

**PENGARUH ERPsim TERHADAP HASIL BELAJAR
MAHASISWA PADA MATA KULIAH SISTEM APLIKASI
ENTERPRISE RESOURCE PLANNING**

(Studi Empiris Program Studi Akuntansi Universitas Islam Indonesia)



SKRIPSI

Oleh :

Nama : Heidar Arnandiansyah

No. Mahasiswa : 14312327

**FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2018

**PENGARUH ERP_{sim} TERHADAP HASIL BELAJAR
MAHASISWA PADA MATA KULIAH SISTEM APLIKASI
ENTERPRISE RESOURCE PLANNING**

**(Studi Empiris Program Studi Akuntansi Universitas Islam
Indonesia)**

SKRIPSI

Disusun dan diajukan untuk memenuhi sebagai salah satu syarat mencapai derajat
Sarjana Strata-1 Program Studi Akuntansi pada Fakultas Ekonomi UII

Oleh :

Nama : Heidar Arnandiansyah

No. Mahasiswa : 14312327

**FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2018

Pernyataan Bebas Plagiarisme

“Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar maka saya sanggup menerima hukuman/sangsi apapun sesuai peraturan yang berlaku.”

Yogyakarta, 31 Mei 2018

Penulis,



Heidar Armandiansyah

**PENGARUH ERPsim TERHADAP HASIL BELAJAR
MAHASISWA PADA MATA KULIAH SISTEM APLIKASI
ENTERPRISE RESOURCE PLANNING**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

Nama : Heidar Armandiansyah

No.Mahasiswa : 14312327

Telah Disetujui Oleh Dosen Pembimbing

Pada Tanggal 31 MEI 2018

Dosen Pembimbing,



(Dra. Pranita Setyono MBA., Ak., CA., Cert.SAP.)

BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR /SKRIPSI

SKRIPSI BERJUDUL

**PENGARUH ERPSIM TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA PADA MATAKULIAH
SISTEM APLIKASI ENTERPRISE RESOURCE PLANNING**

Disusun Oleh : **HEIDAR ARNANDIANSYAH**

Nomor Mahasiswa : **14312327**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji dan dinyatakan **LULUS**

Pada hari Kamis, tanggal: 26 Juli 2018

Penguji/ Pembimbing Skripsi : Primanita Setyono, Dra., MBA, Ak, Cert. SAP.

Penguji : Ataina Hidayati, Dra., Ak., M.Si.,Ph.D.



Mengetahui
Dekan Fakultas Ekonomi
Universitas Islam Indonesia



Jaka Sriyana, SE., M.Si, Ph.D.

KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan nikmat-Nya, serta memberikan kemudahan dan petunjuk bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Rasulullah SAW yang mengantarkan manusia dari zaman kegelapan ke zaman yang terang benderang ini. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program sarjana (S1) di Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis telah mendapatkan banyak dukungan, bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, kemudahan, petunjuk sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. Drs. Dwiprptono Agus Harjito, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Drs. Dekar Urumsah, S.Si, M.Com., Ph.D. selaku Ketua Program Studi Akuntansi FE UII beserta segenap jajaran pengajar Prodi Akuntansi atas segala ilmu yang penulis peroleh.
4. Ibu Primanita Setyono, Dra., MBA.,Ak.,CA., Cert.SAP selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan dengan sabar, arahan, masukan, dan motivasi kepada penulis.

5. Seluruh dosen Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia atas semua ilmu yang telah diberikan, semoga menjadi amal jariyah yang pahalanya tidak terputus.
6. Seluruh karyawan Fakultas Ekonomika Universitas Islam Indonesia khususnya Pak Zahri yang membantu kelancaran mahasiswa dalam urusan administrasi akademik.
7. Kedua orang tua dan kakak, Samsul Wahady, Herlina Nung Rahmasari, dan Risky Wahyudi yang senantiasa memberikan dukungan baik moril maupun materil serta doa yang tiada henti-hentinya untuk penulis.
8. Sahabat-sahabat terdekat alfian, firman, insan, dafi, putri, dan dyah yang selalu memberikan dukungan, bantuan dan hiburan kepada penulis.
9. Ahsin Suluki, Irfan Gaffar, dan Priangga Yudha yang telah membantu dan memberikan dukungan untuk menulis skripsi ini.
10. Sahabat-sahabat kantin northside yang selalu memberikan hiburan dikala sedih maupun senang kepada penulis.
11. Sahabat-sahabat gupre yang selalu memberikan tekanan serta dukungan selama hidup penulis.
12. Teruntuk kamu yang selalu membuat penulis semangat dan bahagia.
13. Keluarga Waroeng Ospek yang telah mencari rezeki bersama-sama selama 2 tahun dengan penulis.

14. Keluarga Aliansi KKN unit 63 (Anjar, Tyas, Salma, Emen, Hesti, Nabilla, dan Kentang) dan 64 (Adin, Ajeng, Sulhan, Fadil, Hani, Pandu, Ayu, Syakia, dan Yudha) yang telah menemani susah dan senang selama 1 bulan penuh
15. Keluarga SAP yang telah membantu dalam prestasi penulis dan khususnya tim Atharfaizi (Reza, Insan, Raina, dan Pandu) yang telah berjuang selama 2 tahun untuk membanggakan Universitas Islam Indonesia.
16. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang membantu kelancaran penelitian ini, semoga Allah memberikan balasan yang lebih baik.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan sebagai masukan yang berharga. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan semua pihak yang berkepentingan.

Yogyakarta, Mei 2018

Heidar Arnandiansyah

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	16
1.1 Latar Belakang.....	16
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Sistematika Penulisan	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.1 Landasan Teori	8
2.1.1 Teori Planned Behavior (TPB)	8
2.1.2 ERP (<i>Enterprise Resource Planning</i>).....	11
2.1.3 SAP	13
2.1.3.1 Modul-Modul SAP.....	13
2.1.4 SAP University Alliance (SAP UA).....	15
2.1.4.1 Kurikulum SAP di Prodi Akuntansi Fakultas Ekonomi UII.....	16
2.1.5 ERP <i>Simulations</i>	17
2.1.6 Behavioral Intention (Niat Perilaku).....	20
2.1.7 Learning Outcomes.....	22
2.1.8 Enjoyment.....	22

2.1.9 Cognitive Appraisal	23
2.2 Penelitian Terdahulu.....	24
2.3 Kerangka Pemikiran Teoritis.....	27
2.4 Pengembangan Hipotesis.....	28
2.4.1 Pengaruh niat perilaku untuk menggunakan ERPsim dalam belajar proses bisnis berhubungan dengan hasil belajar	28
2.4.2 Pengaruh rasa senang dalam menggunakan ERPsim berpengaruh terhadap niat menggunakan ERPsim sebagai alat pembelajaran proses bisnis	29
2.4.3 Pengaruh penilaian kognitif dalam menggunakan ERPsim berpengaruh terhadap niat untuk menggunakan ERPsim sebagai alat pembelajaran proses bisnis	30
2.4.4 Pengaruh rasa senang dalam menggunakan ERPsim berpengaruh terhadap penilaian kognitif dalam menggunakan ERPsim	32
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
3.1 Populasi dan Sampel.....	33
3.2 Definisi dan Pengukuran Variabel	34
3.2.1 Variabel Dependen	34
3.2.2 Variabel Independen.....	34
3.3 Metode Pengumpulan Data	36
3.4 Teknik Analisis Data.....	36
3.4.1 Metode Analisis Data.....	36
3.5 Pengujian Kualitas Data	37
3.5.1 Model Pengukuran (<i>Outer Model</i>).....	37
3.6 Uji Hipotesis.....	39
3.7 Hipotesis Operasional.....	39
BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....	41
4.1 Hasil Pengumpulan Data	42
4.2 Analisis Karakteristik Responden	43
4.2.1 Jenis Kelamin.....	43
4.2.2 Usia	44
4.3 Pengujian Model Pengukuran (<i>Outer Model</i>)	44
4.2.1 Pengujian Validitas	45
4.2.2 Pengujian Reliabilitas	47

4.3 Pengujian Model Struktural (<i>Inner Model</i>)	48
4.4 Pengujian Hipotesis dan Pembahasan	51
4.4.1 Niat perilaku untuk menggunakan ERPsim dalam belajar proses bisnis berhubungan positif dengan hasil belajar	51
4.4.2 Rasa senang dalam menggunakan ERPsim berpengaruh positif terhadap niat menggunakan ERPsim sebagai alat pembelajaran proses bisnis	53
4.4.3 Penilaian kognitif dalam menggunakan ERPsim berpengaruh positif terhadap niat untuk menggunakan ERPsim sebagai alat pembelajaran proses bisnis	54
4.4.4 Rasa senang dalam menggunakan ERPsim berpengaruh positif terhadap penilaian kognitif dalam menggunakan ERPsim	56
BAB V KESIMPULAN	58
5.1 Kesimpulan	58
5.2 Implikasi Penelitian	59
5.3 Keterbatasan Penelitian	59
5.4 Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	67

DAFTAR TABEL

4.1	Pengumpulan	
	Data.....	40
4.2	Jenis	Kelamin
	Responden.....	41
4.3	Usia Responden.....	42
4.4	Nilai	<i>Outer</i>
	<i>Loading</i>	43
4.5	Nilai AVE.....	44
4.6	Nilai	Korelasi
	Variabel.....	45
4.7	Nilai	<i>Composite</i>
	<i>Reliability</i>	45
4.8	<i>R-Square</i>	46
4.9	<i>Inner Model</i>	48

DAFTAR GAMBAR

2.1	Kerangka Pemikiran.....	25
4.1	R-Square.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Kuisisioner Penelitian
- Lampiran 2 : Kuisisioner *google form*
- Lampiran 3 : Tabulasi data
- Lampiran 4 : *Outer loading*
- Lampiran 5 : *Discriminant validity*
- Lampiran 6 : Nilai AVE
- Lampiran 7 : *R-square*
- Lampiran 8 : *T-statistic* dan *Original sample*

ABSTRACT

Today many accounting program conduct Enterprise System Course in their curriculum. The objective is to expose business process integration and enterprise software usage real-world practice. The challenge for an Accounting Program is to give students an understanding of business process without involvement in real business practices. This research is to examine how ERPsim enhance accounting student learning outcomes in an Enterprise System course. The object of this research is university accounting students who have taken an Enterprise System course and had played ERPsim. The sample used in this study 97 respondent using purposive sampling, student who has taken Enterprise System course and played ERPsim. Analisis is done using statistical method Structural Equation Modelling (SEM). The result of this research indicates that of the two things that are important on learning behaviour an Enterprise System course are enjoyment and cognitive appraisal interconnected during student connection with ERPsim. The result of this study provide evidence that behaviour intention to use ERPsim is related positive to learning outcomes. Enjoyment is related positive to cognitive appraisal to use ERPsim. Enjoyment and cognitive appraisal have an important role in the effectiveness to use ERPsim in studying business processes and Enterprise System.

Keyword : *ERPsim, Learning outcomes, Enjoyment, Cognitive appraisal*

ABSTRAK

Saat ini banyak Program Studi Akuntansi sudah banyak yang memasukkan mata kuliah Sistem Enterprise dalam kurikulum. Tujuannya adalah untuk menunjukkan bisnis proses terintegrasi dan penggunaan *software enterprise* di dunia bisnis riil. Tantangan pembelajaran Program Studi Akuntansi adalah memahami bisnis proses menggunakan ERP sistem tanpa terlibat langsung praktik bisnis. Penelitian ini dilakukan untuk menguji bagaimana ERPsim dapat menaikkan hasil belajar siswa yang dipahami dalam pembelajaran mata kuliah Sistem Enterprise. Objek penelitian ini adalah mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah Sistem Enterprise dan sudah bermain ERPsim. Sampel yang digunakan adakah 97 responden menggunakan *purposive sampling*, mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah Sistem Enterprise dan telah bermain ERPsim. Analisis dilakukan menggunakan uji statistic *Structural Equation Modelling (SEM)*. Hasil penelitian

ini menunjukkan bahwa dua hal yang penting dalam pembelajaran *enterprise system* yaitu rasa senang dan penilaian kognitif, saling berhubungan selama keterlibatan mahasiswa bermain ERPsim. Hasil penelitian ini juga memberikan bukti bahwa niat perilaku menggunakan ERPsim berpengaruh positif terhadap hasil belajar. Rasa senang berpengaruh positif terhadap penilaian kognitif dalam menggunakan ERPsim. Dengan demikian rasa senang dan penilaian kognitif memiliki peran penting dalam mengefektifkan ERPsim dalam mempelajari proses bisnis dan Sistem Enterprise.

Kata kunci : Sistem enterprise, ERPsim, tujuan & hasil belajar, niat perilaku, rasa senang, penilaian kognitif

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman yang semakin modern saat ini membawa teknologi informasi untuk turut berkembang mengikuti zaman. Perkembangan teknologi informasi tersebut meliputi dari berkembangnya infrastruktur TI seperti perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), teknologi penyimpanan data (*storage*), dan teknologi komunikasi. Selain itu dengan berkembangnya teknologi informasi saat ini membuat banyak orang menghasilkan inovasi-inovasi terbaru yang memudahkan manusia dalam menjalankan aktifitas sehari-hari. Oleh karena itu, banyak aspek kehidupan manusia yang terpengaruh oleh perkembangan teknologi informasi salah satunya adalah aspek ekonomi dan bisnis terutama dalam bidang akuntansi.

Pemrosesan data yang mengalami perubahan dari sistem manual ke sistem komputer sehingga dapat mengurangi biaya, akses informasi lebih cepat, serta meningkatkan kualitas informasi. Informasi merupakan sumber daya yang paling dibutuhkan dan perlu dikembangkan oleh suatu perusahaan atau organisasi (Khakim, 2011). Akuntansi mempunyai peran untuk menyampaikan segala informasi keuangan yang berhubungan dengan kegiatan ekonomi yang dilakukan sehingga fungsi manajerial seorang manajer dapat berjalan dengan baik. Akuntansi dapat dijadikan sebagai pengontrol jalannya bisnis karena dari informasi keuangan yang dihasilkan oleh akuntansi dapat mengintegrasikan seluruh proses bisnis di dalam kegiatan ekonomi. Untuk dapat mengintegrasikan seluruh proses bisnis tersebut, akuntansi menggunakan sistem yang disebut dengan sistem informasi akuntansi (SIA).

SIA merupakan struktur yang menyatu dalam suatu entitas, yang menggunakan sumber daya fisik dan komponen lain untuk merubah data transaksi keuangan/akuntansi menjadi informasi akuntansi dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan akan informasi dari para pengguna atau pemakainya (Wilkinson and Cerullo, 1995). Seiring berkembangnya teknologi akuntansi juga mengikuti perkembangan teknologi yang memudahkan bagi akuntan untuk menjalankan praktik akuntansi. Teknologi yang dikembangkan yaitu berupa software yang memudahkan akuntan dalam menyusun dan menyediakan transaksi keuangan. Software yang terintegrasi Enterprise Resource Planning (ERP) seperti SAP, Oracle dan Microsoft Dynamic. Oleh karena itu, banyak perusahaan yang mulai

mengimplementasikannya. Perusahaan selaku pelaku kegiatan ekonomi membutuhkan sumber daya yang berkompeten dibidang tersebut.

Sumber daya manusia yang ada harus mampu bekerja sama dengan teknologi yang disiapkan perusahaan. Dengan harapan hasil yang dikeluarkan menjadi lebih baik. Hal ini mendorong mahasiswa mulai mempelajari software akuntansi yang digunakan oleh perusahaan-perusahaan, sehingga mahasiswa mempelajari supaya dapat memberikan nilai lebih dan memberikan suatu peluang tersendiri untuk bisa bekerja nantinya. Akan tetapi dalam mempelajari software tersebut tidaklah mudah ada beberapa kendala dalam mempelajari software akuntansi yang terintegrasi tersebut. Sudaryono dan Istiati (2005) menyatakan bahwa faktor yang menjadi kendala dalam penggunaan software akuntansi adalah waktu penyesuaian untuk beradaptasi dengan software, adanya tekanan, kecemasan dan ketidakinginan mereka menguasai software tersebut. Penelitian Leger (2006) HEC Montreal mengembangkan pendekatan terhadap metode pembelajaran ERP. HEC Montreal menciptakan ERP Simulation Game dengan memanfaatkan konsep learning by doing yang diharapkan mahasiswa dapat lebih mudah memahami proses bisnis secara riil. Leger (2006) menyatakan bahwa pendekatan pemahaman menggunakan simulation game dapat membantu mahasiswa meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran ERP melalui konsep learning by doing dengan menggunakan tiga pendekatan pembelajaran yaitu membangun pemahaman terhadap konsep ERP, manfaat langsung dari pengalaman yang dijalani dalam simulasi game ERP yang terintegrasi dan

membangun kemampuan dalam mengoperasikan software ERP. Cronan & Douglas (2012) juga menyatakan ERP Simulation Game merupakan metode unik yang disediakan untuk meningkatkan kemampuan dalam pembelajaran proses bisnis menggunakan kemampuan dan pemahaman SAP.

