

ABSTRAK

Universitas Islam Indonesia in which there is a Faculty of Economics majoring in Accounting who has been working with the SAP University Alliance since 2009, which officially uses SAP ERP as a compulsory subject. However, learning in class does not necessarily provide an overview of the implementation of ERP systems and business processes in the world of work. This situation can be overcome by introducing it through business simulations where one form of business simulations is ERPSim. This study aims to measure how far the use of ERPSim as a medium of learning both in enhancing the experience of using the ERP system, business processes, and how it affects the results of the ERP Application System – SAP courses. The object of this research is students who have taken ERP - SAP Application System courses and have already played ERPSim. The sample used was 109 respondents using purposive sampling, students who have taken the ERP Application System - SAP courses and have played ERPSim. Analysis of the data used in this study is multiple regression analysis with the Smart PLS 3.0 M3 program. The results of this study indicate that pleasure has a positive effect on cognitive assessment in using ERPSim. The intention to use ERPSim is positively influenced by pleasure and cognitive judgment. While the intention to use ERPSim only has a positive effect on the perceived learning outcomes of ERPSim and has no effect on the results of the ERP Application System - SAP courses.



ABSTRAK

Universitas Islam Indonesia yang dalamnya terdapat Fakultas Ekonomi jurusan Akuntansi yang telah bekerjasama dengan SAP University Alliance sejak tahun 2009, dimana secara resmi menggunakan ERP SAP sebagai mata kuliah wajib. Namun, pembelajaran di kelas belum tentu memberikan sebuah gambaran penggunaan sistem ERP dan proses bisnis di dunia kerja. Situasi ini dapat diatasi dengan memperkenalkannya lewat simulasi bisnis dimana salah satu bentuk simulasi bisnis ini adalah ERPSim. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur seberapa jauh penerapan ERPSim sebagai media pembelajaran baik dalam meningkatkan pengalaman penggunaan sistem ERP, proses bisnis, dan bagaimana pengaruhnya terhadap hasil nilai mata kuliah Sistem Aplikasi ERP – SAP. Objek penelitian ini adalah mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah Sistem Aplikasi ERP – SAP dan sudah bermain ERPSim. Sampel yang digunakan sebanyak 109 responden menggunakan *proportionate stratified random sampling*, mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah Sistem Aplikasi ERP – SAP dan telah bermain ERPSim. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi berganda dengan program Smart PLS 3.0 M3. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rasa senang berpengaruh positif terhadap penilaian kognitif dalam menggunakan ERPSim. Sedangkan niatan dalam menggunakan ERPSim dipengaruhi positif oleh rasa senang dan penilaian kognitif. Sementara niatan dalam menggunakan ERPSim hanya berpengaruh positif pada hasil belajar ERPSim yang dirasakan dan tidak berpengaruh pada hasil nilai Sistem Aplikasi ERP – SAP.

