

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1. Landasan Teori

##### 2.1.1. *The Theory of Planned Behavior (TPB)*

Menurut TPB (Icek dalam Chen, Keys, and Gaber 2015) menjelaskan bahwa niat perilaku adalah sebuah faktor yang mampu mengukur seberapa besar motivasi seseorang sehingga dia mau mendedikasikan dirinya untuk melakukan suatu tindakan dan tindakan itulah yang menjadi prediktor paling berpengaruh dari kebiasaan seseorang. Menurut TPB ada tiga jenis keyakinan yang mampu mempengaruhi kebiasaan yaitu *behavioral beliefs*, *normative belief*, dan *control belief*. Balushi, Locke, and Boulanouar (2018) menjelaskan bahwa *behavioral beliefs* merujuk pada evaluasi yang menguntungkan atau tidaknya sebuah konsekuensi yang mungkin terjadi atau sifat dari perilaku. *Normative beliefs* merujuk pada keyakinan pembuat keputusan tentang ekspektasi dari orang lain seperti keluarga atau teman baik akan dilakukan atau tidaknya sebuah perilaku. *Control beliefs* merujuk pada persepsi mudah tidaknya melakukan perilaku yang mengacu pada kepercayaan pembuat keputusan mengenai faktor-faktor yang membatasi perilaku. Dari penjelasan yang ada TPB memberikan kesimpulan berupa *behavioral beliefs* mempengaruhi sikap terhadap perilaku, *normative beliefs* menentukan norma subjektif, dan *control beliefs* membentuk kontrol berperilaku.

Dengan ketiga keyakinan yang memberikan pengaruh pada kebiasaan maka penggunaan sikap terhadap perilaku, norma subjektif, dan kontrol

keperilakuan akan membentuk sebuah niat perilaku yang nantinya akan menentukan sebuah perilaku dan hasil atau efek dari sebuah perilaku (Icek dalam Chen et al., 2015). Jika sebuah niat perilaku dan norma subjektif menunjukkan sebuah ketertarikan bersamaan dengan kontrol perilaku yang lebih baik maka mengindikasikan sebuah niatan yang lebih kuat dalam melakukan sebuah perilaku (Icek dalam Chen et al., 2015).

## **2.1.2. Enterprise Resource Planning (ERP)**

### **2.1.2.1. Pengertian ERP**

Menurut Marnewick & Labuschagne (2005), ERP adalah Sistem perangkat lunak bisnis yang terpaket dan memungkinkan organisasi mengotomatiskan dan mengintegrasikan sebagian besar proses bisnisnya, berbagi data umum dan praktik di seluruh perusahaan serta menghasilkan dan mengakses informasi secara langsung. Tujuan akhir dari sistem ERP adalah informasi itu hanya harus dimasukkan satu kali.

Menurut Leon (2008) ERP merupakan teknik dan konsep untuk manajemen bisnis yang terintegrasi secara keseluruhan dari sudut pandang efektivitas sumber daya manajemen untuk meningkatkan efisiensi manajemen perusahaan. Akibat perkembangan pada tingkat global, ERP tidak hanya digunakan perusahaan manufaktur, melainkan berbagai jenis industri dinilai sangat mungkin untuk menerapkan ERP.

Menurut Acar et al.( 2017), ERP adalah sebuah alat sistem informasi / teknologi yang penting bagi perusahaan untuk mengelola proses *supply chain* dengan cara mengidentifikasi, mendapatkan, mengintegrasikan dan menyimpan

aliran data / informasi yang dibuat dengan cara mengeksekusi transaksi bisnis antar dua entitas yaitu di dalam dan di luar perusahaan.

### **2.1.2.2. Manfaat penggunaan ERP**

Sumner (2014) didalam bukunya juga menjelaskan manfaat yang dipahami dengan menggunakan ERP ada di bagian informasi, komunikasi, siklus waktu, manajemen rantai nilai, proses transaksi, manajemen keuangan, dan produktivitas. Sistem yang terintegrasi memungkinkan informasi dapat diakses antar divisi atau bagian sehingga perencanaan dan kontrol dapat dilakukan lebih cepat dan baik. Ditambahkan dengan peningkatan komunikasi yang lebih baik maka perusahaan dapat secara efektif melakukan komunikasi dengan pemasok dan pelanggan. Komunikasi yang baik dengan pemasok dan pelanggan dapat menghasilkan sebuah integrasi antara pemasok dan pelanggan sehingga mempengaruhi manajemen rantai nilai dalam sebuah perusahaan. Dengan informasi dan manajemen rantai nilai yang baik maka siklus waktu dan manajemen rantai nilai menjadi lebih baik sehingga dapat memotong waktu dan biaya dari proses bisnis yang sebelumnya menjadi *bottleneck* dari suatu usaha. Proses transaksi dapat dilakukan secara cepat karena menggunakan data yang berasal dari satu tempat yang sama. Manajemen keuangan dapat ditata lebih rapi dan menyebabkan peningkatan performa operasional seperti, pengurangan persediaan yang berlebih dan pengurangan *account receivable*. Dari manfaat yang ada maka ERP dapat meningkatkan produktivitas perusahaan dari segi manajemen keuangan, proses produksi, persediaan dan pembelian barang, dan pelayanan pelanggan.