Untuk mengantisipasi hal yang berhubungan dengan beradaptasi dengan software dan HEC Montreal telah menciptakan ERP *Simulation Game* maka Universitas Islam Indonesia khususnya Program Studi Akuntansi sudah mengadopsi salah satu software akuntansi tersebut yang bernama SAP ERP. Program Studi Akuntansi mewajibkan mahasiswanya untuk belajar mengenai software tersebut yang mempelajari dalam kelas Lab ERP dan jika mahasiswa tersebut tertarik dalam bidang teknologi khususnya tentang ERP ini maka bisa melanjutkan dalam kelas Business Process Integration (BPI) atau mereka ambil suatu akademi yang nantinya akan menghasilkan konsultan SAP.

Tinjauan literatur yang luas menunjukkan bahwa sedikit yang diketahui tentang hubungan kausal antara kognitif ,psikologis faktor, perilaku belajar dan hasil belajar. Ada juga studi empiris, teori yang didukung pada efektivitas ERPsim dalam perilaku belajar siswa dan kinerja. Secara khusus, tidak ada penelitian empiris yang menyelidiki bagaimana perilaku belajar siswa berpengaruh dan hasil ketika mereka menggunakan ERPsim sebagai sarana belajar. Tidak diketahui apa faktor-faktor ini dan bagaimana mereka meningkatkan kinerja belajar siswa saat menggunakan ERPsim. Penelitian ini bertujuan untuk menutup kesenjangan dengan uji empiris dari beberapa faktor psikologis pada perilaku dan hasil belajar siswa ketika mereka berpartisipasi

dalam permainan ERPsim di kelas. Secara khusus, model teoritis ditujukan untuk menyelidiki efek rasa senang dan penilaian kognitif pada niat perilaku untuk menggunakan alat pembelajaran dan efektivitas alat pembelajaran tersebut. (e.g., Davis, Bagozzi, and Warshaw, 1992; Venkatesh, 2000; Van der Heijden, 2004; Wakefield and Whitten, 2006; Beaudry and Pinsonneault, 2005; Fadel and Brown, 2010).

Penelitian ini mereplikasi dari penelitian sebelumnya yang berjudul “*How Does ERPsim Influences Students Perceived Learning Outcomes in an Informantion System Course?*” yang dibuat oleh Liqiang, Antony & Donald. Hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada objek penelitiannya, penelitian tentang ini belum pernah dilakukan di Indonesia khususnya Universitas Islam Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan Masalah pada penelitian ini adalah :

1. Apakah penilaian kognitif dan psikologis dapat mempengaruhi hasil belajar mahasiswa dalam bidang ERP?
2. Apakah perilaku belajar mahasiswa dalam ERP berpengaruh dengan hasil belajar mahasiswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian pada penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kognitif-psikologis dalam menggunakan ERPsim berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa
2. Untuk mengetahui perilaku belajar mahasiswa dalam ERP berpengaruh dengan hasil belajar mahasiswa

1.4 Manfaat Penelitian

1. Akademisi

Diharapkan dapat menambah referensi tentang metode pembelajaran yang bisa diterapkan dalam meningkatkan kurikulum yang telah dibuat.

2. Mahasiswa

Diharapkan dapat membuka pandangan mahasiswa bahwa pendidikan yang dimiliki tidak hanya berasal dari pendidikan formal semata dan dapat membandingkan konsep - konsep dalam pembelajaran ERP, mempelajarinya dan kemudian diteliti lebih lanjut tentang pembelajaran dengan simulasi.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi arti penting diadakannya penelitian yang memaparkan latar belakang masalah yang menjadi dasar penelitian yang selanjutnya dirumuskan dalam rumusan masalah dan memaparkan tujuan diadakannya penelitian ini dan manfaat yang diperoleh dari penelitian ini.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi landasan teoritik yang menjadi dasar dari penelitian yang dilakukan dan tinjauan kembali terhadap penelitian terdahulu yang sejenis serta merumuskan hipotesis penelitian yang kemudian diuraikan dalam kerangka pemikiran.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini memaparkan populasi dan penentuan sampel yang menjadi obyek penelitian, serta sumber data dan teknik pengumpulan data yang digunakan. Kemudian dijelaskan juga mengenai variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian, baik itu variabel independen maupun variabel dependen serta definisinya. Dipaparkan pula hipotesis operasional yang disusun dalam bentuk hipotesis nul dan hipotesis alternatifnya, dan diakhiri dengan metode yang digunakan untuk menganalisis data yang telah diperoleh.

BAB IV : HASIL dan ANALISIS

Bab ini membahas mengenai hasil pengolahan data yang telah dilakukan, pengujian hipotesis dan dilanjutkan dengan menguraikan temuan-temuan dalam analisis data juga menguraikan implikasinya dari temuan-temuan tersebut.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bab penutup dan bagian akhir dari suatu penelitian yang terdiri atas simpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Teori Planned Behavior (TPB)

Teori Perilaku Terencana atau TPB (*Theory of Planned Behavior*) merupakan pengembangan lebih lanjut dari Teori Perilaku Beralasan (*Theory of Reasoned Action*). TPB merupakan kerangka berpikir konseptual yang bertujuan untuk menjelaskan determinan perilaku tertentu. Menurut Ajzen (1991), faktor sentral dari perilaku individu adalah bahwa perilaku itu dipengaruhi oleh niat individu (*behavior intention*) terhadap perilaku tertentu tersebut. Niat untuk berperilaku dipengaruhi oleh tiga komponen yaitu (1) sikap (*attitude*), (2) norma subjektif (*subjective norm*) dan (3) persepsi kontrol keperilakuan (*perceived behavior control*).

Seseorang dapat saja memiliki berbagai macam keyakinan terhadap suatu perilaku, namun ketika dihadapkan pada suatu kejadian tertentu, hanya sedikit dari keyakinan tersebut yang timbul untuk mempengaruhi perilaku. Sedikit

keyakinan inilah yang menonjol dalam mempengaruhi perilaku individu (Ajzen 1991). Keyakinan yang menonjol ini dapat dibedakan menjadi pertama, *behavior belief* yaitu keyakinan individu akan hasil suatu perilaku dan evaluasi atas hasil tersebut. *Behavior belief* akan mempengaruhi sikap terhadap perilaku (*attitude toward behavior*). Kedua adalah *normative belief* yaitu keyakinan individu terhadap harapan normatif orang lain yang menjadi rujukannya seperti keluarga, teman dan konsultan pajak, serta motivasi untuk mencapai harapan tersebut. Harapan normatif ini membentuk variabel norma subjektif (*subjective norm*) atas suatu perilaku. Ketiga adalah *control belief* yaitu keyakinan individu tentang keberadaan hal-hal yang mendukung atau menghambat perilakunya dan persepsinya tentang seberapa kuat hal-hal tersebut mempengaruhi perilakunya. *Control belief* membentuk variabel persepsi kontrol berperilaku (*perceived behavior control*). Dalam TPB, sikap, norma subjektif, dan persepsi kontrol berperilaku ditentukan melalui keyakinan-keyakinan utama. Determinan suatu perilaku merupakan hasil dari penilaian keyakinan– keyakinan dari individu, baik secara positif maupun negatif. Teori Perilaku Terencana atau TPB (*Theory of Planned Behavior*) didasarkan pada asumsi bahwa manusia adalah makhluk yang rasional dan menggunakan informasi-informasi yang mungkin baginya secara sistematis (Achmat, 2010). Orang memikirkan implikasi dari tindakan mereka sebelum mereka memutuskan untuk melakukan atau tidak melakukan perilaku-perilaku tertentu. Variabel dalam penelitian ini menuju pada teori TPB dalam komponen sikap, yaitu rasa senang dalam menggunakan ERPs ini merupakan sikap dalam diri individu, penilaian kognitif juga merupakan komponen sikap

karena dalam cara berfikir itu tergantung sikap menerima ERPsim ke dalam diri individu, selain itu niat menggunakan ERPsim juga termasuk dalam sikap dikarenakan niat merupakan sebuah kemauan dalam diri yang menyikapi dalam hal apapun khususnya ERPsim.

2.1.2 Technology Acceptance Model (TAM)

Salah satu teori yang menjelaskan tentang model pendekatan penerimaan teknologi adalah Technology Acceptance Model (TAM) dapat digunakan untuk mengukur tingkat penerimaan pengguna terhadap teknologi. Technology Acceptance Model (TAM) pertama kali dikembangkan oleh Davis pada tahun 1989 yang merupakan suatu adaptasi dari Theory of Reasoned Action (TRA). Menurut Davis (1989) terdapat dua faktor yang memengaruhi penerimaan pengguna terhadap teknologi yaitu persepsi akan manfaat teknologi dan persepsi akan kemudahan dalam menggunakan teknologi. Kedua faktor tersebut memengaruhi kemauan untuk memanfaatkan teknologi. Tujuan TAM adalah menjelaskan faktor penentu penerimaan teknologi berbasis informasi secara umum dan menjelaskan perilaku pemakai akhir (end-user) teknologi informasi dengan variasi yang cukup luas dan populasi pemakai. Idealnya suatu model merupakan prediksi disertai dengan penjelasan, sehingga peneliti dan praktisi dapat mengidentifikasi mengapa sistem tertentu mungkin tidak dapat diterima, sehingga diperlukan mengambil langkah perbaikan untuk mengatasinya (Davis,

1989).Teori ini bersangkutan dengan penelitian ini karena variable niat menggunakan ERPsim memerlukan penerimaan teknologi, ketika niat menggunakan ERPsim ada maka individu harus menerima sebuah teknologi ERPsim.

2.1.3 ERP (Enterprise Resource Planning)

ERP adalah sebuah system informasi perusahaan yang dirancang untuk mengkoordinasikan semua sumber daya, informasi dan aktifitas yang diperlukan untuk proses bisnis lengkap. Sistem ERP didasarkan pada database pada umumnya dan rancangan perangkat lunak modular.ERP merupakan software yang mengintegrasikan semua departemen dan fungsi suatu perusahaan ke dalam satu system ystemr yang dapat melayani semua kebutuhan perusahaan, baik dari departemen penjualan, HRD, produksi atau keuangan.

Menurut (Roseman dkk, 2000) ERP adalah software solusi standar yang mengotomatisasi dan mengintegrasikan proses bisnis dengan menggabungkan fungsionalitas inti seperti manajemen material, manajemen produksi, pemasaran dan distribusi, akuntansi dan manajemen sumber daya manusia dengan menggunakan satu database tunggal untuk menangkap data. Contoh software ERP adalah SAP, Oracle, dan Microsoft Dynamic. Pembelajaran ERP yang sudah digunakan beberapa universitas di Indonesia adalah SAP (*System Application and Product*). Sebagai salah satu aplikasi software ERP, SAP mempunyai kemampuan

untuk mengkonfigurasi kebutuhan bisnis sehingga dibutuhkan metode pembelajaran yang efektif.

Enterprise Resource Planning (ERP) merupakan *software* lintas fungsi terpadu yang merekayasa ulang proses distribusi, manufaktur, keuangan, sumber daya manusia, dan proses bisnis lainnya dari suatu perusahaan untuk memperbaiki efisiensi, efektivitas, dan profitabilitasnya (O'Brien, 2010).

Menggunakan ERP dapat meningkatkan level pelayanan, meningkatkan kontrol keuangan, menghemat waktu untuk mendapatkan informasi, menstandarkan proses operasi melalui implementasi *best practice* sehingga terjadi peningkatan produktivitas, meningkatkan efisiensi dan peningkatan kualitas produk, dan menstandarkan data informasi melalui keseragaman pelaporan, terutama untuk perusahaan besar yang biasanya terdiri dari banyak unit bisnis dengan jumlah dan jenis bisnis yang berbeda-beda. Beberapa produk ERP yang digunakan perusahaan antara lain adalah J.D. Edwards, Baan, Oracle, PeopleSoft dan SAP.

Software ERP merupakan aplikasi manajemen bisnis yang memudahkan pengelolaan bisnis dalam mengintegrasikan serta mengotomatisasi berbagai proses bisnis dari sebuah perusahaan, mulai dari produksi, penjualan, keuangan, sampai pengelolaan sumber daya, dengan tujuan mengintegrasikan informasi di seluruh perusahaan dan menghilangkan kompleksitas, serta memberikan informasi yang *real time*.

2.1.4 SAP

SAP merupakan akronim dari *Sistem, Anwendungen, Produkte in der Datenverarbeitung* (Sistem, Aplikasi, Produk di *Data Processing*). Perusahaan *software* yang didirikan di Waldorf, Jerman, pada tahun 1972 ini merupakan perusahaan *software* terbesar di Eropa serta pemimpin pasar dalam perangkat lunak dan aplikasi internet (SAP, 2017).

Aplikasi SAP dapat ditandai dengan kompleksitas yang tinggi. Aplikasi SAP mampu melakukan banyak fungsi yang berbeda untuk mendukung kegiatan operasi perusahaan. SAP terdiri dari sejumlah besar program dan sub-program. Program SAP berupa sebuah instruksi terstruktur yang ditulis dalam bahasa pemrograman khusus yang disebut ABAP (Advanced Business Application Programming), yang mengontrol perilaku komputer untuk merekam transaksi bisnis dan melakukan berbagai fungsi analisis. Ketika program SAP sedang dijalankan, ia memiliki fungsi bisnis tertentu untuk pengguna sistem SAP. (Monsoon, 2017).

2.1.4.1 Modul-Modul SAP

Berikut adalah beberapa modul yang dipelajari menggunakan SAP R/3 berdasarkan buku panduan SAP UII yang bekerjasama dengan SAP University Competence Center Queensland University of Technology :

1. Sales & Distribution (SD) : Penjualan dan distribusi merupakan bagian dari modul logistik yang mendukung pelanggan, mulai dari order penjualan sampai

penagihan pelanggan. Hal ini terintegrasi dengan MM (Material Management) dan PP (Perencanaan Produk) modul fungsional.

2. Material Management: (MM) : Modul ini digunakan untuk Penanganan Pengadaan dan Manajemen Persediaan .

3. Production Planning (PP): Modul untuk memastikan manufaktur yang berjalan secara efektif dan efisien dan menghasilkan produk-produk yang dibutuhkan oleh pelanggan.

4. Financial Accounting (FI) : Modul ini penting, dirancang untuk memenuhi semua akuntansi dan kebutuhan keuangan suatu organisasi. Dalam modul ini Manajer Keuangan serta Manajer lain dalam bisnis dapat meninjau posisi keuangan perusahaan secara riil time.

5. Controlling (CO) : Merupakan modul aliran biaya dan pendapatan perusahaan, menawarkan semua informasi pendukung yang dibutuhkan oleh manajemen untuk tujuan perencanaan, pelaporan dan pengambilan keputusan. Pada dasarnya, Ini adalah alat manajemen untuk keputusan organisasi.

6. Human Resource (HR) : Definisi dan data untuk daerah personel, kelompok karyawan, catatan master personil, gaji, administrasi manfaat, pengembangan organisasi.

Secara langsung ERP simulations game memperkenalkan modul-modul tersebut dalam simulasinya, contoh ketika pada bagian sales mahasiswa harus memahami tab-tab untuk melakukan penjualan pada bagian modul sales and distribution.

