

PENGARUH FAKTOR PERSONALITY TERHADAP KEAHLIAN DALAM END USER COMPUTING

Petrus Wisnubroto¹⁾, Muhammad Suyanto²⁾, Novi Yohana Sudiro³⁾
^{1,3)} Teknik Industri, Institut Sains & Teknologi AKPRIND Yogyakarta
²⁾ Teknik Elektro, Institut Sains & Teknologi AKPRIND Yogyakarta
Email: wisnurinibobok@gmail.com^{1,3)}, myanto@akprind.ac.id

ABSTRACT

The research model was tested on village officials in Bantul Regency, Yogyakarta, especially village officials who did routine work using computers online, as many as 70 respondent were categorized as samples in the study by sending questionnaires to computer anxiety fear - anticipation, computer attitude - intimidation, math respondent's anxiety. Testing is done with 5 (five) steps, namely Non-Bias Response test, Reliability and Validity Test, Correlation test between variables, hypothesis testing (research objectives) with partial regression and multiple regression

Thus the problem in this study is whether personality factors (computer anxiety fear - anticipation, computer attitude - intimidation, math anxiety) have a significant effect on expertise in end user computing, while the purpose of this study is to analyze personality factors (computer anxiety fear - anticipation, computer attitude-intimidation, math anxiety) to the expertise of end user computing personnel.

The results showed that the F Test for personality variable on Y (expertise in end user computing) with an equal variance assumed probability above 0.05, then the two variance of respondents who answered the questionnaire and respondents who did not answer the questionnaire were the same. Personality variable on Y (expertise in end user computing) has a Cronbach alpha value above 0.60 so the questionnaire questions are reliable. The results of the calculation of the value of the corrected item total correlation can be seen that for all items personality variable questions to Y (expertise in end user computing) above 0.164, it can be concluded that the variable items are valid. Multiple regression equation $Y = 4,409 - 0,159 X1 + 0,133 X2 + 0,01783 X3 + 0,08658 X4 - 0,229 X5 - 0,0520 X6$. The analysis result $R^2 = 0.359$ has the overall meaning of the personality variable influencing the dependent variable Y (expertise in end user computing) at 35.9% while those at 64.1% are explained by other variables not included in the study. Standard error of estimate 0,4383 shows that the standard deviation of the estimation equation is 0,4383. When viewed from the standard deviation Y which shows results 0,5335 means that this model is quite feasible to use, because the standard deviation of the model is smaller than the standard deviation of the variable Y. F arithmetic is 10,682 with a significance level of 0,000 because the probability (0,000) is much smaller than $p < 0.1$ indicating a significant independent relationship between the dependent variable.

Keywords: *personality (computer anxiety, computer attitude, math anxiety), end user computing*

INTISARI

Model penelitian diuji pada perangkat desa Kabupaten bantul Daerah Istimewa Yogyakarta, khususnya perangkat desa yang melakukan pekerjaan rutinitas dengan menggunakan computer sebagai *based solution problem*, sebanyak 70 responden dikategorikan sebagai sampel dalam penelitian dengan mengirim kuesioner ke *computer anxiety fear – anticipation, computer attitude- intimidation, math anxiety* responden. Pengujian

dilakukan dengan 5 (lima) langkah yaitu uji Non Respon Bias, Uji Reliabilitas dan Validitas, uji Korelasi antar variable, uji hipotesis (tujuan penelitian) dengan regresi parsial dan regresi berganda

Dengan demikian permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah *factor personality* (*computer anxiety fear – anticipation, computer attitude- intimidation, math anxiety*) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap keahlian dalam *end user computing*, sedangkan tujuan penelitian ini adalah menganalisis *factor personality* (*computer anxiety fear-anticipation, computer attitude- intimidation, math anxiety*) terhadap keahlian personil *end user computing*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *F Test* untuk variable personality terhadap Y (keahlian dalam *end user computing*) dengan *equal variance assumed* probabilitasnya di atas 0,05 maka kedua varians responden yang menjawab kuesioner dan responden yang tidak menjawab kuesioner adalah sama. variable personality terhadap Y (keahlian dalam *end user computing*) mempunyai nilai *alpha cronbach* di atas 0,60 sehingga pertanyaan angket reliable. Hasil perhitungan nilai *corrected item total correlation* terlihat bahwa untuk kesemua item pertanyaan variable personality terhadap Y (keahlian dalam *end user computing*) di atas 0,164 maka dapat disimpulkan bahwa item-item variable valid. Persamaan regresi berganda $Y = 4.409 - 0,159 X_1 + 0,133 X_2 + 0,01783 X_3 + 0,08658 X_4 - 0,229 X_5 - 0,0520 X_6$. Hasil analisis $R^2 = 0,359$ mempunyai arti keseluruhan variable personality memberi pengaruh terhadap variable dependen Y (keahlian dalam *end user computing*) sebesar 35,9% sedangkan yang 64,1% dijelaskan oleh variable lainnya yang tidak dimasukkan dalam penelitian. *Standard error of estimate* 0,4383 menunjukkan bahwa standar penyimpangan dari persamaan pendugaan sebesar 0,4383. Jika dilihat dari standar deviasi Y yang menunjukkan hasil 0,5335 memberi arti bahwa model ini cukup layak digunakan, karena standar deviasi model lebih kecil dari standar deviasi variable Y. *F hitung* adalah 10.682 dengan taraf signifikansinya 0,000 karena probabilitasnya (0,000) jauh lebih kecil dari $p < 0,1$ menunjukkan adanya hubungan yang signifikan independen variable terhadap dependen variable.