### 2.1.3. SAP

Didirikan tahun 1972, SAP adalah perusahaan global yang bermarkas di Walldorf, Jerman. SAP adalah pemimpin pasar dalam *software* aplikasi *enterprise* dan juga perusahaan analitik dan sistem informasi terkemuka. *Software enterprise* adalah perangkat lunak komputer yang secara khusus dikembangkan untuk membantu dan mengotomatisasi proses bisnis. (SAP SE., 2017)

Aplikasi SAP adalah *software* operasional sistem SAP dengan kompleksitas yang tinggi. *Software* ini mampu melaksanakan berbagai fungsi yang berbeda sesuai dengan objektif perusahaan. *Software* SAP ini terdiri dari sejumlah program besar dan sub-program. Yang dimaksud dengan Program SAP adalah sebuah instruksi terstruktur atau kode yang ditulis dalam bahasa pemrograman khusus SAP atau lebih dikenal adalah ABAP (*Advanced Business Application Programming*). Bahasa ABAP inilah yang mengontrol perilaku komputer untuk merekam transaksi bisnis dan melakukan berbagai fungsi analisis. Ketika program SAP sedang beroperasi, ia memiliki fungsi tertentu seperti fungsi di bidang *finance*, *procurement*, *sales order*, *warehouse management*, dan sebagainya. Perusahaan yang menggunakan SAP di operasional mereka akan mengambil dan menyimpan database perusahaan dari segala aspek sesuai dengan fungsi yang mereka gunakan untuk menjadikan kegiatan operasional mereka sehari-hari lebih efektif antar departemen. (Moonsoon Academy, 2018)

#### 2.1.4. SAP University Alliance

SAP University Alliance adalah salah satu program kolaborasi terbesar antara bisnis dan pendidikan di dunia. Program ini memiliki anggota di lebih dari 500 universitas di seluruh dunia dimana agar bisa menjadi anggota harus menerima undangan dari SAP University Alliance itu sendiri. (McCann, D. K., & Grey, 2009)

Program SAP University Alliance dirancang untuk mendukung pendidikan di kelas dengan memungkinkan fakultas untuk memperkuat konsep inti yang diajarkan di kelas dengan simulasi, bisnis *game*, *balanced scorecards*, dan metode lain dalam mempelajari *software* SAP. Diharapkan dengan sumber daya SAP University Alliance mahasiswa dapat meningkatkan pengetahuan, kemampuan, dan minatnya (Andera, 2008). Dengan pengetahuan dan kemampuan yang didapat dari pelatihan diharapkan mahasiswa dapat lebih siap dalam memasuki dunia kerja yang memiliki tingkat kompetisi tinggi. (McCann, D. K., & Grey, 2009)

Perlu diingat bahwa program SAP University Alliance tidak bertujuan untuk pelatihan program *software* SAP. Dikarenakan program ini menggunakan SAP R/3 yang bertujuan untuk mengajarkan konsep dasar tentang teknik dan manajemen rantai pasokan dan penggunaan dan manajemen sistem informasi perusahaan. *Software* SAP bersama dengan SAP University Alliance mengakomodir kebutuhan-kebutuhan terbaru dalam pengembangan kurikulum.

### 2.1.5. Kurikulum ERP-SAP di UII

UII melalui jurusan akuntansi ikut dalam SAP University Alliance pada tahun 2005 dan menjadi anggota kelima di Indonesia. Dengan kerjasama ini memberikan keuntungan kepada lulusan UII berupa pemahaman konsep dari peintegrasian fungsi area bisnis yang berbeda dan memiliki pengalaman pada sistem aplikasi manajemen yang diterapkan di kurikulum SAP UII (Paripurna, 2014).