2.1.5 SAP University Alliance (SAP UA)

SAP University Alliances (SAP UA) adalah sebuah program yang didirikan oleh SAP untuk mengenalkan software SAP sebagai sebuah wadah untuk memberi pemahaman dan pembelajaran kepada mahasiswa untuk mengetahui bagaimana proses siklus yang ada di dalam perusahaan dalam mengolah data-data yang ada di setiap departemen untuk dijadikan sebuah laporan untuk mengevaluasi dan mengontrol perusahaan agar dapat mengambil sebuah keputusan yang tepat dan akurat. Menurut Mccann & Grey (2009) program SAP UA adalah sebuah upaya untuk memberikan pendidikan secara global dengan menyediakan tenaga pengajar yang kompetisi di bidang tersebut untuk mengajar mahasiswa tentang teknologi yang dapat mengaktifkan proses bisnis yang terintegrasi. Pemahaman dan keterampilan yang diperoleh melalui pelatihan ini memberikan nilai tambah bagi mahasiswa mencoba untuk memasuki dunia pekerjaan yang sangat kompetitif.

Magal dan Wang (2011) menjelaskan bahwa program SAP UA bertujuan untuk berada di garis terdepan dalam memberikan pendidikan dan penelitian pada sebuah sistem perusahaan yang telah teintegrasi. Dengan memberikan mahasiswa akses ke software enterprise, mereka juga membantu mereka dalam membangun latar belakang yang kuat dalam dasar-dasar integrasi perusahaan dengan mengekspresikan kreativitas mahasiswa pada teknologi terkini. Dengan Pemaparan dan pendidikan SAP UA ini nantinya akan memberikan keuntungan kepada mahasiswa di masa depan sebagai bekal dalam menghadapi perekrutan kompetitif dan sebagai sebuah alat untuk memberikan sebuah kemampuan

terampil dalam konsep terbaru. Program yang dijalankan dari SAP UA sendiri adalah bukan program training untuk software SAP. Program ini akan menggunakan SAP R / 3 untuk mengajarkan konsep dasar yang berkaitan dengan teknik dan supply chain management dan penggunaan dan pengelolaan sistem informasi perusahaan. Software ini tidak hanya alat yang sangat baik tetapi UA akan membantu untuk menggabungkan persyaratan terbaru dan teknologi dalam upaya pengembangan kurikulum kuliah.

2.1.5.1 Kurikulum SAP di Prodi Akuntansi Fakultas Ekonomi UII

Universitas Islam Indonesia melalui prodi akuntansi merupakan member kelima dari Indonesia yang bergabung dengan SAP UA yang sering disebut dengan SAP UII. Kerja sama ini ditujukan untuk membentuk lulusan yang paham dengan konsep bisnis yang terintegrasi dan mempunyai pengalaman dalam aplikasi sistem manajemen bisnis seperti pemasaran dan penjualan, persediaan dan manajemen gudang, akuntansi dan keuangan, dan sumber daya manusia untuk mencapai tujuan perusahaan dalam meningkatkan proses bisnis menggunakan software ERP (Paripurna, 2014).

Dalam kontribusi UII untuk SAP ini , UII memberikan mata kuliah wajib ERP dan mata kuliah pilihan sebagai lanjutan dari mata kuliah ERP yaitu Integrasi Proses Bisnis. Selain itu, UII bekerja sama dengan Monsoon untuk menghasilkan konsultan-konsultan SAP di Universitas Islam Indonesia khususnya mahasiswa akuntansi, bentuk kerjasamanya ialah dengan membuka *course e academy*. Tetapi

itu bukan sebuah kewajiban yang harus dilakukan mahasiswa, SAP UII memberikan kewajiban mengikuti ERP Simulation Game dalam kelas ERP supaya mahasiswa lebih mengenal ERP.

SAP UII sangat mendukung ke jenjang karir SAP dengan cara membuka kelas lanjutan Integrasi Proses Bisnis, mengadakan *Business Game* secara internal yang berskala international, dan SAP UII menyediakan Course E Academy yang bisa diambil mahasiswa jika tertarik ke bidang konsultan SAP.

2.1.6 ERP Simulations

Berdasarkan Smith (1998), *Simulation* adalah proses dalam melakukan percobaan dengan model yang mendeskripsikan keadaan dari sebuah sistem secara nyata atau imajinasi (Smith, 1998). Gibson, Aldrich, & Prensky (2007) menambahkan bahwa simulasi diyakini sebagai penyederhanaan atau abstraksi dari kehidupan nyata (Gibson, Aldrich, & Prensky, 2007).

ERP Simulation (ERPSim) merupakan sebuah permainan simulasi yang dikembangkan oleh HEC Montreal di Canada (Léger, Robert, Babin, Pellerin, & Wagner, 2008a). Menurut Seethamraju (2008), ERP Simulation Game dapat membantu meningkatkan pembelajaran mahasiswa terhadap bisnis proses dengan sistem yang terintegrasi (Seethamraju, 2008). Tujuan dari ERPSim adalah untuk meningkatkan pemahaman konsep *enterprise system*, agar terbiasa dengan perusahaan yang terintegrasi, serta untuk memperoleh atau meningkatkan keahlian dalam menggunakan *software* ERP (Leger, 2006). ERPSim dirancang sedemikian

rupa dengan menjadikan partisipan dihadapkan dengan situasi bisnis seperti dunia nyata. Partisipan harus menjalankan proses bisnis menggunakan sistem yang terintegrasi dengan ERP. Sistem ERP yang digunakan dalam ERPSim adalah mySAP ECC 6.0 *system* (Léger et al., 2008a). Sasaran utama ERPSim adalah memungkinkan seluruh partisipan untuk mengolahgerakkan seluruh siklus bisnis (siklus ini termasuk *planning*, *procurement*, *production*, dan *sales*). Selain itu, ERPSim menunjukkan kepada para peserta apa yang sangat diperlukan dalam mengoperasikan sebuah perusahaan secara efisien di sistem yang sudah terintegrasi (Léger, Robert, Babin, Pellerin, & Wagner, 2008). Partisipan juga harus melakukan analisa terhadap data transaksi yang dilakukan untuk membuat keputusan bisnis yang paling tepat, hal ini dibutuhkan karena untuk memenangkan *game* dibutuhkan profit tertinggi.

Kerja sama tim sangat dibutuhkan, mengingat simulasi *game* ini membutuhkan partisipan untuk kooperatif dalam menggunakan SAP. (Feldstein, 2017).

Sampai saat ini, HEC Montreal sudah mengembangkan 4 jenis *game* dimana terdapat beberapa versi untuk 1 jenis *game*, yaitu *distribution*, *manufacturing*, *logistics*, dan *retail*. Pada konsep *distribution*, partisipan ditempatkan pada posisi sebagai distributor grosir dari minuman botol di Jerman. Setiap perusahaan bersaing untuk memberi kepuasan kepada pelanggan dan memaksimalkan laba (ERPSim Lab, 2017a).

Pada konsep *manufacturing*, partisipan bertanggung jawab untuk memproduksi barang untuk dijual dan seluruh siklus bisnis. Partisipan akan mengambil alih perusahaan dan seluruh keputusan bisnis. Modul *manufacturing* dipecah menjadi 3 modul, yaitu *introduction*, *extended*, dan *advanced*. Tujuan *Manufacturing Introduction Game* adalah untuk memberikan dasar pemahaman tentang SAP kepada pemula dan untuk membantu partisipan menguasai proses cash-to-cash (ERPSim Lab, 2017). Dalam *Manufacturing Extended Game*, tim harus memutuskan seperangkat strategi: desain produk (resep dan ukuran *box*), kapasitas produksi, investasi untuk mengurangi waktu *setup* mesin, dan membayar pinjaman. Mereka harus membuat keputusan taktis mengenai harga, iklan, produksi, dan jadwal pemesanan. Parameter diberikan sehingga sebuah perusahaan tidak dapat menjalankan seluruh strategi dalam satu waktu. Mereka harus memilih fokus utama dan menempatkan investasi mereka sesuai dengan parameter yang telah diberikan (ERPSim Lab, 2017). Pada *Manufacturing Advanced Game*, partisipan bertanggung jawab mengoperasikan seluruh siklus bisnis seperti pada *Manufacturing Extended Game*, namun pada *game* ini, partisipan harus mengelola pengiriman logistik ke gudang region untuk mencapai customer (ERPSim Lab, 2017).

Seperti halnya *Manufacturing Game*, *Logistic Game* juga dipecah menjadi 3 modul, yaitu *introduction*, *extended*, dan *platinum*. Pada *Logistics Introduction Game*, fokus pada pengiriman barang dan proses penjualan, karena itu, anggota tim tidak perlu mengelola *procurement*. Tujuan dari *game* ini dibagi menjadi tiga: (i) untuk mengembangkan tahap awal skill yang dibutuhkan dari sistem SAP, (ii)

untuk memberikan pengalaman langsung dari pengaruh sistem informasi yang terintegrasi, (iii) untuk memberikan pengalaman bagaimana teknologi dapat menjadi penggerak perubahan (ERPSim Lab, 2017). Pada *Logistics Extended Game*, partisipan harus mengelola *procurement* seperti harga dan pengiriman material. Tujuan dari *game* ini dibagi menjadi dua: (i) untuk memberikan pemahaman langsung mengenai *business process integration*, dan (ii) untuk belajar bagaimana bekerja dalam tim sebagai langkah mendukung *value chain* (ERPSim Lab, 2017). Pada *Logistics Platinum Game*, peserta dapat belajar tentang transformasi proses bisnis yang mengimplementasikan ERP (ERPSim Lab, 2017). *Game* ini bertujuan untuk menyediakan gambaran menyeluruh dari peran sistem dalam mendukung strategi bisnis. Terdapat 2 *game* pada konsep retail, yaitu *introduction* dan *extended*. Dalam *game* ini fokus utama peserta adalah untuk melakukan penjualan (ERPSim Lab, 2017).

2.1.7 Behavioral Intention (Niat Perilaku)

Teori perilaku terencana (TPB) (Ajzen, 1991) menunjukkan niat perilaku merupakan faktor motivasi yang memperlihatkan sejauh mana usaha seseorang bersedia untuk mendedikasikan dalam melakukan perilaku dan itu adalah prediktor yang paling berpengaruh dari perilaku. Niat perilaku adalah suatu ukuran akan seberapa kuat niat seseorang akan menggambarkan perilakunya. Dalam TPB ada tiga variabel utama yang digunakan untuk memprediksi *behavior intention* (niat perilaku), yaitu: *attitude toward behavior* (sikap terhadap perilaku), *subjective norm* (norma subyektif) dan *perceived behavior control* (pengendalian persepsi perilaku)

Sikap dapat didefinisikan sebagai: “*what we feel about a concept which may be a brand, a category, a person, an ideology or any other entity about which we can think and to which we can attach feeling*” (East, 1997 :110). Jadi sikap menyatakan apa yang kita sukai dan tidak. Sedangkan sikap terhadap perilaku (*attitude toward behavior*) didefinisikan oleh Blackwell, Miniard dan Engel (2001:287) sebagai: “*evaluation of performing a particular behavior involving the attitude object*”. Sikap terhadap perilaku adalah evaluasi dari sebagian perilaku yang ditunjukkan terhadap suatu obyek.

Norma subyektif (*subjective norm*) adalah: “*The person's perception that most people who are important to him think he should or not perform the behavior in question*” (Ajzen dan Fishbein, 1975:216). Jadi, norma subyektif adalah persepsi seseorang terhadap tanggapan orang lain yang penting baginya akan suatu perilaku. Norma subyektif sebenarnya merupakan kombinasi dari persepsi konsumen tentang apa yang diinginkan orang lain untuk dikonsumsi olehnya dengan motivasi untuk menyetujuinya.

Pengendalian persepsi perilaku (*perceived behavior control*) adalah: “*Measure as a person's self perceived ability to take some action if he or she want to take that action*” (East 1997:137). Maksudnya, pengendalian persepsi perilaku adalah ukuran akan kemampuan diri dalam mengendalikan tanggapan terhadap suatu perilaku.

2.1.8 *Learning Outcomes* (Hasil Belajar)

Kemampuan yang dimiliki setiap individu berbeda-beda setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Menurut Suprijono (2013:7) hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Menurut Jihad dan Haris (2012:14) hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki seseorang setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Setelah suatu proses belajar berakhir, maka seseorang memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana seseorang dapat memahami serta mengerti materi tersebut.

2.1.9 *Enjoyment* (Rasa Senang)

Enjoyment mengacu pada sejauh mana melakukan suatu kegiatan dianggap sebagai memberikan sukacita dalam dirinya sendiri, selain dari konsekuensi kinerja (Venkatesh, 2000). Dalam literatur system informasi, perasaan senang mengacu pada sejauh mana menggunakan sistem komputer dianggap hal yang membuat dirinya nyaman (Davis, Bagozzi, dan Warshaw, 1992). Artinya, *enjoyment* merupakan pengalaman yang menyenangkan ketika pengguna menggunakan teknologi.

Menurut Davis, Bagozzi, dan Warshaw (1992), motivasi ekstrinsik mengacu pada “kinerja suatu kegiatan karena dianggap berperan dalam mencapai hasil yang berbeda dari kegiatan itu sendiri,” sedangkan motivasi intrinsik mengacu pada “kinerja dari suatu kegiatan tanpa penguatan yang nyata selain proses melakukan aktivitas.

2.1.10 Cognitive Appraisal (Penilaian Kognitif)

Lazarus dan Folkman (Sarafino, 2006) menyatakan bahwa secara umum emosi memiliki proses penilaian yang disebut *cognitive appraisal*. *Cognitive appraisal* adalah proses mental dimana orang menilai dua faktor: (1) apakah permintaan mengancam fisik atau psikologis kesejahteraan mereka dan (2) sumber daya yang tersedia untuk memenuhi permintaan. Ini disebut penilaian primer dan sekunder. *Cognitive Appraisal* adalah proses evaluatif yang menentukan mengapa dan sejauh mana transaksi tertentu atau serangkaian transaksi antara orang dan lingkungan bersifat *stressful* (Lazarus & Folkman, 1984). *Cognitive appraisal* adalah kualitas (contohnya marah vs takut) dan intensitas (derajat mobilisasi atau gerakan perubahan psikologis) terhadap reaksi emosional tergantung pada evaluasi subjektif (Lazarus, 1991).

Penilaian kognitif adalah istilah yang digunakan Lazarus untuk

menggambarkan interpretasi individu terhadap kejadian yang dialaminya. Individu menginterpretasi kejadian sebagai sesuatu yang berbahaya, mengancam, atau menantang. Selanjutnya, individu menilai kemampuan untuk menghadapi suatu kejadian yang mengancam tersebut (Lazarus, 2006). Jadi, penilaian kognitif adalah suatu proses mental yang melibatkan penilaian individu. Penilaian tersebut terdiri dari dua hal. Pertama, apakah sebuah tuntutan mengancam kesejahteraannya tersebut. Kedua, sumber daya yang tersedia untuk memenuhi tuntutan tersebut. Kedua faktor ini disebut sebagai penilaian *primary* dan *secondary* (Lazarus, 2006). Jadi dapat disimpulkan bahwa *cognitive appraisal* adalah suatu proses mental yang melibatkan penilaian individu terhadap kejadian yang dialaminya.

2.2 Penelitian Terdahulu

Liqiang Chen, Antony Keys dan Donald Gaber (2015) melakukan penelitian tentang hasil belajar seseorang dari pembelajaran ERPsim dengan menggunakan penilaian kognitif-psikologis dan niat perilaku, penelitian ini kekurangan teori yang mendukung faktor bagaimana mempengaruhi perilaku belajar dan hasil dari menggunakan ERPsim. Hasil dari penelitian ini adalah niat perilaku berhubungan positif dengan hasil belajar, rasa senang dalam diri (psikologis) sangat berdampak dengan niat perilaku menggunakan ERPsim, dan penilaian kognitif merupakan factor yang penting dari perilaku dan niat perilaku ketika perilaku tersebut sedang menggunakan ERPsim.

Sebelumnya Leger (2006) melakukan penelitian tentang metode ajar konsep *ERP* menggunakan *simulation game* dengan tujuan penelitian untuk mengembangkan pemahaman dasar tentang konsep *enterprise system*, memberikan

pengalaman tentang manfaat dari menggunakan sistem yang terintegrasi, dan untuk mengembangkan keahlian teknis dengan menggunakan *software ERP*.