Kata kunci : *personality (computer anxiety, computer attitude, math anxiety), end user computing*

PENDAHULUAN

Dengan digunakannya komputer sistem informasi, maka sistem informasi berbasis komputer hanya merubah karakter dari suatu aktivitas, sehingga dapat mengidentifikasi pekerjaan-pekerjaan mana yang harus dilakukan dengan komputer dan pekerjaan yang layak dikerjakan secara manual. Lingkup penelitian akuntansi, untuk system informasi akuntansi antara lain meliputi penerapan dan evaluasi system, sikap pemakai – manajemen – analis, berbagai aplikasi perangkat lunak tertentu pada manajemen keuangan, audit, proses pengajaran (Indriantoro, Soepomo, 1999). Dalam survey pendahuluan studi ini perangkat perangkat desa di Kabupaten Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta belum

seluruhnya melaksanakan program komputerisasi dalam pekerjaan rutinitasnya, penggunaan dan pelaksanaan pelaporannya, diwajibkan menggunakan komputerisasi sebagai *based Solution problem*. Perangkat desa dalam penggunaan komputerisasi masih ada yang merasa cemas ketakutan, sikap kurang berani dalam penggunaan komputer *personality (computer anxiety, computer attitude, math anxiety)* terhadap keahlian personil *end user computing*.

Manajemen puncak akan mengetahui dibagian mana terletak kelemahan-kelemahan tiap-tiap lini untuk selanjutnya diperbaiki dan mengetahui kelalaian- kelalaian yang dilakukan pekerja dalam melaksanakan fungsinya. Berdasarkan semakin besarnya perhatian perusahaan terhadap *end user computing*,

pentingnya teknologi informasi bagi perusahaan maupun individu dalam meningkatkan kinerjanya, penelitian dilakukan untuk meneliti salah satu *end user computing* yaitu mengenai keahlian (*skill*) personil yang terlibat didalamnya. Keahlian dalam *End User Computing* yang dimaksud adalah pengetahuan dan keahlian dalam bidang komputer. *End User Computing* yang mengacu pada interaksi langsung aplikasi *software* dengan pihak manajerial, profesional dan karyawan operasional lainnya (Doll dan Torkzadeh, 1989), menghendaki adanya keahlian komputer yang memadai dari personil yang terlibat didalamnya, sehingga aplikasi teknologi yang berbasis komputer dapat memberikan manfaat, keahlian dalam *End User Computing* yang dimaksud adalah pengetahuan dan keahlian dalam bidang komputer.

Untuk memberikan dukungan terhadap personil *End User Computing* sangat sulit dan kompleks karena personil *End User Computing* yang ada dalam organisasi mempunyai cakupan yang sangat luas, mulai tenaga pada semua area fungsional. Setiap personil berbeda satu sama lain baik karakteristik individu, sikap, kecemasan maupun cara berpikir. Oleh karenanya perlu diteliti dan dipahami faktor *personality* (*computer anxiety*, *computer attitude*, *math anxiety*) yang mempengaruhi keahlian dalam *End User Computing*, hal tersebut dipandang penting karena manusia sebagai penggerak utama dalam pengoperasian teknologi informasi.

Harrison dan Rainer (1992) telah melakukan penelitian mengenai pengaruh perbedaan individual terhadap keahlian personil *End User Computing*. Hasil penelitian analisis *multiple regression* menunjukkan yaitu t hitung dengan *Prob. Valuenya* lebih besar dari *alpha*. Penelitian yang dilakukan oleh Rifa dan Gudono (1998), menguji pengaruh faktor demografi dan *personality* terhadap keahlian dalam *end user computing*, hasil penelitian menggunakan analisis *multiple regression* tiga variable tentang *personality* yaitu *computer attitudes*, *computer anxiety*,

math anxiety juga teruji. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa ketakutan dan *Math Anxiety* berpengaruh negatif pada keahlian dalam *End user Computing*, sedangkan *anticipation* dan *optimism* berpengaruh positif pada keahlian dalam *End User Computing*.

Perbedaan penelitian sekarang dengan penelitian terdahulu adalah sebagai berikut : jurnal penelitian Harrison dan Rainer (1992) obyek penelitiannya karyawan tetap sebuah universitas, Penelitian ini obyek penelitiannya perangkat desa di Kabupaten Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta yang sudah melaksanakan pekerjaan rutinitas menggunakan komputer sebagai *based solution problem* , sampelnya heterogien dengan N= 35, analisisnya dengan *multiple regression*.

Beragamnya aplikasi yang digunakan oleh *end user* dan luasnya cakupan yang ditempuh dalam organisasi, memerlukan perhatian yang serius dari pihak manajemen. Oleh karena itu perlu adanya manajemen *end user computing* yang baik dan dukungan yang efektif agar potensi *end user computing* benar-benar bermanfaat bagi personil *end user computing* maupun instansi secara keseluruhan.

Theory of Reasoned Action (TRA) yang dikemukakan oleh Fisbein dan Ajzen (1975) menyatakan bahwa seseorang akan menggunakan komputer jika dia dapat melihat adanya manfaat positif dari penggunaan komputer tersebut. Beberapa hasil penelitian mengenai pengaruh perbedaan individu terhadap keahlian *end user computing* (Harrison dan Rainer, 1992), pengaruh faktor demografi dan *personality* terhadap keahlian *end user computing* (Rifa dan Gudono, 1998), menggunakan *theory of reasoned action* dalam landasan teori. Dengan demikian model yang dibentuk dalam penelitian ini, tidak langsung mengadopsi teori tindakan yang beralasan diatas tetapi mengadopsi model yang dikembangkan oleh Harrison dan Rainer (1992) , Rifa dan Gudono (1998). Dengan demikian dasar teori yang

digunakan dalam penelitian ini adalah teori tindakan yang beralasan (*Theory of Reasoned Action*) dari Fisbein dan Azjen (1975).