SAP UII memberikan kurikulum program TERP10 atau *SAP Student Academy Certification (Junior Consultant)* termasuk kursus lab ERP (SAP01), *SAP Financial Accounting (AC010)*, *SAP Controlling*, *SAP Material Management (SCM500)*, dan *SAP Sales & Distribution (SCM600)* dan memberikan alumni *SAP Certified Business Associate* di SAP ERP 6.0. Untuk menjalankan program *SAP Student Academy Certification*, Akuntansi UII membuat unit bantuan seperti *ERP Competence Center, Teaching & Learning with SAP*, *SAP Career Center*, and *SAP Accounting Education* (Paripurna, 2014).

### 2.1.6. ERP Simulation Game (ERPSim)

#### 2.1.6.1. Pengertian ERPSim

Menurut ERPSimLab, ERPSim adalah *game* simulasi bisnis untuk ERP SAP dan SAP S/4 HANA yang dikembangkan oleh HEC Montréal pada tahun 2004 dimana peserta menggunakan sistem ERP secara langsung untuk mengelola perusahaan yang mereka jalankan secara virtual dalam pasar yang kompetitif dimana di dalam satu perusahaan(tim) terdapat empat hingga lima

orang anggota. ERPSim membantu memungkinkan belajar dengan mempercepat waktu (satu hari bisnis hanya dalam satu menit), mensimulasikan interaksi dengan mitra bisnis, dan mengotomatisasi tugas-tugas administrasi eksekusi.

Menang atau kalah, pengetahuan mahasiswa tentang manajemen perusahaan, proses bisnis, konsep analitik, dan konsep ERP. ERPSim juga memungkinkan mahasiswa untuk fokus pada analisis dan pengambilan keputusan sehingga meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam pembuatan dan pelaksanaan strategi mereka ke dalam sistem ERP (ERPSimLab., n.d.). Manfaat ERPSim juga dibuktikan oleh Seethamraju (2008) dimana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa mahasiswa mendapatkan timbal balik berupa performa tim, pelaksanaan strategi dan pengambilan keputusan, dan pemahaman konsep ERP.

#### **2.1.6.2. Macam game ERPSim**

##### *a. Distribution Game*

Tim ditempatkan pada perusahaan retail yang menjual air minum dalam kemasan yang berada di Jerman. Pada simulasi ini terdapat tiga jenis produk berupa air mineral, air berkarbonasi, dan air rasa lemon dengan masing masing terdiri dari dua ukuran yaitu satu liter dan setengah liter. Penjualan produk ini terbagi menjadi tiga regional yaitu utara, barat, dan selatan dengan masing-masing tim hanya menjual pada satu jenis toko. Pada ronde pertama tim hanya diperbolehkan menjual produk yang ada di dalam gudang. Pada ronde kedua tim

dibukakan perintah pembelian persediaan. Pada ronde ketiga tim dibukakan perintah untuk memperkirakan barang (Leger, Robert, & Babin, 2013).

b. *Manufacturing Game*

Pada *manufacturing game* tim berada pada perusahaan manufaktur yang menjual sereal berjumlah enam rasa yaitu blueberry, strawberry, kacang, kismis, *original*, dan campuran dengan masing-masing terdiri dari dua ukuran yaitu satu kilogram dan setengah kilogram. Penjualan produk ini terbagi menjadi tiga regional yaitu utara, barat, dan selatan dengan tiga jenis toko yaitu *grocery chains* yang hanya menjual ukuran setengah kilogram, *independent grocers* yang menjual semua produk, dan *hypermarket* yang hanya menjual satu kilogram. *Manufacturing Game* terbagi menjadi tiga jenis atau skenario yaitu *intoduction*, *extended*, dan *advanceds*. Untuk bagian *introduction* kita diajarkan tentang inti proses bisnis perusahaan manufaktur. Untuk kegiatan *manufacturing game introduction* pada ronde pertama tim hanya diperbolehkan menjual produk yang ada di dalam gudang dan produk hanya terjual di *independent grocers*. Pada ronde kedua dibukakan perintah memproduksi barang mentah menjadi barang jadi. Pada ronde ketiga tim dibukakan perintah pembelian persediaan dan diperbolehkan menjual semua produk (Leger et al., 2013).

Untuk bagian *extended* semua tim diperbolehkan untuk melakukan semua proses bisnis secara sejak ronde pertama oleh karena itu tim dituntut untuk menentukan strategi seperti pembayaran utang, produk apa yang akan dibeli, diproduksi, dan dijual, apakah akan melakukan investasi mesin atau percepatan *set up* mesin. Tim juga harus berfikir cepat untuk mengubah harga



dan iklan karena di bagian *extended* semua jenis toko sudah terbuka dan kapan barang datang dan selesai diproduksi (Leger et al., 2013).