Hasil dari penelitian tersebut adalah *simulation game* merupakan pendekatan pembelajaran yang efektif untuk pemahaman konsep *ERP* karena pengalaman praktik memungkinkan partisipan untuk menjelajah manfaat dari sistem yang terintegrasi dan manfaat menggunakan alat analisis yang digunakan dalam mengelola transaksi dalam permainan. Leger (2006) menyatakan sebuah simulasi dapat membantu untuk menyambungkan antara materi ajar dan praktik sehingga dapat menumbuhkan pemahaman yang lebih kuat kepada partisipan. Peneliti menggunakan penelitian kualitatif dengan sampel mahasiswa yang belum mempunyai pengetahuan mengenai *ERP*. Leger (2006) mengatakan bahwa mahasiswa akan menyerap materi lebih baik setelah bermain *ERP-SIM* dibandingkan mahasiswa yang tidak mengikuti *ERP-SIM*. Dari penelitian tersebut terdapat perbedaan pemahaman enterprise system, pemahaman proses bisnis, keahlian mengolah transaksi SAP antara sebelum dan sesudah adanya *ERP-SIM*.

Setelah Leger (2006) membuktikan simulasi dapat meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran konsep *ERP*. Kemudian Alouah & Smith (2010) meneliti perbedaan pemahaman mahasiswa dengan membandingkan sebelum dan sesudah diadakannya *ERP Simulation Game*. Berbeda dengan sebelumnya, penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menguji perbedaan menggunakan uji hipotesis *paired sample t-test*. Sampel yang digunakan merupakan mahasiswa dari dua universitas yang berbeda dan sampel yang mengikuti *ERP-SIM* belum memiliki pengetahuan lebih mengenai *SAP*. Selain itu,

adanya penambahan variabel sebagai indikator pemahaman *ERP* yaitu *attitude* dan *user acceptance*. Alouah & Smith (2010) menyatakan bahwa terdapat perbedaan pada variabel pemahaman *enterprise system*, pemahaman proses bisnis, keahlian mengolah transaksi *SAP*, *attitude*, dan *user acceptance* yang signifikan setelah digunakannya *ERP-SIM*.

Selanjutnya Seethamraju (2011) melakukan penelitian dengan menilai peningkatan pembelajaran terhadap proses bisnis yang terintegrasi. Berdasarkan pada efektivitas pembelajaran, pengembangan kemampuan dan pengambilan keputusan, Seethamraju (2011) membuktikan adanya peningkatan pemahaman tentang proses bisnis setelah menggunakan simulasi sebagai pendekatan pembelajaran. Seethamraju (2011) juga menyatakan bahwa yang paling meningkat dari simulasi pada variabel pemahaman dan keahlian, karena pada simulasi partisipan dapat menghitung dan menganalisis secara langsung.

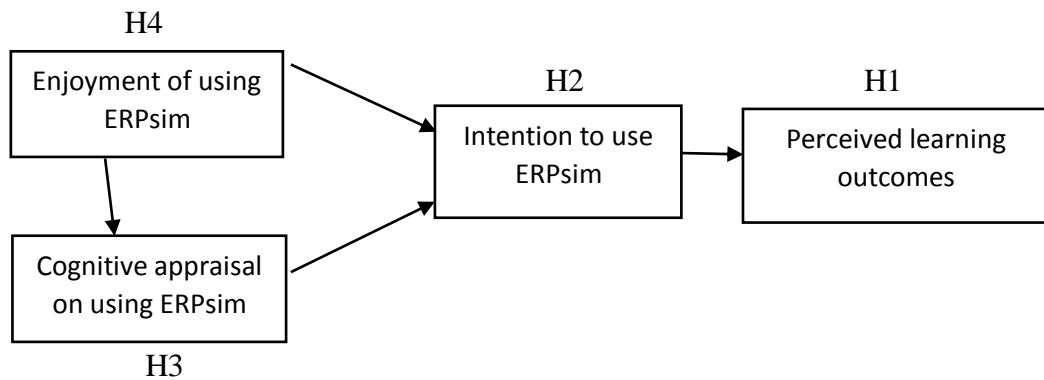
Cronan & Douglas (2012) melakukan penelitian secara berkelanjutan tentang pembelajaran mahasiswa dalam *ERPSim*. Penelitian tersebut dilakukan selama tiga tahun berturut-turut dengan tujuan untuk membuktikan efektivitas simulasi sebagai pendekatan pembelajaran untuk mempelajari dasar dari proses bisnis yang terintegrasi serta keterampilan dasar *SAP* dengan membandingkan pembelajaran penilaian diri terhadap pemahaman *ERP* pada saat sebelum dan sesudah simulasi serta melihat penerimaan *user* terhadap teknologi dalam hal *ERP*. Penelitian Cronan & Douglas (2012) menunjukkan bahwa *ERP* merupakan cara yang efektif dalam pembelajaran proses bisnis yang terintegrasi serta keterampilan dasar *SAP*. *ERPSim* juga berpengaruh signifikan meningkatkan pengetahuan

partisipan dalam *business processes*, *enterprise systems management*, dan *SAP skills* (Cronan & Douglas, 2012).

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Liqiang Chen, Antony Keys dan Donald Gaber (2015) ialah terletak pada obyek penelitian selain itu dalam variabelnya sama karena penelitian ini mereplikasi dari jurnal tersebut.

2.3 Kerangka Pemikiran Teoritis

Gambar 2.1



2.4 Pengembangan Hipotesis

2.4.1 Pengaruh niat perilaku untuk menggunakan ERPsim dalam belajar proses bisnis berhubungan dengan hasil belajar

Ada dua cara untuk mempelajari perilaku. Salah satu metode adalah untuk mengukur perilaku secara langsung (Thompson, Higgins, dan Howell, 1991). Metode lainnya adalah untuk mengukur perilaku tidak langsung, sebagian besar lainnya menggunakan niat perilaku. Sheppard, Hartwick, dan Warshaw (1988) menggunakan metode analisis yang menunjukkan bahwa ada korelasi rata-rata 0,53 antara niat dan perilaku. Dalam TPB ada tiga variabel utama yang digunakan untuk memprediksi *behavior intention* (niat perilaku), yaitu: *attitude toward behavior* (sikap terhadap perilaku), *subjective norm* (norma subyektif) dan *perceived behavior control* (pengendalian persepsi perilaku). Secara umum, lebih menguntungkan sikap dan norma subjektif bersama dengan persepsi yang lebih besar, kontrol perilaku menunjukkan niat yang lebih kuat untuk melakukan perilaku tersebut (Ajzen, 1991).

Dalam literatur sistem informasi, TPB telah berhasil menerapkan system informasi untuk mempelajari berbagai perilaku (Pavlou dan Fygenson, 2006). Ketika siswa melakukan percobaan menggunakan *ERPsim* sebagai alat pembelajaran di kelas, para siswa ini merupakan pelajar dan pengguna system informasi. Menurut TPB, hasil belajar siswa ditentukan langsung oleh niat perilaku mereka untuk menggunakan *ERPsim*, yang dipengaruhi oleh tiga jenis keyakinan (yaitu, kepercayaan perilaku, keyakinan normatif, keyakinan kontrol). Dalam konteks penggunaan *ERPsim*, hasil belajar dapat diukur dengan seberapa

paham siswa memahami proses bisnis dan pengetahuan menggunakan *software* SAP. Hasil belajar dapat pula diukur dengan menggunakan penilaian langsung dan tidak langsung, penilaian langsung seperti nilai ujian siswa dan penilaian tidak langsungnya seperti *mindset* siswa paham akan proses belajarnya (Rajkumar et al., 2011). Dalam penelitian ini, hasil belajar siswa yang dirasakan oleh siswa itu sendiri disebut persepsi hasil belajar. Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

H₁: niat perilaku untuk menggunakan *ERPsim* dalam belajar proses bisnis berhubungan positif dengan hasil belajar

2.4.2 Pengaruh rasa senang dalam menggunakan *ERPsim* berpengaruh terhadap niat menggunakan *ERPsim* sebagai alat pembelajaran proses bisnis

Rasa senang mengacu pada sejauh mana melakukan suatu kegiatan dianggap sebagai memberikan sukacita dalam diri sendiri (Venkatesh, 2000). Dalam literatur system informasi, rasa senang mengacu pada sejauh mana menggunakan sistem komputer dianggap secara intrinsik memberi rasa nyaman dalam hal pribadi (Davis, Bagozzi, dan Warshaw, 1992). Artinya, *enjoyment* merupakan pengalaman yang menyenangkan ketika pengguna menggunakan teknologi.

Studi empiris telah menunjukkan bahwa rasa senang merupakan faktor penentu penting dari niat perilaku dan hasil (Davis, Bagozzi, dan Warshaw, 1992; Venkatesh, Speier dan Morris, 2002). Perasaan senang sebagai salah satu yang

paling penting dalam literatur system informasi (Venkatesh, 2000; Koufaris, 2002; Van der Heijden, 2004; Wakefield dan Whitten, 2006). Perasaan senang juga mempengaruhi perilaku belajar ketika pengguna menggunakan teknologi dalam pembelajaran (Wu, Hiltz, dan Bieber, 2010). Demikian pula, Swindon et al. (2003) mengemukakan bahwa pengalaman yang menyenangkan pada pembelajaran dipengaruhi dari pembelajaran *user* itu sendiri.

Dalam teori perilaku terencana (TPB) (Ajzen, 1991), rasa senang mempunyai pengaruh positif pada niat perilaku individu dan kinerja perilaku dalam aktivitas kognitif-psikologis seperti pada waktu menggunakan sistem informasi (Davis, Bagozzi, dan Warshaw, 1992; Venkatesh, 2000). Hal ini dipercaya bahwa menikmati saat menggunakan *ERPsim* dapat meningkatkan niat untuk menggunakan *ERPsim* untuk belajar proses bisnis dan meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

H₂ : Rasa senang dalam menggunakan ERPsim berpengaruh positif terhadap niat menggunakan ERPsim sebagai alat pembelajaran proses bisnis

2.4.3 Pengaruh penilaian kognitif dalam menggunakan ERPsim berpengaruh terhadap niat untuk menggunakan ERPsim sebagai alat pembelajaran proses bisnis

Penelitian ini meneliti efek dari penilaian kognitif, penilaian kognitif mengacu pada individu menafsirkan dan menilai situasi di mana mereka terlibat.

penilaian kognitif adalah proses kognitif yang diikuti oleh hasil perilaku setelah penilaian (Lazarus dan Folkman, 1984). penilaian kognitif dalam sistem informasi sangat penting karena menentukan perilaku penggunaan (Fadel dan Brown, 2010).

Fadel dan Brown (2010) juga mengemukakan bahwa pengguna dapat mengevaluasi sistem informasi dalam berbagai cara. Contoh evaluasi ialah mengetahui jika sistem informasi membawa dampak pribadi yang signifikan, atau jika itu akan meningkatkan efektivitas kerja. Beaudry dan Pinsonneault (2005) secara empiris dijelaskan bagaimana penilaian kognitif dari suatu sistem informasi mempengaruhi perilaku adaptif berikutnya dan hasil kinerja. Studi empiris terdahulu telah menunjukkan bagaimana penilaian kognitif mempengaruhi niat pengguna untuk menggunakan sistem informasi (Fadel dan Brown, 2010).

Menurut Lazarus dan Folkman (1984) siswa mendapatkan keuntungan dari menggunakan *ERPsim* di kelas. Jika mereka percaya menggunakan *ERPsim* dapat membantu mereka belajar konsep-konsep bisnis dan penggunaan software dengan mudah dan cepat dan mendapatkan nilai yang lebih baik dalam tes atau ujian, mereka memiliki motivasi dan inspirasi untuk mengeksplorasi *ERPsim* dan niat untuk belajar lebih banyak dari itu. Dengan demikian, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

H₃ : Penilaian kognitif dalam menggunakan ERPsim berpengaruh positif terhadap niat untuk menggunakan ERPsim sebagai alat pembelajaran proses bisnis

2.4.4 Pengaruh rasa senang dalam menggunakan ERPsim berpengaruh terhadap penilaian kognitif dalam menggunakan ERPsim

Lee, Chen, dan Ilie (2012) menunjukkan bahwa sikap terdiri dari dua dimensi yang berbeda: penilaian afektif dan penilaian kognitif. penilaian kognitif adalah penilaian diri pada aspek utilitarian sikap (Lee, Chen, dan Ilie, 2012) sedangkan penilaian afektif mengacu pada evaluasi diri pada perasaan dan emosi (Breckler, 1984). Yi dan Hwang (2003) mendapatkan kesimpulan dalam studi empiris tentang perilaku penggunaan sistem manajemen di kelas berbasis web. Secara umum, perasaan senang lebih mungkin untuk menjadi penilaian kognitif bukan sebaliknya. Hal ini karena kenyamanan mengurangi beban kognitif dan karena individu mengeluarkan lebih banyak upaya pada tugas-tugas ketika mereka merasakan kesenangan (Agarwal dan Karahanna, 2000). Selain itu, kesenangan membuat individu melupakan kesulitan dalam menggunakan teknologi karena mereka hanya menikmati proses itu sendiri dan mengabaikan menggunakan teknologi tersebut (Venkatesh, 2000). Secara umum, proses kognitif manusia seperti penilaian kognitif mungkin akan terpengaruh oleh emosi karena rasa senang datang lebih awal dalam otak manusia daripada kemampuan atau kesulitan dalam menggunakan system informasi (LeDoux 1995; Lee, Chen, dan Ilie, 2012). Berdasarkan pembahasan di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

H₄: Rasa senang dalam menggunakan ERPsim berpengaruh positif

terhadap penilaian kognitif dalam menggunakan ERPsim

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan subjek atau totalitas subjek penelitian yang dapat berupa orang, benda, atau suatu hal yang didalamnya dapat diperoleh dan atau dapat memberikan informasi (data) penelitian (Ismiyanto). Populasi dari penelitian ini adalah mahasiswa prodi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia.

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Jika kita hanya meneliti sebagian dari populasi, maka penelitian tersebut disebut penelitian sampel (Arikunto, 2006). Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini

menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu cara pengambilan sampel dengan menetapkan ciri yang sesuai dengan tujuan. Sampel dari penelitian ini adalah mahasiswa prodi akuntansi yang sedang mengambil mata kuliah muatan ERP dan pernah mengikuti *ERP Simulation Game*.

3.2 Definisi dan Pengukuran Variabel

3.2.1 Variabel Dependen

a. Hasil pembelajaran yang dirasakan

Menurut Suprijono (2013:7) hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Setelah suatu proses belajar berakhir, maka seseorang memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana seseorang dapat memahami serta mengerti materi tersebut.

Hasil pembelajaran (*learning outcomes*) diukur dengan 5 pertanyaan yang diadaptasi dari Liqiang C, Anthony K, Donald G (2015) dengan menggunakan 6 skala likert.

3.2.2 Variabel Independen

a. Niat Perilaku Menggunakan ERPsim

Teori perilaku terencana (TPB) (Ajzen, 1991) menunjukkan niat perilaku merupakan faktor motivasi yang memperlihatkan sejauh mana usaha seseorang bersedia untuk mendedikasikan dalam melakukan sebuah perbuatan dan itu adalah

prediktor yang paling berpengaruh dari perilaku. Dalam niat perilaku ini menggunakan *ERPsim* ini dilihat dari segi sekarang, besok dan masa yang akan datang.

Niat perilaku untuk menggunakan *ERPsim* diukur dengan 3 pertanyaan berdasarkan teori yang dikembangkan oleh Venkatesh (2000) dan Francis (2004) menggunakan 6 skala likert.

b. Penilaian kognitif dalam menggunakan ERPsim

Lazarus & Folkman (Sarafino, 2006) menyatakan bahwa secara umum emosi memiliki proses penilaian yang disebut *cognitive appraisal*. Penilaian kognitif adalah proses mental dimana orang menilai dua faktor: (1) apakah permintaan mengancam fisik atau psikologis kesejahteraan mereka dan (2) sumber daya yang tersedia untuk memenuhi permintaan. Penilaian kognitif ini menekankan pada aspek psikologis pengguna *ERPsim*

Dalam penelitian ini, variabel Penilaian kognitif dalam menggunakan *ERPsim* diukur dengan 5 pertanyaan yang diadopsi dari Lee & Chen (2011) yang terdiri dari 6 skala likert.

c. Rasa senang menggunakan ERPsim

Dalam literatur system informasi, rasa senang mengacu pada sejauh mana menggunakan sistem komputer dianggap hal yang membuat nyaman (Davis, Bagozzi, dan Warshaw, 1992). Artinya, rasa senang dalam menggunakan system informasi merupakan pengalaman yang menyenangkan ketika pengguna menggunakan teknologi.