End User Computing adalah penggunaan komputer secara langsung oleh seseorang untuk menyelesaikan masalah yang memerlukan *computer based solution* dengan tepat (Harrison dan Rainer, 1992). *End user computing* merupakan penggunaan komputer secara optimal untuk mendapatkan hasil yang maksimal (Tribowo, 2001). Rifa dan Gudono (1998) mengungkapkan bahwa *end user computing* terdapat pada bagian *Corporate strategy & planning forecasting, marketing (research maupun planning), finance (accounting dan planning/analysis), purchasing, scheduling, distribution* dan bagian lainnya.

Setiap personil *end user computing* berbeda satu sama lainnya baik karakteristik individu, sikap (*attitudes*), kecemasan (*anxiety*), maupun cara berpikir (Harrison dan Rainer, 1992 ; Rifa dan Gudono, 1998). Tribowo (2001) mengungkapkan bahwa *personality* atau kepribadian seseorang yang menentukan tingkah laku (*behavior*) yang akan diambilnya, terkait dengan adanya perubahan lingkungan tersebut. Sistem informasi berbasis komputer merupakan sekelompok perangkat keras dan perangkat lunak yang dirancang untuk mengubah data menjadi informasi yang bermanfaat (Bodnar, 1995).

Computer anxiety didefinisikan sebagai kecenderungan seseorang menjadi susah, khawatir, atau ketakutan mengenai penggunaan komputer dimasa sekarang atau dimasa yang akan datang (Igbaria dan Parasuraman, 1989). *Computer anxiety* berasosiasi dengan kepercayaan yang negatif mengenai komputer, masalah-masalah dalam penggunaan komputer dan penolakan teknologi mesin (Rifa dan Gudono, 1998).

Computer Attitudes didefinisikan oleh Rifa dan Gudono (1998) menunjukkan reaksi atau penilaian seseorang terhadap komputer, secara umum *computer*

attitudes menunjukkan perasaan kesenangan atau ketidak senangan seseorang terhadap beberapa obyek stimulus. Teori *attitude* mengatakan bahwa *behavior* ditentukan oleh *perceived usefulness* dan *social norm* (Igbaria dan Parasuraman, 1989). Dalam hal ini terdapat orang yang senang (*optimis*) dengan perkembangan dunia komputer saat ini, disisi lain orang merasa tidak senang (*pesimis*) dengan perkembangan tersebut (Tribowo, 2001). Dengan demikian terdapat sikap *intimidation* yang mempunyai pengaruh terhadap penggunaan dan sukses atau gagalnya suatu system komputer. Oleh karena itu *computer skill, organizational support, policy* dan *organizational usage* mempunyai pengaruh langsung terhadap diterimanya teknologi komputer.

Math anxiety didefinisikan sebagai terdapatnya rasa tegang (*tension*) dan cemas / khawatir (*anxiety*) yang mengganggu manipulasi angka- angka dan pemecahan masalah-masalah matematis (Rifa dan Gudono, 1998). Dengan demikian *math anxiety* merupakan ketakutan, kecemasan dan kekhawatiran yang berhubungan secara khusus dengan matematika.

METODE

Penelitian yang dilakukan oleh Harrison dan Rainer (1992) menguji pengaruh perbedaan individual terhadap keahlian dalam *end user computing*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh factor demografi (umur, jenis kelamin, pengalaman) dan *personality (computer anxiety, computer attitudes, math anxiety)* terhadap keahlian dalam *end user computing*, kecuali sikap optimis terhadap komputer dan *cognitive style (hanya original of cognitive style)* tidak terdapat pengaruh terhadap keahlian dalam *end user computing*. Demikian juga penelitian yang dilakukan Rifa dan Gudono (1998) mengenai pengaruh factor demografi dan *personality* terhadap keahlian dalam *end user computing*, hasil penelitian mendukung hipotesis.

Hasil penelitian yang dilakukan Igbaria dan Parasuraman (1989) mengatakan bahwa terdapat hubungan yang positif antara *math anxiety* terhadap *computer attitudes*. Juga terdapat hubungan yang negatif antara *math anxiety* terhadap *computer attitudes*. Hasil penelitian yang dilakukan Harrison dan Rainer (1992) mengatakan bahwa terdapat hubungan yang negatif antara *math anxiety* terhadap keahlian dalam *end user computing*. Analisis *multiple regression* seperti peneliti pendahulu (Harrison dan Rainer, 1992 ; Rifa dan Gudono, 1998) digunakan dalam studi ini untuk menganalisis variabel independen yaitu faktor *personality* (*computer anxiety*, *computer attitude*, *math anxiety*) analisis *multiple regression* dalam penelitian yaitu hasil analisis *multiple regression* yang diperoleh dari pengaruh *personality* terhadap keahlian *end user computing*. Obyek dalam penelitian ini adalah personil dari salah satu perangkat desa di Kabupaten Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta, yang sudah menggunakan komputerisasi sebagai *based solution problem* dalam pekerjaan rutinitasnya. Penelitian menggunakan para pekerja yang mempunyai berpengetahuan (*Knowledge workers*) sebagai responden. Rifa dan Gudono (1998) menyatakan bahwa *Knowledge workers proper* adalah para pekerja yang dapat menciptakan pengetahuan baru atau memberikan nilai tambah pada informasi yang diprosesnya, sedang *information workers* adalah pekerja yang melaksanakan tugas tugas pemrosesan informasi tanpa memberi nilai tambah informasi tersebut. Data dalam penelitian ini menggunakan pekerja yang *Knowledge workers proper* dan *information workers*. Selanjutnya dalam metode penelitian akan dibahas tipe dan jenis data, kriteria responden, populasi dan sampel, metode pengumpulan data, operasionalisasi variabel, metode statistik untuk menganalisis data.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode dokumentasi, data dikumpulkan dengan menggunakan metode *mail survey* yaitu mengirimkan kuesioner kepada responden melalui jasa pos. Metode pengumpulan data melalui studi pustaka diperlukan untuk mendukung penelitian dalam mencari data untuk landasan teori, peneliti- peneliti pendahulu, melalui katalog perpustakaan atau melalui jaringan komputer (*CD Rom*).