Untuk bagian *advanceds* bentuknya hampir sama dengan *extended*. Namun, di bagian ini terdapat pengoperasian tambahan berupa pengiriman persediaan barang jadi ke gudang tiap regionnya sebelum barang sampai ke pelanggan (Leger et al., 2013).

c. *Logistic Game*

Pada *logistic game* kita ditempatkan pada latar belakang perusahaan yang sama dengan *distribution game*. Perbedaannya terletak pada gudang dimana pada setiap region memiliki gudang sendiri-sendiri dan tim harus mengisi gudang tersebut agar bisa menjual barang di setiap regionnya dan setiap pengiriman barang akan dikenakan biaya. Selain itu setiap ronde hanya berjalan selama 10 hari bisnis dimana pada *distribution* dan *manufacturing game* akan berjalan selama 20 hari bisnis. *Logistic game* terdiri dari tiga jenis yaitu *introduction*, *extended*, dan *platinum*. Untuk bagian *logistic game introduction* pada ronde pertama dan kedua setiap anggota hanya diperbolehkan untuk mengakses informasi di bagiannya bertugas saja dan pada ronde ketiga semua anggota dapat melihat informasi(laporan) antar divisi. Kondisi inilah yang coba diajarkan kepada tim tentang bagaimana informasi yang hanya ada di satu divisi mempengaruhi pengambilan keputusan di divisi lain (Leger et al., 2013).

Untuk jenis *extended* tim akan diposisikan pada perusahaan yang tidak memiliki persediaan di awal ronde. Dengan keterbatasan yang ada tim dituntut untuk melakukan pengambilan keputusan dengan cepat dan tepat agar

profitabilitas perusahaan bisa dimaksimalkan. Tujuan dari jenis *extended* adalah agar tim dapat mengembangkan pemahaman tentang proses integrasi bisnis dan dapat bekerjasama dalam membentuk rantai nilai yang baik (Leger et al., 2013).

Untuk jenis *game platinum* hampir sama dengan *introduction* perbedaannya berada pada batasan kapan antar anggota tim mampu melihat informasi(laporan) dan berkomunikasi antar divisi. Dimana pada ronde pertama setiap anggota hanya diperbolehkan untuk mengakses informasi di bagiannya bertugas saja dan tidak bisa berkomunikasi secara elektronik dengan teman satu timnya. Pada ronde kedua tim sudah diperbolehkan untuk berkomunikasi secara elektronik dalam satu tim namun, tetap hanya diperbolehkan untuk mengakses informasi di bagiannya saja. Di ronde ketiga semua anggota dapat melihat informasi(laporan) antar divisi. Diharapkan dengan simulasi ini anggota tim dapat memahami gambaran tentang pentingnya sistem yang terintegrasi (Leger et al., 2013).

#### **2.1.7. Rasa Senang**

Rasa senang menurut Venkatesh (2000) adalah tingkat dimana dalam melakukan suatu kegiatan dianggap memberikan rasa kenikmatan dan kebahagiaan dalam persepsinya sendiri. Davis et al. dalam (Chen et al., 2015) menjelaskan bahwa rasa senang dalam literatur sistem informasi adalah sejauh mana didalam menggunakan sistem komputer dari sudut pandang seseorang pengguna dirasa menyenangkan. Oleh sebab itu rasa senang dianggap sebagai pengalaman yang menyenangkan pada saat pengguna berinteraksi dengan teknologi.

(Davis, Bagozzi, & Warshaw, 1992) menjelaskan bahwa ada dua hal yang menentukan motivasi seseorang yaitu dari ekstrinsik dan intrinsik. Motivasi ekstrinsik mengacu pada performa dalam melakukan sebuah aktivitas karena berperan dalam memotivasi seseorang dalam mencapai suatu hasil dari kegiatan yang dia lakukan. Contoh dari motivasi ekstrinsik adalah peningkatan gaji, promosi, dan atau manfaat yang dipahami. Motivasi intrinsik mengacu pada performa dalam melakukan sebuah aktivitas karena tidak adanya sebuah dorongan dari luar selain dari proses dalam melakukan sebuah aktivitas itu sendiri. Contoh dari motivasi intrinsik adalah rasa senang.

#### **2.1.8. Hasil Pembelajaran**

Hasil pembelajaran menurut (Dimiyati & Mudjiono, 2006) adalah suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan. Sementara menurut Mulyasa (2008) hasil pembelajaran adalah prestasi belajar siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Kompetensi yang harus dikuasai siswa perlu dinyatakan sedemikian rupa agar dapat dinilai sebagai wujud hasil belajar siswa yang mengacu pada pengalaman langsung. Dari penjelasan yang ada dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran adalah sebuah tingkat kemampuan siswa dalam menguasai kompetensi setelah mengikuti proses belajar mengajar. Dimana tingkat

kemampuan tersebut dinilai dengan wujud hasil belajar berupa huruf atau angka.