Dalam penelitian ini, variabel Rasa senang menggunakan *ERPsim* diukur dengan 4 pertanyaan yang diadaptasi dari Ghani et al. (1991) yang terdiri dari 6 skala likeart.

3.3 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survey dengan instrumen penelitian melalui pendistribusian kusioner yang diberikan secara langsung maupun menggunakan teknologi google form kepada responden. Sebab sumber data yang digunakan oleh peneliti adalah data primer, yakni data yang secara langsung diperoleh dari responden yang diteliti (Bungin, 2001). Skala pengukuran variabel dalam penelitian ini menggunakan skala likert. Skala *Likert* adalah skala yang menunjukkan seberapa kuat tingkat setuju atau tidak setuju terhadap suatu pernyataan (McDaniel dan Gates, 2013: 315). Skala likert memiliki ciri yaitu mempunyai urutan dengan jarak yang sama tetapi tidak mempunyai asal mula yang unik. Kuesioner dengan skala likert untuk variabel independen dan dependen adalah sebagai berikut.

STS	: Sangat Tidak Setuju	AS	: Agak Setuju
TS	: Tidak Setuju	S	: Setuju
ATS	: Agak tidak Setuju	SS	: Sangat Setuju

3.4 Teknik Analisis Data

3.4.1 Metode Analisis Data

Kuesioner yang telah disebar dan diisi responden dikumpulkan secara sistematis dan disajikan secara informatif, ilmiah, dan dapat dipertanggung

jawabkan. Data-data yang telah dikumpulkan selanjutnya diolah secara komprehensif dan bersifat deskriptif analitik. Analisis keterkaitan antara berbagai variabel dilakukan dengan pendekatan uji statistik *Structural Equation Modelling* (SEM). Pendekatan SEM merupakan sekumpulan teknik-teknik statistikal yang memungkinkan pengujian sebuah rangkaian hubungan yang relatif kompleks secara simultan (Latan dan Ghozali, 2012). Menurut Ghozali (2012), model analisis jalur semua variabel laten dalam PLS terdiri dari tiga hubungan :

1. *Inner model* yang menspesifikasi hubungan antara variabel laten (*Structural model*)
2. *Outer model* yang menspesifikasi hubungan antara variabel laten dengan indikator atau variabel manifestnya (*Measurement Model*)

3.5 Pengujian Kualitas Data

3.5.1 Model Pengukuran (*Outer Model*)

3.5.1.1 Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur valid tidaknya suatu kuisisioner yang digunakan dalam penelitian, suatu kuisisioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuisisioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuisisioner tersebut (Ghozali, 2011).

Uji validitas dilakukan terhadap seluruh pernyataan yang ada dalam setiap variable, yaitu untuk mengetahui tingkat kevalidan setiap pernyataan terhadap variable penelitian. Untuk menaksir validasi item pertanyaan, penelitian ini menggunakan *Partial Least Square* (PLS) karena cocok untuk pengembangan teori dan prediksi dalam model hubungan kausal (Chin, 1998; Gefen, Straub, dan

Boudreau, 2000). Terhadap dua tahap dalam memproses skala validasi, yaitu analisis validasi konvergen dan analisis validasi diskriminan. *Convergent validity* berhubungan dengan prinsip bahwa pengukur-pengukur dari suatu konstruk seharusnya berkolerasi tinggi.

Cara yang dapat digunakan yaitu dengan membandingkan akar kuadrat dari AVE untuk setiap konstruk dengan nilai korelasi antar konstruk dalam model. Nilai AVE direkomendasikan harus lebih besar dari 0,50 (Latan & Ghozali, 2012)

3.5.1.2 Uji Realibilitas

Reliabilitas merupakan ukuran konsistensi internal dan indikator konstruk yang menunjukkan derajat sampai mana masing-masing indikator tersebut mampu mengindikasikan sebuah konstruk yang umum. Nilai batas yang digunakan untuk menilai tingkat reliabilitas yang dapat diterima adalah 0,50. Sebuah konstruk dikatakan reliabel jika tingkat reliabilitasnya sebesar 0,50 (Latan dan Ghozali, 2012).

3.5.2 Model Struktural (*Inner model*)

Pengujian *Inner model* dilakukan untuk melihat hubungan antara konstruk, nilai signifikansi dan *R-Square* dari model penelitian (Ghozali, 2016)

3.5.2.1 Uji R-Square (R^2)

Menurut Ghozali (2006) pengukuran presentase pengaruh variabel independen terhadap nilai variabel dependen ditunjukkan oleh besarnya koefisien determinasi *R-Square* antara satu dan nol. Nilai harus *R-Square* mendekati atau memberikan presentase pengaruh yang besar

3.5 Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan analisis regresi berganda dengan program Smart PLS 3.0 M3. Pengujian terhadap empat hipotesis yang telah dikemukakan pada bab dua tersebut dilakukan dengan melihat *result of inner weight*. Apabila nilai koefisien *original sampel estimate* positif maka ada hubungan positif begitu pula sebaliknya. Untuk melihat pengaruh antar variabel, peneliti membandingkan nilai *T-statistic* dengan *T-table*. Menurut Latan dan Ghozali (2012), nilai pada *T-table* didapat dengan rumus $(N - K)$, yaitu N sebagai jumlah responden dan K sebagai jumlah variabel.

3.7 Hipotesis Operasional

1. Niat perilaku untuk menggunakan ERPsim dalam belajar proses bisnis berhubungan dengan hasil belajar

$H_{01}; \beta_1 \leq 0$: Niat perilaku untuk menggunakan ERPsim dalam belajar proses bisnis tidak berhubungan positif dengan hasil belajar

$H_{a1}; \beta_1 > 0$: Niat perilaku untuk menggunakan ERPsim dalam belajar proses bisnis berhubungan positif dengan hasil belajar

2. Rasa senang dalam menggunakan ERPsim berpengaruh terhadap niat menggunakan ERPsim sebagai alat pembelajaran proses bisnis

$H_{02};\beta_2 \leq 0$: Rasa senang dalam menggunakan ERPsim tidak berpengaruh positif terhadap niat menggunakan ERPsim sebagai alat pembelajaran proses bisnis

$H_{a2};\beta_2 > 0$: Rasa senang dalam menggunakan ERPsim berpengaruh positif terhadap niat menggunakan ERPsim sebagai alat pembelajaran proses bisnis.

3. Penilaian kognitif dalam menggunakan ERPsim berpengaruh terhadap niat untuk menggunakan ERPsim sebagai alat pembelajaran proses bisnis

$H_{03};\beta_3 < 0$: Penilaian kognitif dalam menggunakan ERPsim tidak berpengaruh positif terhadap niat untuk menggunakan ERPsim sebagai alat pembelajaran proses bisnis

$H_{03};\beta_3 > 0$: Penilaian kognitif dalam menggunakan ERPsim berpengaruh positif terhadap niat untuk menggunakan ERPsim sebagai alat pembelajaran proses bisnis

4. Rasa senang dalam menggunakan ERPsim berpengaruh terhadap penilaian kognitif dalam menggunakan ERPsim

$H_{04};\beta_4 \leq 0$: Rasa senang dalam menggunakan ERPsim tidak berpengaruh positif terhadap penilaian kognitif dalam menggunakan ERPsim

$H_{a4};\beta_4 > 0$: Rasa senang dalam menggunakan ERPsim berpengaruh positif terhadap penilaian kognitif dalam menggunakan ERPsim

BAB IV ANALISA DATA DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai pengaruh variabel independen terhadap variable dependen. Berdasarkan teori yang dipaparkan, penulis akan menganalisis data yang telah dikumpulkan sesuai dengan pokok permasalahannya dan formulasi hipotesis yang telah ditetapkan untuk mengetahui apakah hipotesis dapat diterima atau tidak.

Pada bagian ini, peneliti membagi prosedur analisis menjadi tiga bagian, yaitu :

1. Berisi hasil pengumpulan data yang menjelaskan jumlah data yang siap dianalisis.
2. Berisi hasil pengujian data yang berkaitan dengan uji validitas dan uji reliabilities agar dapat memenuhi syarat pengujian hipotesis.

3. Berisi pembahasan hasil penelitian yang berkaitan dengan uji hipotesis.

4.1 Hasil Pengumpulan Data

Sebagaimana dijelaskan sebelumnya bahwa responden yang menjadi subyek penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Ekonomi prodi akuntansi di Universitas Islam Indonesia yang telah mengambil mata kuliah muatan software ERP dan pernah mengikuti ERP Simulation Game. Sebanyak 140 sampel kuesioner telah disebar dan didistribusikan pada mahasiswa angkatan 2016 dengan menggunakan *google form*. Hal ini dimaksudkan untuk mendapatkan data yang beragam agar hasil penelitian yang dilakukan dapat mengukur efektivitas ERP *Simulation Game* dalam hasil pembelajaran ERP. Ringkasan pendistribusian dan pengembalian kuesioner dalam penelitian ini ditunjukkan dalam tabel 4.1.

Tabel 4.1
Hasil Pengumpulan Data

Keterangan	Jumlah	Persentase
Kuisisioner yang di sebar	140	100%
Kuisisioner yang terkumpul	140	100%
Kuisisioner yang tidak dapat digunakan	0	0%
Kuisisioner yang memenuhi syarat	140	100%

Sumber : data primer 2018

Berdasarkan dari tabel 4.1 menunjukkan bahwa hasil pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dengan memberikan kuisisioner kepada 140 responden dan kuisisioner tersebut terkumpul sejumlah 140 dan memenuhi syarat 140 dengan persentase 100%.

4.2 Analisis Karakteristik Responden

4.2.1 Jenis Kelamin

Hasil Kuisisioner yang telah disebar memperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4.2

Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
Laki-Laki	53	37.85%
Perempuan	87	62.15%
Total	140	100%

Sumber : data primer 2018

Berdasarkan data diatas, jumlah laki laki dari keseluruhan sampel adalah 53orang atau 37.85% dari total keseluruhan sampel, sedangkan jumlah perempuan adalah 87 orang atau 62.15% dari total keseluruhan sampel.

4.2.2 Usia

Berdasarkan usia responden terdapat 5 interval usia 18, 19, 20, 21, dan 22. Hasil yang diperoleh oleh peneliti yaitu terdapat 5 responden berusia 18 tahun, 55 responden berusia 19 tahun, 61 responden berusia 20 tahun, 18 responden berusia 21 tahun, dan 1 responden yang berusia 22 tahun. Keterangan lebih lengkap dapat dilihat dalam tabel 4.3

Tabel 4.3

Usia

Usia	Frekuensi	Persentase
18	5	3.57%
19	55	39.28%
20	61	43.57%
21	18	12.85%
22	1	0.71%
Total	140	100%

Sumber : data primer 2018

4.3 Pengujian Model Pengukuran (*Outer Model*)

Pengujian outer model dimaksudkan untuk meneliti hubungan antara indikator dan variabel latennya. Dikarenakan indikator-indikator dalam penelitian ini bersifat formatif dalam pembentukan variabel dependen dan independen sehingga di asumsikan tidak adanya korelasi antar indikator. Uji yang di lakukan

dalam *outer model* adalah untuk melihat tingkat validitas dan validitas setiap indikator.

4.2.1 Pengujian Validitas

Uji validitas terdiri dari dua jenis uji, yaitu uji *convergent validity* dan uji *discriminant validity*. Hasil Pengujian validitas dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 4.4

Tabel 4.4

Nilai Loading

Konstruk	Item	Nilai Loading
Rasa Senang (RS)	RS 1	0.834
	RS 2	0.948
	RS 3	0.918
	RS 4	0.927
Penilaian Kognitif (PKO)	PKO 1	0.834
	PKO 2	0.878
	PKO 3	0.868
	PKO 4	0.847
	PKO 5	0.589
Niat Perilaku (NP)	NP 1	0.914
	NP2	0.912
	NP3	0.922

Hasil Belajar (HB)	HB 1	0.836
	HB 2	0.845
	HB 3	0.856
	HB 4	0.734
	HB 5	0.845

Sumber : Hasil olah data, 2018

Berdasarkan table 4.4, dapat dilihat bahwa semua item memiliki nilai *loading* diatas 0.5 semua , akan tetapi terdapat satu item yang memiliki nilai *loading* dibawah 0.7 tepatnya pada PKO 5. Namun menurut Ghazali (2015), bahwa nilai outer loading 0,5 masih dapat ditoleransi untuk diikutkan dalam model yang masih dalam pengembangan. Selanjutnya akan disajikan Tabel 4.5 yang akan menyajikan nilai AVE setiap variable dalam penelitian ini.

Tabel 4.5

Nilai Average Variance Expected (AVE) akhir

Konstruk	Nilai AVE
Rasa Senang (RS)	0.824
Penilaian Kognitif (PKO)	0.657
Niat Perilaku (NP)	0.839
Hasil Belajar (HB)	0.679

Sumber : Hasil olah data, 2018

Pada Tabel 4.5 dapat dilihat bahwa, setiap variable dalam penelitian ini telah memiliki nilai AVE di atas 0.5. Sehingga berdasarkan hasil dari Tabel 4.4

dan 4.5 dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah memenuhi uji *convergent validity*, dikarenakan nilai item dan AVE setiap variabel telah memiliki nilai di atas 0.5. Kemudian akan disajikan Tabel 4.6, yang akan menyajikan nilai korelasi antar variabel.

Tabel 4.6
Nilai Korelasi Antar Variabel

	HB	RS	NP	PKO
HB	0.824	0	0	0
NP	0.628	0.916	0	0
PKO	0.712	0.769	0.810	0
RS	0.521	0.536	0.640	0.908

Sumber : Hasil olah data, 2018

Berdasarkan Tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai korelasi (angka yang cetak tebal) setiap variabel dengan variabel itu sendiri memiliki nilai yang paling besar jika dibandingkan dengan nilai korelasi dengan variabel lainnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, penelitian ini telah memenuhi *uji discriminant validity*.

4.2.2 Pengujian Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan nilai *composite reliability*. Hasil uji reliabilitas dalam penelitian ini dapat dilihat di Tabel 4.7

Tabel 4.7
Nilai *Composite Reliability* Setiap Variabel

Variabel	Nilai <i>Composite Reliability</i>
----------	------------------------------------

Hasil Belajar (HB)	0.914
Rasa Senang (RS)	0.949
Niat Perilaku (NP)	0.940
Penilaian Kognitif (PKO)	0.904

Sumber : Hasil olah data, 2018

Berdasarkan Tabel 4.7 dapat dilihat bahwa setiap variabel dalam penelitian ini memiliki nilai *composite reliability* di atas 0.7. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah memenuhi pengujian reliabilitas atau dapat dikatakan telah reliable.