Faktor *Personality* terdiri dari tiga variable yaitu *Computer Anxiety*, *Computer Attitudes* dan *Math Anxiety*. 19 item digunakan untuk mengukur variable *computer anxiety* (10 item untuk variable *fear* dan 9 item untuk variable *anticipation*). *Computer Attitudes* diukur dengan *computer Attitudes Scale*, 20 item digunakan untuk mengukur variable *computer attitudes* (9 variabel *pessimism*, 7 variabel *optimism*, 4 variabel *intimidation*). Keahlian dalam *End User Computing*, dioperasionalisasikan dengan 32 item *computer self efficacy Scale*. Harrison dan Rainer (1992) mendefinisikan *Self Efficacy Scale* sebagai suatu perkiraan atas kemampuan seseorang untuk melaksanakan sesuatu pekerjaan dengan sukses demikian juga Rifa dan Gudono (1998). Untuk meringkas operasionalisasi variabel, disajikan dalam tabel 1.

PEMBAHASAN

Statistik diskriptif karakteristik variable responden meliputi indepednen variable factor *personality* yaitu *computer anxiety* (*fear-anticipation*), *computer attitudes* (*pessimism*, *optimism*, *intimidation*) dan *math anxiety*. Sedang dependen variable yaitu keahlian dalam *end user computing* pengukuran menggunakan lima point skala likert.

Tabel 1. Operasionalisasi Variabel Dan Pengukurannya

Variabel	Pengukuran	Butir
Dependent: Keahlian dalam <i>End User Computing</i>	C S E	32
Independent: Personality: <i>Computer Attitudes</i> :		
<i>Pessimism</i>	C A S	9
<i>Optimism</i>	C A S	7
<i>Intimidation</i>	C A S	4
<i>Computer Anxiety</i> :		
<i>Fear</i>	C A R S	10
<i>Anticipation</i>	C A R S	9
<i>Math Anxiety</i>	M A R S	15

Catatan: CSE = *Computer Self Efficacy Scale*, CAS = *Computer Attitudes Scale*
 CARS = *Computer Anxiety Rating Scale* MARS = *Math Anxiety Rating Scale*

Tabel 2. Karakteristik Variabel

Variabel	Range teoritis	Range sesungguhnya	Mean	median	Standar Deviation
<i>Computer anxiety</i> :					
<i>Fear</i> (X ₁)	10 - 50	10 - 32	1.7436	1.7000	.4879
<i>Anticipation</i> (X ₂)	9 - 45	18 - 45	4.3977	4.4400	.4892
<i>Computer Attitude</i> :					
<i>Pessimism</i> (X ₃)	9 - 45	10 - 41	2.4099	2.4400	.5878
<i>Optimism</i> (X ₄)	7 - 35	20 - 35	4.0246	4.0000	.5933
<i>Intimidation</i> (X ₅)	4 - 20	4 - 19	1.6264	1.5200	.6074
<i>Math Anxiety</i> (X ₆)	15 - 75	15 - 64	2.1792	2.1792	.6608
Keahlian EUC (Y)	32 - 160	52 - 160	3.9821	3.9600	.5335

Pengukuran *computer anxiety* – *fear* jawaban responden berkisar antara 10 – 32 dan *computer anxiety* – *anticipation* jawaban responden berkisar antara 18 – 45, menunjukkan responden tidak takut terhadap komputer meskipun ada jawaban responden paling ekstrim rendah dan menunjukkan responden sangat setuju dengan ide pembelajaran pada jawaban responden paling ekstrim tinggi.

Pengukuran *computer attitude* – *pessimism* jawaban responden berkisar antara 10 – 41, *computer attitude* – *optimism* jawaban responden berkisar antara 20 – 45, *computer attitude* – *intimidation* jawaban responden berkisar antara 4 – 19. Responden percaya bahwa komputer (*intimidation*) pada tingkat

ekstrim paling rendah dan percaya komputer mendominasi dan bermanfaat pada tingkat ekstrim paling tinggi. Pengukuran *math anxiety* jawaban responden berkisar antara 15 – 64, menunjukkan bahwa terdapat responden yang tidak takut terhadap matematika. Tingkat keahlian *end user computing* responden dalam menggunakan komputer berkisar antara 52 – 160, menunjukkan keahlian responden dalam *end user computing* pada tingkat yang paling ekstrim tinggi.

