.

Menurut Sugiyono (2012), instrumen valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mendapatkan data secara benar dan teliti. Suatu skala pengukuran disebut valid apabila skala tersebut melakukan apa yang seharusnya dilakukan dan mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas menggunakan rumus korelasi *Product Moment* dari *Pearson Correlation*, yaitu:

$$r = \frac{N(\Sigma xy) - (\Sigma x)(\Sigma y)}{\sqrt{\{(N\Sigma x^2) - (\Sigma x)^2\}\{(N\Sigma y^2) - (\Sigma y)^2\}}}$$

Berdasarkan hasil uji validitas diketahui bahwa semua butir dalam instrumen dinyatakan valid (r hitung $>$ r tabel). Sehingga didapatkan variabel Minat Menggunakan 8 butir pertanyaan, variabel *Computer Anxiety* 13 butir pertanyaan, variabel *Computer Attitude* 14 butir pertanyaan, dan variabel *Computer Self Efficacy* 7 butir pertanyaan.

Menurut Imam Ghozali (2006), reliabilitas sebenarnya adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel. Instrumen yang

reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas data dilakukan dengan rumus *Cronbach's Alpha* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_{2b}}{\sigma_{2t}} \right)$$

Jika nilai Alpha melebihi 0,6 maka pertanyaan variabel tersebut reliabel dan jika nilai Alpha kurang dari 0,6 maka pertanyaan variabel tersebut tidak reliabel (Imam Ghazali, 2006). Uji Reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan pada variabel Minat Menggunakan, *Computer Anxiety*, *Computer Attitude*, dan *Computer Self Efficacy*. Berdasarkan hasil uji reliabilitas dapat diketahui bahwa instrumen pada variabel Minat Menggunakan (0,715), *Computer Anxiety* (0,732), *Computer Attitude* (0,834), dan *Computer Self Efficacy* (0,732) maka dapat disimpulkan bahwa masing-masing variabel dinyatakan reliabel.

Teknik Analisis Data

a. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran variabel penelitian. Variabel yang diukur dan dianalisis dalam penelitian ini yaitu Minat Mahasiswa Menggunakan *Software Akuntansi (Y)*, *Computer anxiety*

(X_1), *Computer attitude* (X_2) dan *Computer Self Efficacy* (X_3). Analisis deskriptif meliputi nilai maksimum, nilai minimum, dan rata-rata (*mean*) dari variabel-variabel penelitian.

b. Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik dalam penelitian ini, dilakukan agar model regresi signifikan dan representatif. Uji asumsi klasik dalam penelitian ini terdiri dari uji multikolinearitas, dan heteroskedastisitas.

Uji heteroskedastisitas merupakan pengujian untuk mengetahui apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varian dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Jika varian dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain tetap maka disebut homokedastisitas, sedangkan jika berbeda disebut heteroskedastisitas. Model regresi yang baik adalah yang homokedastisitas atau tidak terjadi heteroskedastisitas (Imam Ghazali, 2011: 139). Pengujian dilakukan dengan uji *Glejser*, yaitu untuk meregresi nilai absolut residual terhadap variabel bebas. Kriteria pengambilan keputusan yaitu signifikansi dari variabel bebas lebih besar dari 0,05 maka tidak terjadi heteroskedastisitas.

Uji multikolinieritas merupakan pengujian untuk mengetahui apakah pada model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas. Pengujian ini penting untuk mengetahui apakah terjadi korelasi

yang kuat antara variabel-variabel bebas yang diikutsertakan dalam pembentukan model. Multikolinieritas dapat diketahui dengan menggunakan *Variance Inflation Factor* (VIF) dan nilai *Tolerance*. Jika nilai VIF dibawah 10 dan nilai *Tolerance* lebih besar dari 0,10 maka asumsi multikolinieritas terpenuhi atau tidak terjadi gejala multikolinieritas.

c. Uji Hipotesis

Pengujian terhadap hipotesis yang digunakan dengan rumus analisis regresi sederhana untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dan analisis regresi berganda untuk mengetahui pengaruh variabel bebas, secara bersama-sama terhadap variabel terikat. Langkah-langkah dalam analisis regresi linear sederhana antara lain:

- 1) Mencari korelasi antara kriterium dengan prediktor (r_{xy})

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}}$$

- 2) Mencari koefisien determinasi (r^2_{xy})

$$r^2_{xy} = \frac{\sum xy^2}{(\sum x^2)(\sum y^2)}$$

- 3) Uji t

$$t = \frac{r(\sqrt{n-2})}{\sqrt{1-r^2}}$$

- 4) Membuat persamaan garis regresi sederhana

$$Y' = a + bX$$

Pengambilan keputusan penerimaan atau penolakan hipotesis dilakukan dengan melihat nilai koefisien korelasi (r_{xy}) dan koefisien determinasi (r^2_{xy}) dihasilkan, serta membandingkan nilai t hitung dan t tabel

dengan taraf signifikansi 5%. Apabila koefisien korelasi (r_{xy}) yang dihasilkan bernilai positif dan nilai koefisien determinasi (r^2_{xy}) yang dihasilkan, serta t hitung \geq t tabel maka terdapat pengaruh yang positif dan bermakna antara variabel bebas dengan variabel terikat secara individual, hal ini dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan diterima.

Adapun analisis regresi berganda digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas, secara bersama-sama, terhadap variabel terikat. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- 1) Mencari korelasi antara kriterium dengan prediktor ($R_{y(1,2,3)}$)

$$R_{y(1,2,3)} = \sqrt{\frac{a_1 \sum x_1 y + a_2 \sum x_2 y + a_3 \sum x_3 y}{\sum y^2}}$$

- 2) Mencari koefisien determinasi tiga prediktor ($R^2_{y(1,2,3)}$)

$$R^2_{y(1,2,3)} = \frac{a_1 \sum X_1 Y + a_2 \sum X_2 Y + a_3 \sum X_3 Y}{\sum Y^2}$$

- 3) Uji F

$$F_{reg} = \frac{r^2(N-m-1)}{m(1-r^2)}$$

- 4) Membuat persamaan garis regresi berganda tiga prediktor

$$Y = a + b_1 X_1 + b_2 X_2 + b_3 X_3$$

Pengambilan keputusan penerimaan atau penolakan hipotesis dilakukan dengan melihat nilai koefisien korelasi ($R_{y(1,2,3)}$) dan koefisien determinasi ($R^2_{y(1,2,3)}$) yang dihasilkan, serta membandingkan nilai F hitung dan F tabel dengan taraf signifikansi 5%. Apabila koefisien korelasi ($R_{y(1,2,3)}$) yang dihasilkan bernilai positif dan nilai

koefisien determinasi ($R^2_{y(1,2,3)}$) yang dihasilkan mendekati satu, serta F hitung \geq F tabel maka terdapat pengaruh yang positif dan bermakna antara variabel bebas dengan variabel terikat secara individual, hal ini dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan diterima.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini meliputi *mean*, *minimum*, *maximum*, standar deviasi dan tabel frekuensi responden menurut kategori variabelnya. Deskripsi data masing-masing variabel secara rinci dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Statistik Deskriptif

Variabel	Min	Max	Mean	SD
Y	21	39	30,95	3,587
X1	26	64	44,50	5,761
X2	28	70	50,28	6,688
X3	10	34	21,18	3,662

Sumber: Data primer yang diolah, 2016

Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah variabel-variabel dalam penelitian memiliki sebaran distribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan teknik *Kolmogrov-Smirnov*. Jika variabel residual tidak terdistribusi normal, maka uji statistik t dan F menjadi

tidak valid. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi $> 0,05$. Berikut merupakan hasil perhitungan *Kolmogrov-Smirnov*:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

	Sign	Ket
<i>Unstandar-dized Residual</i>	0,584	Normal

Sumber: Data primer yang diolah, 2016

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel tersebut dapat diketahui nilai signifikansinya sebesar 0,584. Angka tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga data dikatakan normal dan dapat digunakan untuk uji selanjutnya.

b. Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah variabel bebas dengan variabel terikat memiliki hubungan linier atau tidak. Kriteria yang diterapkan untuk pengujian linieritas adalah nilai signifikansi pada masing-masing variabel bebas lebih besar dari pada nilai taraf signifikansi *Deviation from Linearity* 0,05 maka hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat adalah linier. Hasil dari uji linieritas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Linieritas

Hubungan Variabel	<i>Deviation from Linearity</i>
$X_1 - Y$	0,621
$X_2 - Y$	0,485
$X_3 - Y$	0,379

Sumber: Data primer yang diolah, 2016

Dari hasil uji linieritas pada tabel tersebut dapat diketahui bahwa kedua variabel independen di atas memiliki nilai signifikansi *Deviation from Linearity* lebih besar dari 0,05 sehingga hal ini menunjukkan variabel penelitian memiliki hubungan linier.

c. Uji Heteroskedastisitas

Model regresi yang baik adalah yang homokedastisitas atau tidak terjadi heterokedastisitas. Untuk mengetahui apakah dalam model regresi terjadi heterokedastisitas atau tidak yaitu dengan melihat nilai signifikansi masing-masing variabel, apabila lebih besar dari 0,05 maka tidak terjadi heterokedastisitas, namun jika lebih kecil dari 0,05 maka terjadi heterokedastisitas. Hasil dari uji heterokedastisitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Heteroskedastisitas

Variabel	Signifikansi
<i>Computer Anxiety</i>	0,324
<i>Computer Attitude</i>	0,250
<i>Computer Self Efficacy</i>	0,797

Sumber: Data primer yang diolah, 2016

Dari hasil uji heterokedastisitas pada tabel tersebut dapat diketahui bahwa nilai signifikansi variabel *Computer Anxiety*, *Computer Attitude*, dan *Computer Self Efficacy* lebih besar dari 0,05 sehingga tidak terjadi heterokedastisitas pada ketiga variabel tersebut.

d. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas digunakan untuk mengetahui ada tidaknya multikolinieritas dengan menyelidiki besarnya interkorelasi antar variabel bebasnya. Ada tidaknya multikolinieritas dapat dilihat dari besarnya *Tolerance Value* dan *Variance Inflation Faktor* (VIF), yaitu jika *Tolerance Value* $\geq 0,10$ atau sama dengan nilai $VIF \leq 10$. Hasil uji multikolinieritas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Multikolinieritas

Variabel	Perhitungan	
	<i>Tolerance</i>	VIF
<i>Computer Anxiety</i>	0,913	1,096
<i>Computer Attitude</i>	0,911	1,98
<i>Computer Self Efficacy</i>	0,997	1,003

Sumber: Data primer yang diolah, 2016

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan semua variabel bebas mempunyai nilai *Tolerance* $\geq 0,10$ dan nilai VIF $VIF \leq 10$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel bebas dalam penelitian ini tidak terjadi multikolinieritas.

Uji Hipotesis

a. Pengaruh *Computer Anxiety* terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi

H1 : Terdapat pengaruh positif *Computer Anxiety* terhadap Minat

Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta.

Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis 1

Variabel	Koef.	t hitung	Sig
Konstan	29,407		
X ₁	0,174	2,452	0,015
R	: 0,196		
<i>R Square</i>	: 0,032		

Sumber : Data yang Diolah 2016

Dengan melihat nilai koefisien regresi *Computer Anxiety* sebesar 0,174 artinya terdapat hubungan positif antara *Computer Anxiety* dengan minat menggunakan *software* akuntansi, semakin tinggi *Computer Anxiety* maka akan semakin tinggi pula Minat Menggunakan *Software* Akuntansi. Nilai R sebesar 0,196 yang berarti mendekati 0, nilai R semakin mendekati 1 berarti hubungan yang terjadi semakin kuat, sebaliknya nilai R semakin mendekati 0 maka hubungan yang terjadi semakin lemah. Nilai R sebesar 0,196 menggambarkan bahwa hubungan antara *Computer Anxiety* dengan Minat Menggunakan *Software* Akuntansi lemah. Nilai koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,032 menunjukkan bahwa Minat Menggunakan *Software* Akuntansi yang dijelaskan oleh *Computer Anxiety* sebesar 3,2%, sedangkan sisanya 96,8% dijelaskan oleh sebab-sebab lain di luar penelitian ini.

