

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Saat ini adalah zaman industri 4.0 dimana perusahaan dituntut untuk bisa cepat dan tepat mengelola sumber daya yang dimilikinya sehingga profitabilitas perusahaan terus meningkat. Perusahaan harus mampu mengumpulkan, menyimpan, dan mengolah data sebanyak mungkin menjadi sebuah informasi. Informasi adalah salah satu sumber daya penting perusahaan karena informasi memiliki potensi memberikan keuntungan yang besar. Namun demikian, informasi secara langsung tidak selalu memberikan manfaat karena sebuah informasi bisa saja salah dan atau tidak relevan untuk pengambilan keputusan. Informasi perlu diolah secara tepat dan benar dan dikirim ke berbagai sektor atau divisi dalam sebuah perusahaan. Oleh karena itu diperlukan sebuah sistem informasi yang terintegrasi antar sektor atau divisi dalam perusahaan.

Enterprise Resource Planning (ERP) sebagai sebuah sistem yang mengintegrasikan proses bisnis perusahaan menjadi satu sistem yang mampu mempertemukan dan melayani antar sektor atau divisi (Acar, Tarim, Zaim, Zaim, & Delen, 2017; Ernita & Kusuma, 2008; Marnewick & Labuschagne, 2005; Olson, Johansson, & De Carvalho, 2018). Pengintegrasian ini sejalan dengan bagaimana sebuah informasi didalam sistem informasi dapat dikirimkan ke berbagai sektor atau divisi didalam perusahaan. Salah satu manfaat yang dipahami perusahaan adalah berkurangnya siklus waktu dan manajemen

keuangan. Bentuk dari berkurangnya siklus waktu dan biaya dari proses bisnis yang sebelumnya menjadi *bottleneck* dari suatu usaha dikarenakan integrasi antara pemasok dan pelanggan (Sumner, 2014). Sementara itu bentuk yang dipahami pada manajemen keuangan berupa peningkatan performa operasional seperti, pengurangan persediaan yang berlebih.

Walaupun ERP memberikan manfaat yang besar kepada perusahaan ERP bukanlah sebuah sistem yang dibiayai dengan biaya yang murah dan mudah diterapkan karena banyak faktor yang melatarbelakangi kegagalan penggunaan ERP dan akhirnya menjadi beban perusahaan. Menurut *Critical Failure Factors* (CFFs) terdapat 47 faktor penyebab kegagalan implementasi ERP dalam sebuah perusahaan, salah satunya adalah pendidikan dan pelatihan yang tidak memadai (Amid, Moalagh, & Zare Ravasan, 2012). Hal ini lah yang mendorong perusahaan yang mengimplementasikan ERP mencari calon tenaga kerja yang mampu dalam mengoperasikan sistem ERP.

Universitas khususnya Universitas Islam Indonesia (UII) sebagai tempat lahirnya tenaga kerja yang beramal ilmiah dan berilmu amaliah, sangat sadar akan permasalahan yang terjadi. Sejak tahun 2005, UII bekerjasama dengan SAP University Alliance, dimana beberapa fakultas secara resmi menggunakan ERP SAP sebagai mata kuliah wajib yang salah satunya adalah Fakultas Ekonomi program studi (prodi) Akuntansi. Sejak tahun 2009, Program Studi Akuntansi mengadopsi ERP SAP sebagai mata kuliah wajib. Setiap semester mahasiswa diberikan lima modul yang dikemas kedalam mata kuliah Sistem Aplikasi ERP-SAP. Apabila mahasiswa masih berminat mempelajari sistem

ERP SAP dan ingin menjadi seorang konsultan ERP mereka bisa mengambil mata kuliah pilihan Integrasi Proses Bisnis-SAP dan selanjutnya mengambil jenjang sertifikasi jika memang diperlukan.

Pembelajaran dikelas belum tentu memberikan sebuah gambaran penggunaan sistem ERP dan proses bisnis di dunia kerja (Chen, Keys, & Gaber, 2015). Apabila hal ini berlanjut maka UII dalam hal ini adalah Prodi Akuntansi akan kesulitan dalam mencetak mahasiswa yang mampu mengoperasikan sistem ERP dan proses bisnis secara maksimal. Untuk itu, program studi Akuntansi mencoba untuk menyelenggarakan kelas ERP dengan menambahkan penggunaan sebuah aplikasi game yang merupakan simulasi ERP di perusahaan. Uji coba ini dilakukan prodi Akuntansi dalam hal ini unit ERP Competence Center, karena beberapa penelitian menemukan bahwa penggunaan simulasi *game* menunjukkan hasil yang positif atau berpengaruh terhadap pengembangan performa akademik mahasiswa dan pemahaman mengoperasikan sistem (Blunt, 2007; Levant, Coulmont, & Sandu, 2016). Bahkan beberapa penelitian khusus di bidang ERP, menemukan bahwa penggunaan *ERP Simulation Game* (ERPSim) yang dikembangkan oleh HEC Montreal berpengaruh positif terhadap pemahaman karyawan dalam mengoperasikan sistem ERP (Chen et al., 2015; Cronan & Douglas, 2012; Hwang & Cruthirds, 2017; Léger, 2006).