Dari sebanyak 35 kuesioner yang dapat digunakan, dikelompokkan bahwa golongan sebelum adalah penerimaan kuesioner antara tanggal 25 Agustus 2019 sampai dengan 20 September 2019 dan 20

september 2019 sampai dengan 30 September 2019.
Tabel 3. Uji Non Respon Bias

Variabel	Mean		F Test	Prob	t Test	Prob
	Sebelum	Sesudah				
<i>Computer Anxiety :</i>						
<i>Fear</i> (X ₁)	2.3297	1.7089	7.459	0.007	1.960	0.053
<i>Anticipation</i> (X ₂)	5,5471	4.3876	8.493	0.004	1.732	0.086
<i>Computer Attitude:</i>						
<i>Pessimism</i> (X ₃)	2.3853	2.4125	0.847	0.358	-0.326	0.745
<i>Optimism</i> (X ₄)	4.0597	3.9976	2.757	0.098	0.710	0.479
<i>Intimidation</i> (X ₅)	1.6559	1.5817	0.852	0.357	0.886	0.377
<i>Math Anxiety</i> (X ₆)	2.1104	2.2083	1.571	0.212	-1.069	0.286
<i>Keahlian EUC</i> (Y)	3.9097	4, 0615	0, 540	0,463	-2,079	0,039

Dari table 3 terlihat bahwa *F Test* untuk variable X₁ (*Computer anxiety- fear*); X₂ (*computer anxiety - anticipation*); X₃ (*Computer attitude- pessimism*); X₄ (*Computer attitude - optimism*); X₅ (*Computer attitude - intimidation*); X₆ (*Math anxiety*); Y (keahlian dalam *end user computing*) dengan *equal variance assumed* probabilitasnya diatas 0,05 maka kedua varians responden yang menjawab kuesioner dan responden yang tidak menjawab kuesioner adalah sama.

Dari jumlah kuesioner yang dapat digunakan, untuk mengukur variable yang akan diuji menggunakan serangkaian skala pengukuran variable yang digunakan merupakan skala telah siap pakai yang telah dikembangkan oleh peneliti pendahulu (Harrison dan rainer, 1002, Rifa dan Gudono, 1998). Uji reliabilitas menggunakan *cronbach alpha* dan uji validitas digunakan analisis factor terhadap setiap item dengan *corrected item total correlation*.

Tabel 4. Reliabilitas Dan Validitas

Variabel	Jumlah butir	Alpha *	Alpha **	Alpha ***
<i>Computer anxiety :</i>				
<i>Fear</i>	10	0,85	0,83	0,7854
<i>Anticipation</i>	9	0,84	0,80	0,7987
<i>Computer attitude :</i>				
<i>Pessimism</i>	9	0,82	0,72	0,7722
<i>Optimism</i>	7	0,79	0,87	0,7809
<i>Intimidation</i>	4	0,86	0,86	0,7266
<i>Math Anxiety</i>	15	0,95	0,95	0,8778
<i>Keahlian EUC</i>	32	0,96	0,96	0,9431

Syarat kuesioner dikatakan reliable jika koefisien *alpha cronbach* di atas 0,60 (Uma sekaran, 1992). dari table 4 terlihat bahwa variable X₅ (*Computer anxiety- fear*); X₆ (*Computer anxiety - anticipation*); X₇ (*Computer attitude - pessimism*); X₈ (*Computer attitude - optimism*); X₉ (*Computer attitude- intimidation*); X₁₀ (*Math Anxiety*); Y (keahlian dalam *end user computing*) mempunyai nilai *alpha cronbach* di atas 0,60 sehingga pertanyaan angket reliable.

Data yang dikumpulkan dari penggunaan instrumen CARS (*Computer Anxiety rating Scale*) untuk mengukur *computer anxiety* menunjukkan nilai *alpha* variable *fear* dan *anticipation* sebesar 0,78 dan 0,79. Angka ini relatif tinggi, namun lebih kecil jika dibandingkan dengan hasil uji yang dilakukan Harrison dan rainer (1992) sebesar 0, 85; 0,84 dan Rifa dan Gudono (1998) sebesar 0,83 ; 0,80. Nilai *alpha cronbach* yang dihasilkan dari data yang diperoleh dengan menggunakan CAS

(*Computer Attitude Scale*) relatif tinggi, jika dibandingkan dengan hasil pengujian yang dilakukan peneliti pendahulu Harrison dan Rainer (1992) sebesar 0,82; 0,79; 0,86 dan Rifa dan Gudono (1998) sebesar 0,72; 0,87; 0,86 angka *cronbach alpha* penelitian ini untuk variable X_7 (*Computer attitude – pessimism*) sebesar 0,7722 lebih tinggi dari hasil penelitian Rifa dan Gudono (1998) sebesar 0,72 namun lebih kecil jika dibandingkan hasil penelitiannya Harrison dan rainer (1992) sebesar 0,82. Angka *cronbach alpha* untuk variable X_8 (*Computer attitude – optimism*) sebesar 0,7809 lebih kecil dibandingkan hasil penelitiannya Harrison dan rainer (1992) sebesar 0,79 dan hasil penelitiannya Rifa dan Gudono (1998) sebesar 0,87 demikian juga variable X_9 sebesar 0,7266 lebih kecil

jika dibandingkan penelitiannya Harrison dan rainer (1992) dan penelitiannya Rifa dan Gudono (1998) masing-masing sebesar 0,86.