Dari *analysis of variance* (ANOVA) dapat diketahui nilai statistik F hitung sebesar 6,014 dan F tabel dari sampel yang berjumlah 152 sebesar 3,90 dengan nilai signifikansi sebesar 0,015 yang berarti signifikan, sedangkan nilai t hitung sebesar 1,981 (di atas nilai t tabel yaitu 1,65508) mengindikasikan bahwa *Computer Anxiety* berpengaruh secara signifikan terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi. Hal ini juga didukung dengan nilai signifikansi sebesar 0,049 lebih kecil dari 0,05 berarti terdapat pengaruh signifikan antara variabel independen terhadap variabel dependen secara individual. Berdasarkan nilai koefisien regresi (0,174), t hitung > t tabel (2,452 > 1,65508) maka H1 diterima yaitu Terdapat pengaruh *Computer Anxiety* terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta.

Computer anxiety dapat diartikan sebagai sifat individu yang mengalami kegelisahan atau kecemasan terhadap adanya komputer. Apabila seseorang memiliki tingkat *Computer Anxiety* khususnya tingkat *fear* yang tinggi maka akan mengurangi minat menggunakan *software* akuntansi. Namun seseorang yang memiliki tingkat *Computer Anxiety* khususnya tingkat *anticipation* yang tinggi maka akan meningkatkan Minat

Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi. Dengan begitu seseorang dengan tingkat *Computer Anxiety* khususnya tingkat *anticipation* yang tinggi maka minat menggunakan *software* akuntansi akan pada tingkat yang tinggi juga.

b. Pengaruh *Computer Attitude* terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi

H2 : Terdapat pengaruh positif *Computer Attitude* terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta.

Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis 2

Variabel	Koef.	t hitung	Sig
Konstan	30,416		
X ₁	0,087	1,858	0,065
R	: 0,150		
<i>R Square</i>	: 0,022		

Sumber : Data yang Diolah 2016

Dengan melihat nilai koefisien regresi *Computer Attitude* sebesar 0,087 artinya terdapat hubungan positif antara *Computer Attitude* dengan Minat Menggunakan *Software* Akuntansi. Nilai R sebesar 0,150 yang berarti mendekati 0, nilai R semakin mendekati 1 berarti hubungan yang terjadi semakin kuat, sebaliknya nilai R semakin mendekati 0 maka hubungan

yang terjadi semakin lemah. Nilai R sebesar 0,150 menggambarkan bahwa hubungan antara *Computer Attitude* dengan Minat Menggunakan *Software* Akuntansi lemah. Nilai koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,022 menunjukkan bahwa minat menggunakan *software* akuntansi yang dijelaskan oleh *Computer Attitude* 2,2%, sedangkan sisanya 97,8% dijelaskan oleh sebab-sebab lain di luar penelitian ini.

Dari *analysis of variance* (ANOVA) dapat diketahui nilai statistik F hitung sebesar 3,451 dan F tabel dari sampel yang berjumlah 152 sebesar 3,90 dengan nilai signifikansi sebesar 0,065 yang berarti tidak signifikan, sedangkan nilai t hitung sebesar 1,858 (di atas nilai t tabel yaitu 1,65508) hal tersebut mengindikasikan bahwa *Computer Attitude* berpengaruh terhadap Minat Menggunakan *Software* Akuntansi namun pengaruh yang di berikan tidak signifikan. Berdasarkan uji hipotesis tersebut, dapat disimpulkan bahwa variabel *Computer Attitude* tidak berpengaruh terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi. Dengan demikian H2 yang menyatakan “terdapat pengaruh positif *Computer Attitude* terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi” tidak didukung oleh penelitian ini.