ERP Simulation Game (ERPSim) yang dikembangkan oleh HEC Montreal bukan simulasi *game* yang hanya dilakukan seorang diri melainkan berkelompok dengan setidaknya berisi empat sampai lima orang. Setiap

kelompok akan berkompetisi dengan kelompok-kelompok lainnya untuk memperoleh keuntungan maksimal. Sistem waktu yang digunakan adalah satu hari bisnis hanya dalam satu menit dimana biasanya akan dimainkan dalam tiga ronde, satu rondonya berdurasi satu hari bisnis. ERPSim akan mensimulasikan interaksi dengan mitra bisnis, dan mengotomatisasi tugas-tugas administrasi eksekusi. Sistem inilah yang memungkinkan ERPSim digunakan sebagai media pembelajaran dan penelitian.

Chen, Keys, and Gaber (2015) yang melakukan penelitian mengenai efek dari penggunaan ERPSim terhadap hasil belajar yang dirasakan pada mahasiswa University of Wisconsin, membuktikan bahwa rasa senang dan penilaian kognitif menjadi faktor yang menentukan dalam menciptakan proses bisnis yang positif dan penggunaan perangkat lunak ERPSim untuk mengetahui hasil pembelajar yang dipahami. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak uji pembuktian pada korelasi rasa senang dan penilaian kognitif menjadi faktor yang menentukan dalam menciptakan proses bisnis yang positif dan efeknya pada hasil pembelajaran mata kuliah ERP. Hasil pembelajaran diambil dari penelitian yang dilakukan oleh (Alcivar & Abad, 2016). Perbedaan penelitian dengan penelitian sebelumnya terdapat pada hasil pengukurannya, dimana tidak hanya mengukur hasil belajar namun juga, pada nilai Sistem Aplikasi ERP – SAP. Dari penjelasan yang telah diungkapkan, diharapkan penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai seberapa besar pengaruh rasa senang dan penilaian kognitif terhadap hasil pembelajaran menggunakan ERPSim sebagai sarana belajar yang tidak hanya meningkatkan

pemahaman mahasiswa tapi juga sebagai sarana dalam meningkatkan nilai mahasiswa dalam nilai mata kuliah Sistem Aplikasi ERP – SAP. Dari uraian yang telah dijelaskan, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “PENGARUH ERPSim TERHADAP HASIL PEMBELAJARAN SISTEM APLIKASI ERP - SAP”.

1.2. Rumusan Masalah

1. Apakah rasa senang dapat mempengaruhi penilaian kognitif dalam menggunakan ERPSim ?
2. Apakah rasa senang dapat mempengaruhi perilaku belajar mahasiswa dalam menggunakan ERPSim ?
3. Apakah penilaian kognitif dapat mempengaruhi perilaku belajar mahasiswa dalam menggunakan ERPSim ?
4. Apakah niat perilaku belajar mahasiswa berpengaruh terhadap hasil belajar ERP yang dirasakan mahasiswa ?
5. Apakah niat perilaku belajar mahasiswa berpengaruh terhadap nilai mata kuliah Sistem Aplikasi ERP – SAP ?

1.3. Tujuan Penelitian

1. Untuk menunjukkan bukti empiris pengaruh rasa senang terhadap penilaian kognitif dalam menggunakan ERPSim,
2. Untuk menunjukkan bukti empiris pengaruh rasa senang terhadap niat perilaku dalam menggunakan ERPSim,
3. Untuk menunjukkan bukti empiris pengaruh penilaian kognitif terhadap niat perilaku dalam menggunakan ERPSim,

4. Untuk menunjukkan bukti empiris pengaruh niat perilaku belajar mahasiswa terhadap hasil belajar ERP yang dirasakan mahasiswa, dan
5. Untuk menunjukkan bukti empiris niat perilaku belajar mahasiswa terhadap nilai mata kuliah Sistem Aplikasi ERP - SAP

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Memberi masukan kepada instansi pendidikan, khususnya prodi Akuntansi dalam penyusunan metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman mata kuliah *Enterprise Resource Planning* (ERP).
2. Memberi masukan kepada manajemen perusahaan dalam upaya meningkatkan keahlian sumber daya yang dimilikinya di bidang ERP
3. Menambah referensi penelitian mengenai ERPSim, khususnya pengaruh penggunaan ERPSim terhadap pemahaman mata kuliah.

1.5. Sistematika Pembahasan

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 : Kajian Pustaka

Berisikan tentang kajian pustaka yang berkaitan dengan teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini, penelitian terdahulu, dan hipotesis penelitian

BAB III : Metode Penelitian

Bab ini memaparkan populasi dan penentuan sampel yang menjadi objek 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 serta diakhiri dengan metode yang digunakan untuk menganalisis data yang telah diperoleh.

BAB IV : Analisis Data dan Pembahasan

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 berisi simpulan yang merupakan ringkasan dari hasil penelitian, kelemahan, dan kelebihan dalam menguraikan hasil penelitian, dan saran terhadap pihak yang berkepentingan.