Data yang dikumpulkan dengan menggunakan instrumen MARS (*Math Anxiety Rating Scale*) menunjukkan nilai *alpha cronbach* yang tinggi, namun lebih kecil jika dibandingkan hasil penelitiannya Harrison dan Rainer (1992) sebesar 0,93 dan hasil penelitiannya Rifa dan gudono (1998) sebesar 0,95. Data yang diperoleh dengan menggunakan instrumen CSE (*Computer self Efficacy Scale*) menunjukkan nilai *alpha cronbach* yang tinggi, namun lebih kecil dibandingkan dengan hasil penelitiannya dan penelitiannya Rifa dan Gudono (1998) sebesar 0,96

Tabel 5. Korelasi Antar Variabel

Variabel	1	2	3	4	5	6
1. Fear	.069	.095	-.178	-.300	-	-
2. Anticipation	-.063	.106	.069	.026	-.372	-
3. Pessimism	.157	-.003	-.042	-.118	.208	-.136
4. Optimism	-.044	-.077	.244	.032	-.314	.316
5. Intimidation	.054	-.058	-.193	-.277	.515	-.384
6. math Anxiety	.087	.058	-.210	-.099	.363	.301
keahlian EUC	-.194	-.101	.046	.231	-.439	.320

* N= 35

Hasil pengujian korelasi antar variable menunjukkan koefisien tertinggi 0,515 dan koefisien terendah adalah 0,026. Hasil pengujian tersebut mengindikasikan bahwa variable yang akan diteliti tidak terdapat multikolinearitas, karena tidak

terdapat korelasi yang lebih besar dari 0,80 (Gujarati, 1995 atau 0,90 (Ghozali, 2001). Untuk memperkuat analisis dipertimbangkan *tolerance value* dan *variance inflatin factor* dalam menguji multikolinearitas.

Tabel 6. Kolinearitas Variabel

Variabel	Collinearity Statistics		
	Tolerance	VIF	
Fear	(X_1)	.609	1.643
Anticipation	(X_2)	.740	1.352
Pessimism	(X_3)	.814	1.228
Optimism	(X_4)	.758	1.320
Intimidation	(X_5)	.578	1.730
Math Anxiety	(X_6)	.759	1.318

Dari table 6 terlihat variable X_1 (*Computer Anxiety- fear*); X_2 (*Computer Anxiety – anticipation*); X_3 (*Computer Attitude – Pessimism*); X_4 (*Computer Attitde- Optimism*); X_5 (*Computer Attitude – Intimidation*); X_6 (*Math Anxiety*) pada kolom *tolerance value* diatas 0,10 dan kolom *variance inflation factor* tidak

lebih besar dari 10 (Hair, 1992) maka variable tersebut tidak mempunyai masalah multikolinearitas, dapat disimpulkan antara variable bebas yang diuji tidak menimbulkan efek terhadap hasil analisis. Berikut diuraikan signifikansi hasil analisis regresi dilihat dari koefisien beta dan *Good ness of Fit* model.

Tabel 7. Hasil Analisis Regresi

Variabel	Koefisien	Kesalahan standar	Nilai t	Prob.
<i>Personality:</i>				
<i>Computer Anxiety fear</i> (β_1)	-0,159	0,081	-1,962	0,051
<i>Computer Anxiety Anticipation</i> (β_2)	0,133	0,073	1,809	0,072
<i>Computer Attitude Pessimims</i> (β_3)	0,01783	0,058	0,306	0,760
<i>Computer Attitude Optimism</i> (β_4)	0,08658	0,060	1,446	0,150
<i>Computer Attitude intimidation</i> (β_5)	-0,229	0,067	-3,427	0,001
<i>Math Anxiety</i> (β_6)	-0,0520	0,054	-0,969	0,334
Konstanta (α)	4.409	0,506	8.714	0,000

$R^2 = 0,359$; $F = 10.682$; $Sig = .000$; *standard error of estimate* = 0,4383 $p < 0,1$ Persamaan regresi berganda $Y = 4.409 - 0,159 X_1 + 0,133 X_2 + 0,01783 X_3 + 0,08658 X_4 - 0,229 X_5 - 0,0520 X_6$.

Hasil analisis $R^2 = 0,359$ mempunyai arti keseluruhan variable independen X_1 (*Computer anxiety fear*); X_2 (*Computer anxiety anticipation*); X_3 (*Computer attitude pessimism*); X_4 (*Computer attitude optimism*); X_5 (*Computer attitude intimidation*); X_6 (*Math Anxiety*) memberi pengaruh terhadap variable dependen Y (keahlian dalam *end user computing*) sebesar 35,9% sedangkan yang 64,1% dijelaskan oleh variable lainnya yang tidak dimasukkan dalam penelitian. *Standard error of estimate* 0,4383 menunjukkan bahwa standar penyimpangan dari persamaan pendugaan sebesar 0,4383. Jika dilihat dari standar deviasi Y yang menunjukkan hasil 0,5335 memberi arti bahwa model ini cukup layak digunakan, karena standar deviasi model lebih kecil dari standar deviasi variable Y . F hitung adalah 10.682 dengan taraf signifikansinya 0,000 karena probabilitasnya (0,000) jauh lebih kecil dari $p < 0,1$ menunjukkan adanya hubungan yang signifikan independen variable terhadap dependen variable, maka model ini secara bersama-sama cukup baik sebagai model pengaruh $X_1, X_2, X_3, X_4, X_5, X_6$ terhadap Y .

Computer anxiety fear (X_1), *computer anxiety anticipation* (X_2), masing-masing mempunyai probabilitas 0,051 dan 0,072 karena probabilitasnya lebih kecil dari $p < 0,1$ berarti variable *computer anxiety fear* dan *computer anxiety anticipation* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap keahlian

dalam *end user computing* maka *computer anxiety fear* dan *computer anxiety anticipation* dapat diterima.