Computer Attitude yaitu reaksi atau penilaian seseorang terhadap komputer berdasarkan kesenangan atau

ketidaksenangannya terhadap komputer. Ada tiga indikator dalam *computer attitude* yaitu: *optimisme*, *pesimisme*, dan *intimidation*. Peningkatan pada ketiga indikator tersebut tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi. Hal ini dikarenakan keputusan berminat atau tidaknya seseorang terhadap suatu hal hanya diputuskan dengan kesenangan orang tersebut menggunakan sesuatu tanpa adanya paksaan. Sedangkan *Computer Attitude* hanya berfokus pada sikap atau perilaku seseorang yang muncul terhadap komputer yang di jelaskan pada ketiga indikator dari *Computer Attitude*. Sehingga apabila tingkat *Computer Attitude* mahasiswa tinggi atau rendah tidak akan mempengaruhi Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi atau dengan kata lain minat seseorang menggunakan *software* akuntansi tidak akan berhenti atau berubah karena etika seseorang tersebut terhadap komputer dan begitu pula sebaliknya.

c. Pengaruh *Computer Self Efficacy* terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi

H3 : Terdapat pengaruh positif *Computer Self Efficacy* terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi pada Mahasiswa

Program Studi Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta.

Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis 3

Variabel	Koef.	t hitung	Sig
Konstan	30,416		
X ₁	0,205	2,478	0,014
R	: 0,198		
<i>R Square</i>	: 0,039		

Sumber : Data yang Diolah 2016

Dengan melihat nilai koefisien regresi *Computer Self Efficacy* (CSE) sebesar 0,205 artinya terdapat hubungan positif antara *Computer Self Efficacy* (CSE) dengan Minat Mahasiswa Menggunakan *Software* Akuntansi, semakin besar *Computer Self Efficacy* (CSE) maka akan semakin tinggi Minat Menggunakan *Software* Akuntansi. Nilai R sebesar 0,198 yang berarti mendekati 0, nilai R semakin mendekati 1 berarti hubungan yang terjadi semakin kuat, sebaliknya nilai R semakin mendekati 0 maka hubungan yang terjadi semakin lemah. Nilai R sebesar 0,198 menggambarkan bahwa hubungan antara *Computer Self Efficacy* (CSE) dengan Minat Menggunakan *Software* Akuntansi lemah. Nilai koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,039 menunjukkan bahwa Minat Menggunakan *Software* Akuntansi yang dijelaskan oleh *Computer Self Efficacy* sebesar 3,9%, sedangkan sisanya

96,1% dijelaskan oleh sebab-sebab lain di luar penelitian ini.

Dari *analysis of variance* (ANOVA) dapat diketahui nilai statistik F hitung sebesar 6,143 dan F tabel dari sampel yang berjumlah 152 sebesar 3,90 dengan nilai signifikansi sebesar 0,014 yang berarti signifikan, sedangkan nilai t hitung sebesar 2,478 (di atas nilai t tabel yaitu 1,65508) mengindikasikan bahwa *Computer Self Efficacy* (CSE) berpengaruh secara signifikan terhadap Minat Menggunakan *Software* Akuntansi. Hal ini juga didukung dengan nilai signifikansi sebesar 0,014 lebih kecil dari 0,05 berarti terdapat pengaruh signifikan antara variabel independen terhadap variabel dependen secara individual. Berdasarkan nilai koefisien regresi (0,205), F hitung > F tabel ($6,143 > 3,90$) dan t hitung > t tabel ($2,478 > 1,65508$) maka H3 diterima yaitu Terdapat pengaruh *Computer Self Efficacy* terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi.

Computer Self Efficacy diartikan sebagai penilaian kapabilitas dan keahlian komputer seseorang untuk melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan teknologi informasi. Apabila CSE seseorang itu tinggi maka secara langsung akan meningkatkan minat menggunakan *software* akuntansi, yang mana *software* akuntansi berhubungan dengan komputer dan teknologi informasi. Dengan begitu

seseorang dengan tingkat CSE tinggi maka minat menggunakan *software* akuntansi akan pada tingkat yang tinggi juga.

d. **Pengaruh *Computer Anxiety*, *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy* secara bersama-sama terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi**

H4 : Terdapat pengaruh positif *Computer Anxiety*, *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy* secara bersama-sama terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta.