4.3 Pengujian Model Struktural (*Inner Model*)

Pengujian model struktural terdiri dari 3 pengujian. Ketiga pengujian tersebut yaitu *r-square*, *path coefficient*, dan uji t (signifikansi). Uji *r-square* dilakukan untuk melihat seberapa besar pengaruh variabel-variabel independen dalam penelitian ini mempengaruhi variabel dependen dalam penelitian. Hasil pengujian hipotesis nilai *r-square* dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 4.8

Tabel 4.8

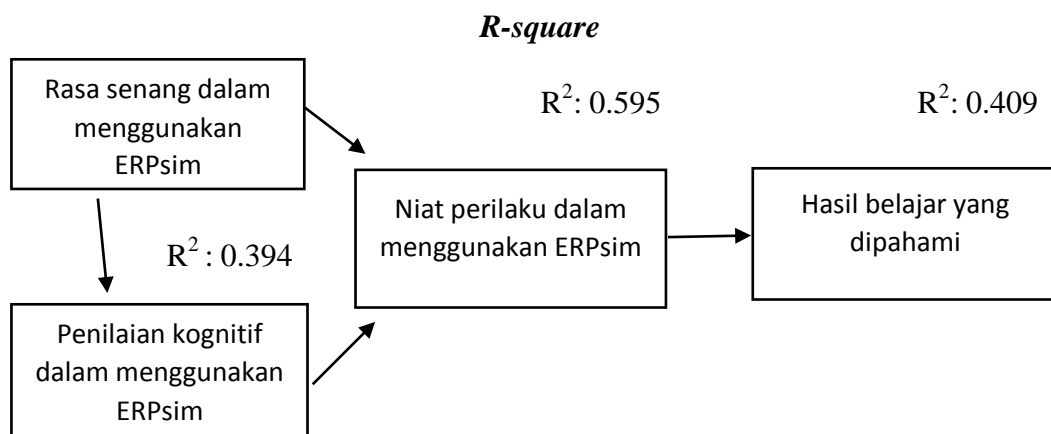
R-Square

Variabel	R-Square
Hasil Belajar (HB)	0.394
Niat Perilaku (NP)	0.595
Penilaian Kognitif (PKO)	0.409

Sumber : Hasil olah data, 2018

Nilai *r-square* adalah koefisien determinasi pada konstruk endogen. Menurut Chin (1998), nilai *r-square* sebesar 0.67(kuat), 0.33 (moderat) dan 0.19 (lemah). Berdasarkan Tabel 4.8, dapat dilihat bahwa nilai *r-square* masing-masing diatas 0.33 yang berarti moderat, untuk variabel dependen (hasil belajar) yaitu sebesar 0.394. Hal ini berarti bahwa variabel niat perilaku (NP) memiliki pengaruh terhadap variabel hasil belajar sebesar 39.4%. Pada variabel niat perilaku memiliki nilai *r-square* sebesar 0.595 yang berarti bahwa variabel rasa senang (RS) dan variabel penilaian kognitif (PKO) memiliki pengaruh terhadap variabel niat perilaku sebesar 59.5%. Pada variabel penelitian kognitif memiliki nilai *r-square* sebesar 0.409 yang berarti variabel rasa senang (RS) mempunyai pengaruh terhadap variabel penilaian kognitif sebesar 4.09%. Lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar 4.1

Gambar 4.1



Selanjutnya uji *path coefficient* dan uji t (signifikansi) dilakukan untuk menguji terbukti atau tidaknya hipotesis yang telah dibangun dalam penelitian ini.

Hasil pengujian uji *path coefficient* dan uji t (signifikansi) ini dapat dilihat pada Tabel 4.9

Tabel 4.9
Hasil Pengujian *Inner Model*

Path	<i>Original Sample</i>	T-Statistik
NP -> HB	0.628	10.888
RS -> NP	0.076	1.227
PKO -> NP	0.721	13.098
RS -> PKO	0.640	11.576

Sumber : Hasil olah data, 2018

Pada Tabel 4.9 dapat dilihat bahwa untuk hipotesis pertama (H1) “Niat perilaku untuk menggunakan ERPsim dalam belajar proses bisnis berhubungan dengan hasil belajar” terbukti signifikan. Karena, variabel ini memiliki nilai t-statistik sebesar 10.888 yang lebih besar dari 1.96 (alpha 5%), dan juga memiliki nilai *original sample* yang positif yaitu 0.628.

Selanjutnya pada Tabel 4.9 dapat dilihat bahwa untuk hipotesis kedua (H2) tidak terbukti signifikan. Hal ini dikarenakan pada H2 memiliki nilai t-statistik

sebesar 1.227 lebih kecil dari 1.96 (alpha 5%) dan memiliki nilai *original sample* yang positif sebesar 0.076. Maka dari itu “Rasa senang dalam menggunakan ERPsim berpengaruh terhadap niat menggunakan ERPsim sebagai alat pembelajaran proses bisnis” tidak terbukti.

Selanjutnya, pada Tabel 4.9 dapat dilihat bahwa variabel penilaian kognitif dalam menggunakan ERPsim berpengaruh terhadap niat untuk menggunakan ERPsim sebagai alat pembelajaran proses bisnis terbukti signifikan. Hal ini dapat dibuktikan karena pada hipotesis ketiga (H3) mempunyai nilai t-statistik sebesar 13.098 yang mempunyai nilai lebih besar dari alpha 5% (1.96) dan mempunyai nilai *original sample* yang positif yaitu sebesar 0.721

Selain itu pada Tabel 4.9 dapat dilihat bahwa rasa senang dalam menggunakan ERPsim berpengaruh terhadap penilaian kognitif dalam menggunakan ERPsim itu terbukti. Terbuktinya hipotesis keempat (H4) ini dikarenakan memiliki nilai t-statistik sebesar 11.576 yang lebih besar dari 1.96 (alpha 5%) dan juga memiliki nilai *original sample* yang positif yaitu 0.640.

4.4 Pembahasan Hasil Penelitian

4.4.1 Niat perilaku untuk menggunakan ERPsim dalam belajar proses bisnis berhubungan positif dengan hasil belajar

Pengujian hipotesis pertama (H1) dalam penelitian ini telah membuktikan bahwa niat perilaku untuk menggunakan ERPsim dalam belajar proses bisnis berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Hal ini dikarenakan variabel ini memiliki nilai t-statistik sebesar 10.888 yang lebih besar dari 1.96 (alpha 5%), dan

juga memiliki nilai original sample yang positif yaitu 0.628. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa H1 yang berbunyi “Niat perilaku untuk menggunakan ERPsim dalam belajar proses bisnis berhubungan positif dengan hasil belajar” telah terbukti atau telah didukung oleh data. Hasil ini juga didukung oleh penelitian terdahulu yang menghasilkan niat perilaku menggunakan ERPsim untuk belajar proses bisnis yang berhubungan positif dengan hasil belajar.

Faktor-faktor yang membuat hasil belajar mahasiswa bagus ialah dari niat mahasiswa tersebut dalam mempelajari sistem ERPsim. Dalam hal ini, jika mahasiswa mempunyai niat yang baik dalam belajar maka bisa berbanding lurus dengan hasil belajarnya itu sendiri. Sesuai juga dengan teori Teori Perilaku Terencana (Theory of Planned Behavior) yang dikembangkan oleh Ajzen dan koleganya (Ajzen dan Madden 1986) menekankan pada niat perilaku sebagai akibat atau hasil kombinasi beberapa kepercayaan. Niat merupakan salah satu faktor penting untuk hasil yang akan dicapai. Maka dapat dilihat bahwa seseorang yang memiliki niat yang tinggi tentunya akan menghasilkan suatu hasil yang berbanding lurus juga dengan niatnya meskipun masih banyak faktor-faktor yang menentukan tetapi niat menjadi salah satu faktor yang tidak bisa dilupakan. Niat dalam menggunakan ERPsim dalam belajar proses bisnis juga dapat berbanding lurus dengan hasil belajar yang dicapai atau dipahami oleh mahasiswa tersebut. Ajzen (2005) mengartikan niat sebagai disposisi tingkah laku, yang hingga terdapat waktu dan kesempatan yang tepat akan diwujudkan dalam bentuk tindakan yang nantinya akan menghasilkan sesuatu. Hasil dari beberapa studi menunjukkan bahwa, karena keterbatasan mendalam, niat perilaku tidak selalu

mengarah pada perilaku yang sebenarnya atau dengan kata lain yaitu niat atau motivasi tidak dapat menjadi penentu utama atas *control individu* dalam berperilaku. Akan tetapi dalam *Theory Planned of Behavior* , niat perilaku sangat terkait dengan hasil belajar yang dipahami oleh pelaku itu sendiri.

4.4.2 Rasa senang dalam menggunakan ERPsim berpengaruh positif

terhadap niat menggunakan ERPsim sebagai alat pembelajaran proses bisnis

Pengujian hipotesis kedua (H2) dalam penelitian ini telah membuktikan bahwa rasa senang dalam menggunakan ERPsim tidak berpengaruh positif terhadap niat menggunakan ERPsim sebagai alat pembelajaran proses bisnis. Hal ini dikarenakan pada H2 memiliki nilai t-statistik sebesar 1.227 lebih kecil dari 1.96 (alpha 5%) dan memiliki nilai original sample yang positif sebesar 0.076. Maka dari itu, dapat penulis simpulkan bahwa H2 yang berbunyi “rasa senang dalam menggunakan ERPsim berpengaruh positif terhadap niat menggunakan ERPsim sebagai alat pembelajaran proses bisnis” tidak terbukti atau tidak didukung oleh data. Hasil hipotesis kedua ini beda dengan penelitian terdahulu, penelitian Liqiang, Anthony, dan Geber menghasilkan rasa senang dalam dalam menggunakan ERPsim berpengaruh positif terhadap niat menggunakan ERPsim.

Venkatesh (2000) menjelaskan bahwa rasa senang telah diidentifikasi sebagai salah satu motivasi intrinsik utama dalam penggunaan sistem informasi. Hal ini dikarenakan rasa senang mampu membuat pelaku berniat untuk menghasilkan yang terbaik tanpa dorongan dari luar. Terlebih lagi dalam

penggunaan sistem informasi yang memang didasarkan dengan niat dalam menggunakannya, maka memang harus ada rasa senang dalam menggunakan sebuah sistem informasi. Faktanya pada hipotesis yang kedua (H2) dalam penelitian ini tidak membuktikan bahwa rasa senang dalam menggunakan ERPsim berpengaruh terhadap niat dalam menggunakan ERPsim sebagai alat pembelajaran proses bisnis. Penelitian ini tidak serupa dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Liqian, Anthony dan Donald (2015). Kemungkinan dalam penelitian ini terdapat faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi rasa senang ERPsim tidak berpengaruh terhadap niat perilaku dalam menggunakan ERPsim dalam pembelajaran sistem informasi. Faktor internal yang berasal dari dalam diri responden yaitu menggunakan ERPsim ini sulit dalam penerapannya, seperti kesulitan dalam memainkan permainan ERPsim ini dikarenakan kurangnya pemahaman tentang menjalankan ERPsim dimana responden baru mencoba satu kali permainan tersebut. Dalam faktor eksternalnya, kemungkinan besar responden mendengar opini dari mahasiswa lain yang memang tidak melanjutkan ke jenjang ERP selanjutnya, karena mereka memang kurangnya informasi dan responden memang belum mengetahui pasti mengenai informasi dari kelanjutan *game* ERPsim tersebut.

4.4.3 Penilaian kognitif dalam menggunakan ERPsim berpengaruh positif terhadap niat untuk menggunakan ERPsim sebagai alat pembelajaran proses bisnis

Pengujian hipotesis ketiga (H3) dalam penelitian ini telah membuktikan bahwa penilaian kognitif dalam menggunakan ERPsim berpengaruh positif

terhadap niat untuk menggunakan ERPsim sebagai alat pembelajaran proses bisnis. Hal ini dikarenakan penilaian kognitif dalam menggunakan ERPsim berpengaruh terhadap niat untuk menggunakan ERPsim sebagai alat pembelajaran proses bisnis mempunyai nilai t-statistik sebesar 13.098 yang mempunyai nilai lebih besar dari alpha 5% (1.96) dan mempunyai nilai original sample yang positif yaitu sebesar 0.721. Maka dari itu, dapat penulis simpulkan bahwa H3 yang berbunyi “penilaian kognitif dalam menggunakan ERPsim berpengaruh positif terhadap niat untuk menggunakan ERPsim sebagai alat pembelajaran proses bisnis” telah terbukti atau telah didukung oleh data. Hasil hipotesis ketiga ini sama dengan hasil penelitian terdahulu yang menghasilkan hipotesis ketiga yaitu penilaian kognitif menggunakan ERPsim berpengaruh positif terhadap niat untuk menggunakan ERPsim.

Sudjiono (2011) menyatakan bahwa penilaian kognitif merupakan sesuatu yang mencakup segala aktivitas otak dimana proses berfikir kita terhadap sesuatu. Jika proses berfikir terhadap sesuatu itu lancar atau kita dapat memahaminya dengan mudah maka akan timbul rasa ingin mempelajarinya lebih lanjut. Maka, logikanya seseorang yang penilaian kognitifnya bagus atau cara berfikirnya bagus dalam mempelajari proses bisnis maka akan timbul niat mempelajari proses bisnis lebih lanjut atau lebih dalam. Penilaian kognitif mengacu pada aspek utilitarian dari sikap” (Lee, Chen, dan Ilie,2012, p. 377). Yang dimaksud dari aspek utilitarian disini ialah paham dalam filsafat moral yang menekankan kepada kegunaan atau manfaat dalam menilai suatu tindakan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa cara berfikir akan lebih bagus ketika tau akan manfaat yang

akan didapat, dari tau manfaatnya maka proses berfikir akan menjadi baik lalu timbulah sebuah niat untuk mempelajari lebih lanjut hal tersebut. Hal ini pun juga telah didukung dari pengujian dalam penelitian ini. Pengujian hipotesis yang ketiga (H3) telah membuktikan bahwa penilaian kognitif dalam menggunakan ERPsim berpengaruh positif terhadap niat untuk menggunakan ERPsim sebagai alat pembelajaran proses bisnis. Maka semakin bagus penilaian kognitif dalam menggunakan ERPsim, maka semakin tinggi pula niat untuk menggunakan ERPsim sebagai alat pembelajaran proses bisnis.

4.4.4 Rasa senang dalam menggunakan ERPsim berpengaruh positif terhadap penilaian kognitif dalam menggunakan ERPsim

Pengujian hipotesis keempat (H4) dalam penelitian ini telah membuktikan bahwa rasa senang dalam menggunakan ERPsim berpengaruh terhadap penilaian kognitif dalam menggunakan ERPsim. Hal ini dikarenakan pengaruh rasa senang dalam menggunakan ERPsim terhadap penilaian kognitif dalam menggunakan ERPsim memiliki nilai t-statistik sebesar 11.576 yang lebih besar dari 1.96 (alpha 5%) dan juga memiliki nilai original sample yang positif yaitu 0.640. Maka dari itu, dapat penulis simpulkan bahwa H4 yang berbunyi “rasa senang dalam menggunakan ERPsim berpengaruh positif terhadap penilaian kognitif dalam menggunakan ERPsim” telah terbukti atau telah didukung oleh data. Hasil hipotesis keempat ini juga sama dengan hasil penelitian terdahulu yang menghasilkan rasa senang dalam menggunakan ERPsim berpengaruh positif terhadap penilaian kognitif dalam menggunakan ERPsim.

Agarwal dan Karahanna (2000) telah berpendapat bahwa rasa senang membuat individu mengurangi beban kognitif dalam menggunakan teknologi sehingga individu dapat menghabiskan waktu lebih banyak dalam upaya pada tugas tentang teknologi. Terlebih lagi Venkatesh (2000) menjelaskan bahwa rasa senang akan meningkatkan hasil belajar karena individu akan berfikir merasa menikmati dalam mempelajari hal tersebut dan berpikir secara baik tentang hal tersebut. Maka tentunya individu akan merasa berfikir dalam ERPsim ini mudah jika mereka mempunyai kesenangan terhadap ERPsim. Rasa senang akan timbul jika kita sudah terjun dalam penggunaan ERPsim, orang yang memiliki kesenangan tinggi terhadap ERPsim akan mempunyai niat belajar yang bagus bahkan mereka akan cenderung berfikir bahwa ERPsim ini akan mudah dan mempunyai manfaat yang bagus kedepannya. Hal ini telah dibuktikan dalam penelitian ini. Pengujian hipotesis yang keempat (H4) dalam penelitian ini telah membuktikan bahwa rasa senang dalam menggunakan ERPsim berpengaruh terhadap penilaian kognitif dalam menggunakan ERPsim. Maka, semakin tinggi rasa senang dalam menggunakan ERPsim, maka semakin bagus juga penilaian kognitif terhadap pembelajaran sistem informasi menggunakan ERPsim.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan pada penelitian ini membuktikan niat perilaku menggunakan ERPsim dalam belajar proses bisnis berhubungan positif dengan hasil belajar. Selama mahasiswa memiliki niat yang bagus untuk mempelajari sistem informasi melalui ERPsim maka hasil yang dipahami oleh mahasiswa akan bagus juga. Rasa senang dalam menggunakan ERPsim tidak berpengaruh positif terhadap niat menggunakan ERPsim sebagai alat pembelajaran proses bisnis. Rasa senang terhadap ERPsim tidak selalu berjalan lurus dengan niat menggunakan ERPsim karena selain rasa senang, cara berfikir juga mempengaruhi niat untuk menggunakan ERPsim. Penilaian kognitif dalam menggunakan ERPsim berpengaruh positif terhadap niat menggunakan ERPsim sebagai alat pembelajaran proses bisnis, pandangan berfikir yang bagus terhadap ERPsim dapat mempengaruhi niat dalam diri untuk menggunakan terus ERPsim sebagai alat pembelajaran proses bisnis. Rasa senang dalam menggunakan ERPsim berpengaruh positif terhadap penilaian kognitif dalam menggunakan ERPsim, rasa senang terhadap ERPsim ternyata bisa mempengaruhi pandangan berfikir kita

terhadap ERPsim, semakin kita senang dengan ERPsim maka pandangan berfikir kita terhadap ERPsim semakin mudah.