Computer attitude pessimism (X_3); *computer attitude optimism* (X_4); *computer attitude intimidation* (X_5) masing-masing mempunyai probabilitas 0,760; 0,150; 0,001. *Computer attitude pessimism* (0,760) probabilitasnya jauh lebih besar dari $p > 0,1$ berarti *computer attitude pessimism* tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap keahlian dalam *end user computing*, maka *computer attitude pessimism* ditolak. *Computer attitude optimism* (0,150) mempunyai probabilitas jauh lebih besar dari $p > 0,1$ berarti *computer attitude optimism* tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap keahlian dalam *end user computing*, maka *computer attitude optimism* ditolak. *Computer attitude intimidation* (0,001) mempunyai probabilitas jauh lebih kecil dari $p < 0,1$ berarti *computer attitude intimidation* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap keahlian dalam *end user computing*, maka *computer attitude intimidation* diterima.

Math anxiety (X_6) mempunyai probabilitas 0,334 yang jauh lebih besar dari $p > 0,1$ berarti *math anxiety* tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap keahlian dalam *end user computing* maka *math anxiety* ditolak.

Dari hasil analisis pada table 7. variabel *computer anxiety fear – anticipation* secara signifikan mempengaruhi variable dependen, nilai p value adalah 0,051 dan 0,072 lebih kecil dari $p < 0,1$. hal tersebut menunjukkan bahwa variable *computer anxiety fear- anticipation* memiliki pengaruh

yang signifikan. Hasil penelitian ini konsisten dengan peneliti pendahulu Harrison dan Rainer (1992) dan Rifa – Gudono (1998), dengan demikian *computer anxiety* (*fear – anticipation*) diterima.

Dari hasil analisis table 7. variabel *computer attitude – pessimism* tidak secara signifikan mempengaruhi variable dependen, nilai *p value* (0,760) jauh lebih besar dari $p > 0,1$. hal tersebut menunjukkan bahwa variable *computer attitude pessimism* tidak memiliki pengaruh yang signifikan. Hasil penelitian tersebut konsisten dengan peneliti pendahulu Rifa dan Gudono (1998), tetapi tidak konsisten dengan hasil penelitian pendahulu Harrison dan Rainer (1992). Variabel *computer attitude – optimism* tidak secara signifikan mempengaruhi variable dependen, nilai *p value* (0,150) menunjukkan $p > 0,1$. Hal tersebut menunjukkan bahwa variable *computer attitude – optimism* tidak memiliki pengaruh yang signifikan. Hasil penelitian tersebut konsisten dengan penelitian pendahulu Harrison dan rainer (1992) tetapi tidak konsisten dengan hasil penelitian pendahulu Rifa dan Gudono (1998).

Variabel *computer attitude – intimidation* secara signifikan mempengaruhi variable dependen, nilai *p value* (0,001) menunjukkan $p < 0,1$. Hal tersebut menunjukkan bahwa variable *computer attitude – intimidation* konsisten dengan hasil penelitian pendahulu Harrison dan Rainer (1992) dan hasil penelitian pendahulu Rifa dan Gudono (1998). Dengan demikian *computer attitude (pessimism – optimism)* ditolak, tetapi *computer attitude – intimidation* diterima.

variabel independen *math anxiety* tidak signifikan mempengaruhi variable dependen, nilai *p value* (0,334) lebih besar $p > 0,1$. Hasil tersebut variable *math anxiety* tidak konsisten dengan penelitian pendahulu Harrison dan rainer (1992) dan tidak konsisten dengan penelitian pendahulu Rifa dan Gudono (1998). Alasan variable *math anxiety* tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variable dependen, dapat dilihat dari table 4 jawaban kuesioner responden berkisar antara 15- 64 hal tersebut mengindikasikan responden tidak takut sama sekali terhadap matematika pada jawaban kuesioner ekstrim paling rendah (15) meskipun ada jawaban kuesioner yang takut terhadap matematika pada jawaban kuesioner (64). Koefisien beta hasil analisis *multiple regression* – 0,0520 yang mempunyai hubungan negatif, berarti responden semakin tidak takut sama sekali terhadap matematika. Temuan hasil penelitian

Harrison dan Rainer (1992) *math anxiety* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap keahlian dalam *end user computing*, *p value* lebih kecil dari *alpha* yang digunakan. Dengan demikian *math anxiety* ditolak.

Ketidak konsistenan hasil penelitian ini dengan hasil penelitian pendahulu dapat disebabkan oleh kondisi kultur yang berbeda dari subyek penelitian. Budaya dan lingkungan di Amerika pada penelitian Harrison dan Rainer (1992) melakukan penelitian berbeda dengan budaya dan lingkungan di Indonesia belum seluruhnya telah melaksanakan *based solution problem* komputerisasi. Ketidak konsistenan ini diharapkan bisa diatasi oleh peneliti berikutnya.