Tabel 9. Hasil Uji Hipotesis 4

Keterangan	Koefisien Regresi
Konstanta	22,949
<i>Computer Anxiety</i> (X1)	0,087
<i>Computer Attitude</i> (X2)	0,053
<i>Computer Self Efficacy</i> (X3)	0,194
R	= 0,288
R Square	= 0,083
F hitung	= 4,466
F tabel	= 3,90
Sig F	= 0,005

Sumber: Data yang Diolah 2016

Secara simultan, semakin tinggi *Computer Anxiety*, *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy*, maka akan semakin tinggi pula minat menggunakan *software* akuntansi. Nilai F hitung yang lebih besar dari F tabel ($4,466 > 3,90$) dan

signifikansi lebih kecil dari 0,050 yaitu sebesar 0,005 menunjukkan bahwa pengaruh *Computer Anxiety*, *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy* secara bersama-sama terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi sebesar 8,3% signifikan. Sedangkan, koefisien regresi berganda masing-masing variabel yaitu $X_1 = 0,087$; $X_2 = 0,053$; dan $0,194X_3 = 0,194$.

Computer Anxiety dapat diartikan sebagai sifat individu yang mengalami kegelisahan atau kecemasan terhadap adanya komputer. Terdapat dua indikator yang mempengaruhi *Computer Anxiety* yaitu, *fear* dan *anticipation*. Apabila tingkat *anticipation* lebih tinggi di banding dengan tingkat *fear* maka seseorang tersebut cenderung dapat mengatasi hal-hal yang berkaitan dengan komputer dengan mudah. Dengan tingginya tingkat *anticipation* maka akan meningkatkan pula minat menggunakan *software* akuntansi.

Computer Attitude merupakan reaksi atau penilaian seseorang berdasarkan kesenangan atau ketidak senangnya terhadap komputer. Secara simultan kenaikan tingkat *computer attitude* mengakibatkan adanya peningkatan minat menggunakan *software* akuntansi walupun tidak signifikan.

Computer Self Efficacy (CSE) merupakan penilaian individu terhadap kemampuan yang dimilikinya dalam

menggunakan dan melaksanakan tugas-tugas menggunakan komputer dengan baik. Secara simultan apabila terjadi peningkatan pada *computer self efficacy*, maka akan meningkatkan minat menggunakan *software* akuntansi. Hal ini dikarenakan apabila seseorang merasa dirinya mampu menggunakan dan melaksanakan tugas-tugas menggunakan komputer dengan baik, maka dirinya akan berminat menggunakan *software* akuntansi.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan tentang *Computer anxiety*, *Computer Attitude*, dan *Computer Self Efficacy* terhadap Minat Menggunakan *Software* Akuntansi Pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan. **Pertama**, *Computer Anxiety* berpengaruh positif terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi. Hal ini ditunjukkan oleh nilai koefisien regresi sebesar 0,174. Nilai t hitung = 2,452 lebih besar dari t tabel = 1,65508 dan nilai signifikansinya sebesar 0,015 di bawah 0,05. **Kedua**, Tidak terdapat pengaruh positif dan signifikan *Computer Attitude* terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi. Hal ini ditunjukkan

oleh nilai koefisien regresi sebesar 0,087. Nilai t hitung = 1,858 lebih besar dari t tabel = 1,65508 dan nilai signifikansinya sebesar 0,065 di atas 0,05. **Ketiga**, *Computer Self Efficacy* berpengaruh positif terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi. Hal ini ditunjukkan oleh nilai koefisien regresi sebesar 0,205. Nilai t hitung = 2,478 lebih besar dari t tabel = 1,65508 dan nilai signifikansinya sebesar 0,014 di bawah 0,05. **Keempat**, Terdapat pengaruh positif *Computer Anxiety*, *Computer Attitude*, & *Computer Self Efficacy* terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi. Nilai F hitung sebesar 4,466 > F tabel 3,90 dengan signifikansi 0,005 < 0,05. Hasil uji regresi berganda dengan koefisien regresi untuk variabel *Computer Anxiety* memberikan nilai koefisien 0,087; variabel *Computer Attitude* memberikan nilai 0,053; dan *Computer Self Efficacy* memberikan nilai 0,194.