5.2 Implikasi Penelitian

Berdasarkan penelitian diatas dapat dilihat bahwa ERP Simulation Game efektif jika digunakan dalam kurikulum pembelajaran ERP karena ERP Simulation Game dapat tidak hanya mempermudah pemahaman mahasiswa tentang proses bisnis, Enterprise System dan keahlian mengolah transaksi SAP, tetapi ERP Simulation Game membangun mahasiswa untuk dapat bekerja dalam sebuah tim dan dapat mengambil keputusan dalam proses bisnis.

5.3 Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan yang mungkin dapat mempengaruhi hasil dari penelitian ini, yaitu sampel penelitian ini ditujukan pada mahasiswa yang hanya menggunakan *enterprise system* SAP dengan durasi waktu permainan yang terbatas.

5.4 Saran

Oleh karena itu, untuk penelitian selanjutnya diharapkan untuk :

1. Membandingkan efektifitas ERPsim scenario selain *distribution game*, yang lebih banyak fungsi bisnis proses misalnya *logistic, manufacturing game*, atau *retail game*

2. Menghubungkan dengan hasil pembelajaran lain, misalnya nilai mata kuliah
3. Memfokuskan penelitian pada teori TAM

DAFTAR PUSTAKA

- Agarwal, R. & Karahanna, E. (2000). *Time Flies when You're Having Fun: Cognitive Absorption and Beliefs about Information Technology Usage*. MIS Quarterly, Information Technology Usage. MIS Quarterly, 24(4), 665-694.
- Agus Suprijono. 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pusaka Pelajar
- Ajzen, I., & Fishbein, M., 1975. *Belief, Attitude, Intention, and Behavior: An Introduction to Theory and Research*. 129-385, Addison-Wesley, Reading, MA.
- Ajzen, I. (1991). *The Theory of Planned Behavior*. Organizational Behavior and Human Decision Processes, 50, 179-211.
- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur penelitian : Suatu Pendekatan Praktik. (Edisi Revisi)*. Jakarta : Rineka Cipta
- Alouah, A, & Smith, E. (2010). “*The Influence of ERP Simulations on ERP Systems Implementation*”. 4(1), 1-61
- Beaudry, A. & Pinsonneault, A. (2005). *Understanding User Responses to Information Technology: A Coping Model of User Adaptation*.
- Blunsdon, B., Reed, K., McNeil, N., & McEachern, S. (2003). *Experiential Learning in Social Science Theory: An Investigation of the Relationship between Student Enjoyment and Learning*. Higher the Relationship between Student Enjoyment and Learning. Higher Education Research and Development
- Bunchball, Inc . 2010. *Gamification 101: An Introduction to the Use of Game Dynamics to Influence Behavior*. Redwood City : Bunchball, Inc.
- Bungin, B., 2001. *Metodologi Penelitian Sosial*, Surabaya: Universitas Airlangga
- Cronan, T. P. & Douglas, D. E. (2012). *A Student Simulations Game: A Longitudinal Study*. Journal of Computer Information Systems, 53(1), Longitudinal Study. Journal of Computer Information Systems, 53(1), Longitudinal Study. Journal of Computer Information Systems, 53(1), 3-13.
- Davis, D., Bagozzi, P., & Warshaw, R. (1992). *Extrinsic and Intrinsic Motivation to Use Computers in the Workplace*. Journal of Applied Social Psychology, 22 (14).
- Davis, F.D. 1989. “*Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and Acceptance of Information System Technology*”. MIS Quarterly, Vol.13, No.3, pp.319-339.
- East, R. (1997). *Consumer behaviour*. London: Prentice Hall.

- Engel, J. F., G. Blackwell, dan P. W. Miniard. 2001. *Attitude toward behavior*. Jilid 6. Binarupa Aksara, Jakarta.
- Fadel, K. J. & Brown, S. A. (2010). *Information Systems Appraisal and Coping: The Role of User Perceptions*. Communications of the Association for Information Systems, 26(6), 107-126.
- Gefen, D., Straub, D. W., & Boudreau, M. C. (2000). *Structural Equation Modeling and Regression: Guidelines for Research Practice*. Communications Modeling and Regression: Guidelines for Research Practice. Communications of the Association for Information Systems, 4(7), 1-78.
- Ghani, J. A., Supnick, R., & Rooney, P. (1991). *The Experience of Flow in Computer Mediated and in Face to Face Groups*. Proceedings of 12th International Conference of Information Systems, New York, pp. 229.
- Ghozali, Imam. 2006. "Structural Equation Modelling Metode Alternatif dengan Partial Least Square", Badan Penerbit UNDIP, Semarang
- Jacobs, F.R., Weston, F.C.T., 2007, "Enterprise Resource Planning (ERP)- A Brief History", Journal of Operation Management
- Jihad Asep & Abdul haris. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi Presindo
- Khakim, Nur Kharisma. (2011), *Analisis Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Penerimaan dan Penggunaan Software Akuntansi MYOB dengan menggunakan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)*, Skripsi S1, Fakultas Ekonomi, Universitas Diponegoro, Semarang.
- Klaus, Helmut, Rosemann, Michael, & Gable, Guy G. (2000). *What is ERP?* *Information Systems Frontiers*, 2(2), pp. 141- 162.
- Lazarus, R. S. & Folkman, S. (1984). *Stress, Appraisal, and Coping*. New York: Springer Publishing Company. LeDoux, J. E. (1995).
- LeDoux, J. E. (1995). *Emotion: Clues from the Brain*. Annual Review of Psychology, 46, 209-235
- Leger, P.-M. (2006). *Using a Simulation Game Approach to Teach EntERPrise Resource Planning Concepts*. Journal of Information Systems Education, 17(4), 441–448.
- Liqiang, Anthony, & Donald. (2015). *How Does ERPsim Influence Students' Perceived Learning Outcomes in an Informatio Systems Course? An Empirical Study*. Journal of Information Systems Education, Vol 26(2).
- Magal, Wang & Wiley, 2011. *Integrated Processes with ERP Systems*
- McCann, D. K., & Bartosek, M. A. (2015). *A Study of The Effectiveness of an ERP Simulation on student Learning*, 4(2), 71–73.

- McDaniel, C. J., & Gates, R. (2013). *Marketing Research Essentials (8th ed.)*. New York: John Wiley and Sons.
- O'Brien dan Marakas, 2010. *Management System Information*. McGraw Hill, New York.
- Pariपुरna, T.A. (2014). *The Analysis of Enterprise Resource Planning Course Based on Student view points: A Case Study at Accounting Department FE UII*. Tesis S1 UII.
- Pavlou, P. A., & Fygenson, M. (2006). *Understanding and predicting electronic commerce adoption: An extension of the theory of planned behavior*. *Management Information Systems Quarterly*, 30(1), 115-143.
- Rajkumar, T. M., Anderson, P., Benamati, J., & Merhout, J. W. (2011). *Are Student Self-Assessments a Valid Proxy for Direct Assessments in Efforts to Improve Information Systems Courses and Programs? An Empirical Study*. *Communications of the Association for Information sistem*, 537-548.
- SAP AG. (2017). *SAP Solution Brief: SAP Service and Asset Management*. Retrieved Februari 7, 2018, from SAP Monsoon Academy : http://sap.monsoonacademy.com/documents/Enterprise%20asset%20mgmt_PM%20academy.pdf
- Seethamraju, R. (2008) "Enhancing student learning of enterprise integration through ERPbusiness simulation game," Proceedings of the AISSIGED IAIM 2008 conference, Paris 10-12 December.
- Seethamraju, R. (2009) "Acheiving Business Process Orientation Using ERP-SIM" Proceedings of the AIS SIG – ED IAIM 2009 conference. Paper 24.
- Seethamraju, R. (2011). *Enhancing Student Learning of Enterprise Integration and Business Process Orientation through an ERP Business Simulation Game*. *Journal of Information Systems Education*, 22(1), 19–29.
- Smith, T. M. (1998). *The my thof green marketing: Tending our goats at the edge of apocalypse*. Toronto: University of Toronto Press.
- Sugiyono. (2007). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung. Penerbit: CV. Alfabeta
- Thompson, Ronald; Higgins, Christopher; and Howell, Jane. 1991. "Personal Computing Toward a Conceptual Model of Utilization" *MIS Quarterly*, (15: 1).
- Van der Heijden, H. (2004). *User Acceptance of Hedonic Information Systems*. *MIS Quarterly*, 28(4), 695-704. Venkatesh, V. (2000). *Systems*. *MIS Quarterly*, 28(4), 695-704.
- Venkatesh, V. (2000). *Determinants of Perceived Ease of Use: Integrating Control, Intrinsic Motivation, and Emotion into the Technology Acceptance Model* *Information Systems Research*, 11(4), 342-365.
- Venkatesh, V., Speier C., Morris M.G. (2002) *User acceptanceenablers in individual decision making about technology:toward an integrated model*.

- Decision Sciences 33,2, pp. 297–316.
- Wakefield, R. L. & Whitten, D. (2006). *Mobile Computing: A User Study on Hedonic/Utilitarian Mobile Device Usage*. *European Journal of on Hedonic/Utilitarian Mobile Device Usage*. *European Journal of Information Systems*, 15(3), 292-300.
- Wilkinson dan Cerullo (1995). *Accounting System Information*.p.5-6
- Wu, D., Hiltz, S. R., & Bieber, M. (2010). *Acceptance of Educational Technology: Field Studies of Asynchronous Participatory Examinations*. *Communications of the Association for Information Systems*, 26(21), 451-476.
- Weidner, S. (2016). *Introduction to Enterprise Resource Planning*. Case Study : Global Bike Inc 2.40. Queensland: SAP University Competence Center UII
- Davis, F.D. 1989. “*Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and Acceptance of Information System Technology*”. *MIS Quarterly*, Vol.13,No.3, pp.319-339.
- East, R. (1997). *Consumer behaviour*. London: Prentice Hall.
- Engel, J. F., G. Blackwell, dan P. W. Miniard. 2001. *Attitude toward behavior*. Jilid 6. Binarupa Aksara, Jakarta.
- Fadel, K. J. & Brown, S. A. (2010). *Information Systems Appraisal and Coping: The Role of User Perceptions*. *Communications of the Association for Information Systems*, 26(6), 107-126.
- Gefen, D., Straub, D. W., & Boudreau, M. C. (2000). *Structural Equation Modeling and Regression: Guidelines for Research Practice*. *Communications Modeling and Regression: Guidelines for Research Practice*. *Communications of the Association for Information Systems*, 4(7), 1-78.
- Ghani, J. A., Supnick, R., & Rooney, P. (1991). *The Experience of Flow in Computer Mediated and in Face to Face Groups*. *Proceedings of 12th International Conference of Information Systems*, New York, pp. 229.
- Ghozali, Imam. 2006.”*Structural Equation Modelling Metode Alternatif dengan Partial Least Square*”, Badan Penerbit UNDIP, Semarang
- Jacobs, F.R., Weston, F.C.T., 2007, “*Enterprise Resource Planning (ERP)- A Brief History*”, *Journal of Operation Management*
- Jihad Asep & Abdul haris.2012.*Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi Presindo
- Khakim, Nur Kharisma. (2011), *Analisis Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Penerimaan dan Penggunaan Software Akuntansi MYOB dengan*

- menggunakan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)*, Skripsi S1, Fakultas Ekonomi, Universitas Diponegoro, Semarang.
- Klaus, Helmut, Rosemann, Michael, & Gable, Guy G. (2000) What is *ERP*? *Information Systems Frontiers*, 2(2), pp. 141-162.
- Lazarus, R. S. & Folkman, S. (1984). *Stress, Appraisal, and Coping*. New York: Springer Publishing Company. LeDoux, J. E. (1995).
- LeDoux, J. E. (1995). *Emotion: Clues from the Brain*. *Annual Review of Psychology*, 46, 209-235
- Leger, P.-M. (2006). Using a Simulation *Game* Approach to Teach EntERprise Resource Planning Concepts. *Journal of Information Systems Education*, 17(4), 441–448.
- Liqiang, Anthony, & Donald. (2015). How Does ERPsim Influence Students' Perceived Learning Outcomes in an Informatio Systems Course? An Empirical Study. *Journal of Information Systems Education*, Vol 26(2).
- Magal and Wang, *Integrated Processes with ERP Systems*, Wiley, 2011.
- McCann, D. K., & Bartosek, M. A. (2015). A Study of The Effectiveness of an *ERP* Simulation on student Learning, 4(2), 71–73.
- McDaniel, C. J., & Gates, R. (2013). *Marketing Research Essentials* (8th ed.). New York: John Wiley and Sons.
- Meryln, 2012. *Technology Acceptance Model*. <http://www.igi-global.com>. Diakses pada tanggal 21 Maret 2017
- O'Brien dan Marakas, 2010. *Management System Information*. McGraw Hill, New York.
- Paripurna, T.A. (2014). *The Analysis of Enterprise Resource Planning Course Based on Student view points: A Case Study at Accounting Department FE UII*. Tesis S1 UII.
- Pavlou, P. A., & Fygenson, M. (2006). *Understanding and predicting electronic commerce adoption: An extension of the theory of planned behavior*. *Management Information Systems Quarterly*, 30(1), 115-143.
- Rajkumar, T. M., Anderson, P., Benamati, J., & Merhout, J. W. (2011). *Are Student Self-Assessments a Valid Proxy for Direct Assessments in Efforts to Improve Information Systems Courses and Programs? An Empirical Study*. *Communications of the Association for Information sistem*, 537-548.
- SAP AG. (2017). SAP Solution Brief: SAP Service and Asset Management. Retrieved April 7, 2017, from SAP Monsoon Academy: http://sap.monsoonacademy.com/documents/Enterprise%20asset%20mgmt_PM%20academy.pdf
- Seethamraju, R. (2008) “*Enhancing student learning of enterprise integration through ERPbusiness simulation game*,” *Proceedings of the AIS SIG – ED*

- IAIM 2008 conference*, Paris 10-12 December.
- Seethamraju, R. (2009) "Achieving Business Process Orientation Using ERP-SIM," *Proceedings of the AIS SIG – ED IAIM 2009 conference*. Paper 24.
- Seethamraju, R. (2011). *Enhancing Student Learning of Enterprise Integration and Business Process Orientation through an ERP Business Simulation Game*. *Journal of Information Systems Education*, 22(1), 19–29.
- Smith, T. M. (1998). *The myth of green marketing: Tending our goats at the edge of an apocalypse*. Toronto: University of Toronto Press.
- Sugiyono. (2007). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung. Penerbit: CV. Alfabeta
- Thompson, Ronald; Higgins, Christopher; and Howell, Jane. 1991. "Personal Computing Toward a Conceptual Model of Utilization," *MIS Quarterly*, (15: 1).
- Van der Heijden, H. (2004). *User Acceptance of Hedonic Information Systems*. *MIS Quarterly*, 28(4), 695-704. Venkatesh, V. (2000). *Systems*. *MIS Quarterly*, 28(4), 695-704.
- Venkatesh, V. (2000). *Determinants of Perceived Ease of Use: Integrating Control, Intrinsic Motivation, and Emotion into the Technology Acceptance Model* *Information Systems Research*, 11(4), 342-365.
- Venkatesh, V., Speier C., Morris M.G. (2002) *User acceptance enablers in individual decision making about technology: toward an integrated model*. *Decision Sciences* 33,2, pp. 297–316.
- Wakefield, R. L. & Whitten, D. (2006). *Mobile Computing: A User Study on Hedonic/Utilitarian Mobile Device Usage*. *European Journal of Information Systems*, 15(3), 292-300.
- Wilkinson dan Cerullo (1995). *Accounting System Information*. p.5-6
- Wu, D., Hiltz, S. R., & Bieber, M. (2010). *Acceptance of Educational Technology: Field Studies of Asynchronous Participatory Examinations*. *Communications of the Association for Information Systems*, 26(21), 451-476.
- Weidner, S. (2016). *Introduction to Enterprise Resource Planning Case Study : Global Bike Inc 2.40*. Queensland: SAP University Competence Center UII

LAMPIRAN 1
KUISIONER PENELITIAN

Assalamualaikum wr.wb.