Implikasi penelitian diharapkan memberikan kontribusi bagi para praktisi dan system informasi akuntansi. Bagi para praktisi diharapkan memberikan manfaat terutama dalam pengambilan keputusan mengenai sumberdaya manusia (dalam *recruitmen*, pelaksanaan pelatihan dan pendidikan komputer bagi karyawan), proses perubahan yang berkaitan dengan pengenalan teknologi baru *based solution problem* komputerisasi di lingkungan perangkat Desa dalam melaksanakan rutinitas pekerjaannya. Implikasi penelitian bagi bidang system informasi akuntansi, berupa bukti empiris yang mengkonfirmasi dan mendukung hasil penelitian pendahulu (Harrison dan rainer, 1992; Rifa dan Gudono, 1998) yang menyatakan bahwa perbedaan individual terutama factor *personality* mempunyai pengaruh terhadap keahlian dalam *end user computing*. Hal yang sangat mendasar perlu dikemukakan adalah bahwa penelitian ini keterbatasan terletak pada sampel penelitian yang bersifat heterogin (tingkat keahlian menggunakan komputer yang hampir tidak sama) dari responden, hal ini disebabkan karena karakteristik pekerjaan dan lingkungan kerja yang hampir tidak sama antar perangkat desa dalam pelaksanaan *based solution problem* komputerisasi. Beragamnya tingkat keahlian dalam menggunakan komputer diyakini akan mempengaruhi hasil penelitian.

Keterbatasan yang lain dalam penelitian ini adalah pengumpulan data dengan menggunakan metode *mail survey*, responden tidak dapat dimonitor secara langsung sehingga memungkinkan adanya perbedaan interpretasi dalam pengisian kuesioner . Selain itu dari uji non respon bias, menunjukkan adanya kesamaan jawaban antara responden yang menjawab secara langsung dengan responden yang tidak

menjawab secara langsung. Namun keahlian *end user computing* ada ketidak samaan antara responden yang menjawab secara langsung dengan responden yang menjawab secara tidak langsung.

Nilai R kuadrat sebesar 32,9 % menunjukkan masih adanya penyebab lain yang mempengaruhi keahlian *end user computing*, diharapkan bisa diatasi oleh peneliti berikutnya khususnya pengaruh *personality* terhadap keahlian *end user computing*.

Disarankan untuk penelitian selanjutnya adalah menggunakan data dengan obyek penelitian adalah responden pegawai instansi Jasa dan Instansi manufaktur, sehingga ada tambahan analisis uji beda.

KESIMPULAN

Hasil analisis data dengan menggunakan regresi berganda, variabel *personality* menunjukkan bahwa tiga variabel yang diuji yaitu variabel *computer anxiety* mempunyai hubungan yang signifikan dengan keahlian *end user computing* sedang variabel *computer attitude* dan *math anxiety* tidak mempunyai hubungan yang signifikan dengan keahlian *end user computing*. Kecuali variabel *computer attitude intimidation* mempunyai hubungan yang signifikan dengan keahlian *end user computing*.

Variabel *computer anxiety fear* berhubungan negatif dengan keahlian *end user computing*, berarti bahwa semakin takut personil *end user computing* terhadap komputer maka semakin rendah keahliannya dalam *end user computing*. Sedangkan variabel *computer anxiety anticipation* mempunyai hubungan yang positif dengan keahlian *end user computing*.

Variabel *computer attitude pessimism* dan *optimism* tidak mempunyai hubungan yang signifikan dengan keahlian dalam *end user computing*, sedangkan *computer attitude intimidation* mempunyai hubungan yang signifikan dengan keahlian *end user computing*. Variabel *computer attitude intimidation* mempunyai hubungan yang negatif, berarti semakin percaya bahwa komputer bermanfaat dalam melaksanakan aktivitas kerja.

Variabel *personality* yaitu *math anxiety* tidak mempunyai hubungan yang signifikan dengan keahlian dalam *end user computing*, berarti tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keahlian *end user computing*.

DAFTAR PUSTAKA

- Bodnar, George H., and Hopwood, William S., 1995, *Accounting Information System*, sixth edition, Prentice Hall International, Inc., New Jersey.
- Doll W.J., and G. Torkzadech, Gholamreza, 1988, "The Measurement Of End User Computing Satisfaction", *MIS Quarterly*, Juni, pp. 259- 274.
- Fisbein, M. dan I. Ajzen. 1975. *Belief, Attitude, Intention and Behavior: And Introduction To Theory And Research*, Massachusetts, Addition Wesley.
- Ghozali, I., 2001, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan program SPSS*, edisi pertama, Badan Penerbit Universitas Diponegoro, Semarang.
- Gujarati, Damodar N. 1995, *Basic Econometrics*, Singapore, McGraw - Hill Book Co.
- Hair, Joseph F., Jr.; Anderson, Rolph E.; Tatham, Ronald L dan Black, William C., 1995. *Multivariate Data Analysis: with reading*. Enggelwood Cliff, New Jersey, Prentice Hall International.
- Harrison, A.W., and K.Rainer, 1992, "The influence Of Individual Differences In End User Computing", *journal of MIS*, 9,1. Summber, 93-111.
- Igbaria, M. and Parasuraman, S., 1989, "A Path Analytical Study of Individual Characteristic Computer Anxiety And Attitude toward Micro Computer", *Journal of Management*, 15,3, 73-388.
- Indriantoro, N., Soepomo, B., 1999, *Metode penelitian bisnis dan akuntansi*, BPFE-Yogyakarta.
- Rifa ,D., Gudono, 1998, "Pengaruh Faktor Demografi Dan Personality Terhadap Keahlian Dalam End User Computing", *Jurnal Riset Akuntansi Indonesia*, vol. 1, no. 2 Juli, 20 - 34.
- Sekaran, U., 1992, *Research Method for business: A Skill - Building Approach*, second edition, John Wiley & Sons, Inc., New York.
- Tribowo, 2001, "Pengaruh Faktor Personality Dan Profesional Commitment Terhadap Keahlian Computer Audit", tesis S-2 Undip, tidak dipublikasikan