Saran

Memberikan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya agar mengkategorikan responden dengan lebih luas lingkupnya, yaitu bukan hanya mahasiswa akuntansi di UNY saja, namun dari perguruan tinggi lain atau masyarakat umum. Sehingga penelitian ini dapat lebih bisa digeneralisasikan. Pada hasil penelitian ini memberikan informasi bahwa *Computer*

Anxiety, *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy* memberikan sumbangan hanya 9,3% saja terhadap minat menggunakan *software* akuntansi. Sedangkan sisanya 90,7% dijelaskan faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil tersebut diharapkan penelitian mendatang dapat menambahkan variabel lainnya yang dapat berpengaruh lebih besar terhadap Minat Menggunakan *Software* Akuntansi. Dari hasil penelitian ini memberikan informasi bahwa, mayoritas responden masih belum terbiasa menggunakan *software* akuntansi. Hal ini dilihat dari total skor 3 pertanyaan variabel *Computer Self Efficacy* (pertanyaan nomer 3, 4 & 5) yang total skornya kecil. Berdasarkan hasil tersebut diharapkan pihak Universitas khususnya Fakultas Ekonomi dapat memberikan perhatian lebih, dengan cara menambah jam kuliah pada matakuliah yang di dalamnya terdapat materi yang mempraktikkan langsung *software* akuntansi. Hal ini agar mahasiswa program studi akuntansi lebih terbiasa menggunakan *software* akuntansi yang nantinya sangat bermanfaat saat di dunia kerja.

DAFTAR PUSTAKA

- Adamson, I., & Shine, J. (2003). "Extending the New Technology Acceptance Model to Measure the End User Information Sistem Satisfaction in a Mandatory Environment; A Bank's Treasury".

- Technology Analysis & Strategic Management*. Vol. 15 no. 4 pp 441-455.
- Anderson, A. (1996). "Predictors of Computer Anxiety and Performance in Information Systems". *Computers in Human Behavior*. 12(1), 61-77.
- Arief Wibowo. (2006). Kajian Tentang Perilaku Pengguna Sistem Informasi dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM). Diambil dari:
https://www.academia.edu/640836/Kajian_Tentang_Perilaku_Pengguna_Sistem_Informasi_Dengan_Pendekatan_Technology_Acceptance_Model_TAM_, pada tanggal 6 April 2016.
- Chau, P. Y. K., dan Hu, P. J. (2002). "Examining the Technology Acceptance Model Using Physical Acceptance of Telemedicine Technology". *Journal of Management Information Systems*. Vol. 16. No. 2. pp. 91-112.
- 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.
- Fahmi N. Nasution. 2004. Penggunaan Teknologi Informasi Berdasarkan Aspek Perilaku (Behavioral Aspect). Diambil dari <http://digilib.usu.ac.id/download/fe/akuntansi-fahmi2.pdf>, pada tanggal 23 Mei 2016.
- Hariningsih, 2005. *Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Husein, Umar. 2011. *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis bisnis*. Edisi 1. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Imam Ghozali. (2006). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 19*. Edisi ke-5. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Ranowati Tjandra. (2007). "Computer Anxiety dari Perspektif Gender dan Pengaruhnya Terhadap Keahlian Pemakai Komputer dengan Variabel Moderasi *Locus of Control*". (Studi Empiris Pada *Novice Account Assistant* di Akademi Akuntansi YKPN Yogyakarta). *Tesis*. Program Studi Magister Sains Akuntansi Universitas Diponegoro.
- Rifa, D., & Gudono. (1999). Pengaruh Faktor Demografi dan Personality terhadap keahlian dalam End User Computing. *Jurnal Riset Akuntansi Indonesia*, 2(1), 20-36.
- Rustiana (2004). "Computer Self Efficacy (CSE) Mahasiswa Akuntansi Dalam Penggunaan Teknologi Informasi: Tinjauan Perspektif Gender". *Jurnal Akuntansi & Keuangan*. Vol. 6 No 1.
- Sugiyono. (2012). *Statistika Untuk Penelitian*. Cetakan ke-21. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Adi Mahasatya.