Saudara/i yang terhormat , saya merupakan mahasiswa Akuntansi Universitas Islam Indonesia, berikut data diri saya :

Nama : Heidar Arnandiansyah
NIM : 14312327
Kontak : Heidarpaud20@gmail.com

Pada semerter ini saya sedang melakukan penelitian guna menyelesaikan tugas akhir mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas Islam Indonesia, saya sedang melakukan penelitian yang berjudul " Pengaruh ERPsim Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada mata kuliah Sistem Enterprise Resource Planning ". Maka dari itu saya memohon kesediaan Saudara/i untuk mengisi kuisisioner sesuai dengan pernyataan yang terlampir pada surat ini. Data dan informasi saudara/i sangat dibutuhkan untuk keberhasilan penelitian ini. Jawaban dan identitas responden akan terjamin kerahasiaanya. Atas kesediaan dan kerjasama yang diberikan, saya ucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum wr.wb.

Identitas

1. Nama Lengkap : _____
2. Umur :
3. Jenis Kelamin : (L/P)
4. NIM/Angkatan : _____

A. Kriteria Penelitian

Istilah pernyataan-pernyataan dalam tabel sesuai dengan pilihan jawaban yang menurut anda tepat, adapun kategori jawaban adalah sebagai berikut:

SSTS : Sangat Sangat Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

SSS : Sangat Sangat Setuju

No	Rasa Senang Menggunakan <i>ERPsim</i>	SSTS	STS	TS	S	SS	SS
	Setelah mengikuti <i>ERP-SIM</i> , saya merasa :						
1	Saya merasa simulasi game <i>ERP</i> ini menarik						
2	Saya merasa simulasi game <i>ERP</i> ini menyenangkan						
3	Saya merasa simulasi game <i>ERP</i> ini mengasyikan						
4	Saya merasa simulasi game <i>ERP</i> ini menggembirakan						

No	Penilaian Kognitif dalam menggunakan <i>ERPsim</i>	SSTS	STS	TS	S	SS	SSS
	Setelah mengikuti <i>ERP-SIM</i> , saya merasa :						
1	Saya merasa simulasi game <i>ERP</i> adalah cara yang efektif dalam belajar <i>ERP</i>						
2	Saya merasa simulasi game <i>ERP</i> cara yang tepat dalam belajar <i>ERP</i>						
3	Saya merasa nyaman dalam menggunakan simulasi game <i>ERP</i> sebagai alat belajar tentang sistem <i>ERP</i>						
4	Saya merasa simulasi game <i>ERP</i> membantu dalam belajar tentang sistem <i>ERP</i>						
5	Saya merasa mudah memainkan simulasi game <i>ERP</i> ini						

No	Niat untuk menggunakan <i>ERPsim</i>	SSTS	STS	TS	S	SS	SSS
	Setelah mengikuti <i>ERP-SIM</i> , saya berniat :						
1	Saya ingin menggunakan simulasi seperti game <i>ERP</i> ini sebagai sarana belajar						
2	Saya berniat untuk menggunakan simulasi seperti game <i>ERP</i> ini pada saat belajar						
3	Saya berharap untuk dapat menggunakan simulasi seperti game <i>ERP</i> ini pada saat belajar						

No	Hasil Belajar	SSTS	STS	TS	S	SS	SSS
	Setelah mengikuti <i>ERP-SIM</i> , saya merasa :						
1	Saya merasa telah mendapatkan pemahaman langsung tentang konsep-konsep yang mendasari sistem perusahaan						
2	Saya merasa telah merasakan manfaat dari integrasi perusahaan secara langsung						
3	Saya merasa telah mengembangkan keterampilan sistem ERP dengan menggunakan metodologi input, proses, dan output						
4	Saya merasa saya telah belajar bagaimana bekerja sama dalam sebuah tim						
5	Saya merasa telah belajar cara membuat, melaksanakan, dan menyesuaikan strategi bisnis dalam waktu nyata dengan menggunakan metodologi						

	'input, proses, dan output'						
--	-----------------------------	--	--	--	--	--	--

Lampiran 2

Kuesioner *Google Form*

BAGAIMANA ERP SIMULATION MEMPENGARUHI HASIL BELAJAR YANG DIPAHAMI MAHASISWA DALAM PEMBELAJARAN SISTEM INFORMASI

Assalamualaikum wr.wb.

Saudara/i yang terhormat, saya merupakan mahasiswa Akuntansi Universitas Islam Indonesia, berikut data diri saya :

Nama : Heidar Amandiansyah

NIM : 14312327

Kontak : Heidarpaud20@gmail.com

Pada semerter ini saya sedang melakukan penelitian guna menyelesaikan tugas akhir mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas Islam Indonesia, saya sedang melakukan penelitian yang berjudul "BAGAIMANA ERP SIMULATION MEMPENGARUHI HASIL BELAJAR YANG DIPAHAMI MAHASISWA DALAM PEMBELAJARAN SISTEM INFORMASI?". Maka dari itu saya memohon kesediaan Saudara/i untuk mengisi kuisisioner sesuai dengan pernyataan yang terlampir pada surat ini. Data dan informasi saudara/i sangat dibutuhkan untuk keberhasilan penelitian ini. Jawaban dan identitas responden akan terjamin kerahasiaanya. Atas kesediaan dan kerjasama yang diberikan, saya ucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum wr.wb.

Nama Lengkap *

Teks jawaban singkat

Umur *

Teks jawaban singkat

Jenis Kelamin *

Perempuan

Laki-laki

NIM *

Teks jawaban singkat

Rasa Senang Menggunakan ERPsim

Saya merasa simulasi game ERP ini menarik *

- Sangat Sangat Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Setuju
- Sangat Setuju
- Sangat Sangat Setuju

Saya merasa simulasi game ERP ini menyenangkan *

- Sangat Sangat Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Setuju
- Sangat Setuju
- Sangat Sangat Setuju

Saya merasa simulasi game ERP ini mengasyikkan *

- Sangat Sangat Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju

Saya merasa simulasi game ERP ini mengasyikan *

- Sangat Sangat Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Setuju
- Sangat Setuju
- Sangat Sangat Setuju

Saya merasa simulasi game ERP ini menggembirakan *

- Sangat Sangat Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Setuju
- Sangat Setuju
- Sangat Sangat Setuju

KEMBALI

BERIKUTNYA

Penilaian Kognitif dalam menggunakan ERPsim

Saya merasa simulasi game ERP adalah cara yang efektif dalam belajar ERP *

- Sangat Sangat Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Setuju
- Sangat Setuju
- Sangat Sangat Setuju

Saya merasa simulasi game ERP cara yang tepat dalam belajar ERP *

- Sangat Sangat Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Setuju
- Sangat Setuju
- Sangat Sangat Setuju

Saya merasa nyaman dalam menggunakan simulasi game ERP sebagai alat belajar tentang sistem ERP *

- Sangat Sangat Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Setuju
- Sangat Setuju
- Sangat Sangat Setuju

Saya merasa simulasi game ERP membantu dalam belajar tentang sistem ERP *

- Sangat Sangat Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Setuju
- Sangat Setuju
- Sangat Sangat Setuju

Saya merasa mudah memainkan simulasi game ERP ini *

- Sangat Sangat Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Setuju
- Sangat Setuju
- Sangat Sangat Setuju

KEMBALI

BERIKUTNYA

Niat untuk menggunakan ERPsim

Saya ingin menggunakan simulasi seperti game ERP ini sebagai sarana belajar *

- Sangat Sangat Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Setuju
- Sangat Setuju
- Sangat Sangat Setuju

Saya berniat untuk menggunakan simulasi seperti game ERP ini pada saat belajar *

- Sangat Sangat Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Setuju
- Sangat Setuju
- Sangat Sangat Setuju

Saya berharap untuk dapat menggunakan simulasi seperti game ERP ini pada saat belajar *

- Sangat Sangat Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Setuju
- Sangat Setuju
- Sangat Sangat Setuju

KEMBALI

BERIKUTNYA

Hasil Belajar

Saya merasa telah mendapatkan pemahaman langsung tentang konsep-konsep yang mendasari sistem perusahaan *

- Sangat Sangat Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Setuju
- Sangat Setuju
- Sangat Sangat Setuju

Saya merasa telah merasakan manfaat dari integrasi perusahaan secara langsung *

- Sangat Sangat Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Setuju
- Sangat Setuju
- Sangat Sangat Setuju

Saya merasa telah mengembangkan keterampilan sistem ERP dengan menggunakan metodologi input, proses, dan output *

- Sangat Sangat Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Setuju
- Sangat Setuju
- Sangat Sangat Setuju

Saya merasa saya telah belajar bagaimana bekerja sama dalam sebuah tim *

- Sangat Sangat Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Setuju
- Sangat Setuju
- Sangat Sangat Setuju

Saya merasa telah belajar cara membuat, melaksanakan, dan menyesuaikan strategi bisnis dalam waktu nyata dengan menggunakan metodologi 'input, proses, dan output' *

- Sangat Sangat Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Setuju
- Sangat Setuju
- Sangat Sangat Setuju

KEMBALI

KIRIM

LAMPIRAN 2
TABULASI DATA
Data Kuesioner

RS1	RS2	RS3	RS4	PKO 1	PKO 2	PKO 3	PKO 4	PKO 5	NP1	NP2	NP3	HB1	HB2	HB3	HB4	HB5
5	5	5	6	5	6	5	5	5	6	5	6	5	4	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	6	5	6	6
4	4	3	4	5	5	4	4	4	4	4	4	3	4	3	5	4
6	6	6	6	6	5	5	5	6	5	4	5	5	6	5	5	5
6	6	6	6	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5
6	6	6	6	5	5	6	5	5	6	6	6	5	5	5	4	4
5	4	4	4	5	5	5	4	6	4	5	4	5	5	4	5	4
4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
6	6	6	6	5	5	5	4	3	5	5	5	5	5	4	5	4
6	5	5	5	5	6	6	4	6	5	4	5	6	6	4	6	5
5	5	5	5	6	5	4	6	4	4	4	4	6	6	5	6	6
4	4	4	4	4	5	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	5	5	5	5	2	6	3	6	5	5	4	5	4
6	5	5	6	5	5	6	6	5	5	5	4	5	5	5	5	5
6	5	5	4	5	4	5	6	5	6	6	6	5	5	6	5	6
5	6	6	6	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
6	6	5	6	4	5	5	6	5	5	5	5	6	6	5	6	6
4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4

4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4
6	6	6	6	5	5	6	6	6	6	6	6	4	4	4	6	6
5	5	4	4	4	6	5	5	6	4	4	4	4	6	6	6	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4
6	6	6	6	6	6	5	6	5	6	6	6	5	6	6	6	6
5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5
5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	6	4
5	5	5	5	5	5	5	5	4	6	6	6	4	4	4	5	4
6	6	6	6	6	6	6	6	4	6	6	6	4	4	5	5	4
5	5	5	4	5	6	5	4	4	5	4	5	4	6	4	5	5
5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
6	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5
5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4
6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	6	4
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
6	6	6	6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	6	6	6	6	4	5	5	5	5	5	5	6	5
5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5
5	6	5	5	5	5	5	6	5	5	4	4	4	5	4	6	5
6	5	5	5	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	6	6	5	5	4	5	5	3	5	5	5	5	5	5	6	5
5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	6	5	5	4	5	5	5	3	4	4	4	4	3	4	6	4
5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	4	5	5	6	6	5	5	4	6	5	5	6	5	5	6	5
4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4

4	5	5	4	5	5	5	4	3	4	4	4	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
6	5	5	5	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4
6	6	6	6	5	5	5	6	4	6	5	4	5	6	4	6	6
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	6	4	4	4	5	4
6	5	5	5	6	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5
5	6	6	6	6	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	6	5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	6	5	5	5	5	6	4	4	4	4	4	5	5	5	6	5
5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5
4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3
6	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	6	6	5
6	6	5	5	5	5	5	6	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4
5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6	6	6	6	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5
5	5	5	4	4	4	4	5	3	4	5	6	4	4	3	4	5
6	6	6	6	6	6	5	5	4	5	5	5	5	4	4	6	4

4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4
5	4	4	4	6	5	6	5	3	6	5	5	4	6	5	5	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6	5	5	6	6	5	5	6	5	6	6	5	6	5	6	5	6
6	5	6	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5
5	5	5	4	5	5	5	5	3	5	5	5	4	4	4	3	4
4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4
1	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6	6	6	6	6	6	6	6	4	6	6	6	4	5	4	6	6
6	6	6	6	5	5	5	5	4	5	4	5	5	6	6	5	6
6	6	6	6	5	6	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6	4	6	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
6	6	6	6	6	6	6	6	3	6	6	6	4	4	4	6	4
6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	5	5	5	6	5
5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4
6	5	4	5	6	6	5	5	4	6	6	6	6	6	6	5	6

6	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4
5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5
6	6	6	6	4	5	6	5	5	5	5	6	4	5	5	6	6
6	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6	5	4	4	4	4	4	4	6	5	4	4	4	5	4	5	4
5	5	4	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	4	5	4
5	5	5	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3
5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4
6	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5
5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	6	5
6	6	5	5	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	3	3	3	6	5	3	6	3	6	5	5	5	4	4	5	6
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	5	5
5	5	6	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4
4	4	4	3	4	5	5	5	2	4	4	4	4	4	4	5	4
4	4	4	4	6	5	4	6	4	5	5	5	5	4	3	5	3
4	5	5	6	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4
6	6	6	6	5	5	5	5	4	5	4	6	4	5	4	4	4
5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	6	5
5	6	5	5	6	6	6	6	4	5	4	6	5	5	5	6	6
6	6	6	6	5	5	6	5	5	5	4	5	4	4	4	6	4
6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6

4	4	4	4	6	5	4	5	3	6	4	5	5	4	4	4	5
4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4
5	4	4	4	5	5	4	5	3	6	6	6	5	5	6	5	5
6	6	5	6	6	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5
6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	4	4	4	4	4	4	4
6	6	6	6	6	6	6	6	4	6	4	5	6	6	4	5	5
6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	5	5	5	6	5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4
6	6	6	6	6	6	6	6	4	5	5	5	4	4	4	6	6
4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4
5	5	6	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	6	6
6	6	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5
5	5	4	4	4	4	4	5	3	4	5	6	3	4	4	5	3
4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	5	3

Lampiran 3

Outer Loading

Outer Loadings

Matrix	HB	NP	PKO	RS
HB1	0.836			
HB2	0.845			
HB3	0.856			
HB4	0.734			
HB5	0.845			
NP1		0.914		
NP2		0.912		
NP3		0.922		
PKO1			0.834	
PKO2			0.878	
PKO3			0.868	
PKO4			0.847	
PKO5			0.589	
RS1				0.834
RS2				0.948
RS3				0.918
RS4				0.927

Lampiran 4

Discriminant Validity

Discriminant Validity

	Fornell-Larcker Criterion	Cross Loadings	Heterotrait-Monot	
	HB	NP	PKO	RS
HB	0.824			
NP	0.628	0.916		
PKO	0.712	0.769	0.810	
RS	0.521	0.536	0.640	0.908

Lampiran 5

Nilai AVE

Construct Reliability and Validity

Matrix	Cronbach's Alpha	rho_A	Composite Reliability	Average Variance Ext
	Cronbach's ...	rho_A	Composite Reliability	Average Variance Extracted (AVE)
HB	0.881	0.884	0.914	0.679
NP	0.904	0.906	0.940	0.839
PKO	0.864	0.885	0.904	0.657
RS	0.928	0.934	0.949	0.824

Lampiran 6

R-Square

R Square

Matrix	R Square	R Square Adj
	R Square	R Square A...
HB	0.394	0.389
NP	0.595	0.589
PKO	0.409	0.405

Lampiran 7

T statistic dan Original Sample

Path Coefficients

	Mean, STDEV, T-Values, P-Values	Confidence Intervals	Confidence Intervals Bias Corrected		
	Original Sample (O)	Sample Me...	Standard D...	T Statistics (O/STDEV)	P Values
NP -> HB	0.628	0.630	0.061	10.357	0.000
PKO -> NP	0.721	0.718	0.060	12.050	0.000
RS -> NP	0.076	0.080	0.072	1.050	0.294
RS -> PKO	0.640	0.645	0.057	11.240	0.000