### **2.1.9. Niat Perilaku**

Niat perilaku berdasarkan TPB (Icek, 1991) adalah sebuah faktor yang mampu mengukur seberapa besar motivasi seseorang sehingga dia mau mendedikasikan dirinya untuk melakukan suatu tindakan dan tindakan itulah yang menjadi prediktor paling berpengaruh dari kebiasaan seseorang. Niat perilaku sendiri dipengaruhi oleh tiga keyakinan yaitu *behavioral beliefs*, *normative belief*, dan *control belief*. Dari ketiga keyakinan tersebut maka niat perilaku yang nantinya akan menentukan sebuah perilaku dan hasil atau efek dari sebuah perilaku seseorang.

### **2.1.10. Penilaian Kognitif**

Penilaian kognitif adalah proses kognitif yang diikuti dengan peniruan perilaku setelah suatu hal dinilai (Lazarus & Folkman, 1984). Penilaian kognitif mengacu pada penafsiran individu dan penilain tentang situasi dimana mereka terlibat. Penilaian kognitif adalah proses penilaian dengan (a) apakah sebuah situasi atau kejadian membahayakan kesejahteraan seseorang, (b) apakah sumber daya yang dimiliki seseorang cukup memadai untuk mengatasi masalahnya, dan (c) apakah strategi yang diterapkan mampu mengatasi masalah secara efektif (Kemper & Lazarus, 1992).

Proses penilaian ini dapat dipecah menjadi tiga subdivisi yaitu penilaian primer, sekunder, dan penilaian kembali. Penilaian primer adalah penilaian awal suatu situasi, apakah dianggap menyenangkan (positif), mengancam

(negatif), atau tidak relevan (netral). Jika situasi dianggap negatif seperti melukai, membahayakan, atau memberikan tantangan kepada seseorang maka dia akan melakukan penilaian sekunder. Penilaian sekunder merujuk kepada bagaimana seseorang dengan sumber daya yang dimilikinya mampu menyelesaikan situasi tertentu. Penilaian resiko muncul ketika seseorang mengantisipasi adanya kemungkinan melukai atau membahayakan dirinya di masa yang akan datang dan sumber daya yang secara efisien mampu menyelesaikan situasi tersebut. Sementara tantangan memberikan situasi yang mampu diselesaikan sehingga memberikan manfaat kepada seseorang. Penilaian kembali adalah sebuah evaluasi yang berkelanjutan atas suatu situasi berdasarkan sebuah informasi baru. Langkah ini bisa berada di penilaian primer maupun sekunder dan dapat berubah sesuai dengan penilaian tiap individunya (Lazarus dalam Campbell et al., 2013).

## **2.2. Penelitian Terdahulu**

(Léger, 2006) melakukan penelitian tentang konsep pembelajaran dengan metode “learning by-doing” dalam pembelajaran konsep ERP. Pengujian yang dilakukan Léger (2006) dilakukan dalam satu hari dengan jumlah permainan sebanyak empat kali. Dari pengujian yang dilakukan, Léger (2006) mengukur bagaimana perkembangan dari mahasiswa yang sudah maupun lulus pada jurusan teknologi informatika di Association to Advance Collegiate Schools of Business (AACSB) terhadap perkembangan pemahaman proses bisnis dalam perusahaan dan peningkatan kemampuan mahasiswa dalam mengoperasikan sistem ERP. Hasil yang didapatkan dari penelitian yang

dilakukan Léger (2006) berupa meningkatnya pemahaman yang mendasari ERP dibandingkan dengan mereka yang tidak menggunakan ERPSim sebagai media pembelajaran. Mahasiswa yang menggunakan ERPSim sebagai media pembelajaran juga lebih siap dalam menggunakan dan bentuk ERP-nya (Léger, 2006).

Cronan & Douglas (2012) melakukan penelitian mengenai keefektifan penggunaan ERPSim sebagai media pembelajaran. Dalam penelitian yang dilakukannya selama tiga tahun (2008, 2009, dan 2010) yang melibatkan mahasiswa di tiga universitas terkenal di Amerika, Cronan & Douglas (2012) melakukan pengujian tentang efek penggunaan ERPSim terhadap 1) pengetahuan mengenai ERP, 2) pemahaman tentang proses bisnis, 3) kemampuan dalam melakukan transaksi di SAP, dan 4) penerimaan penggunaan sistem informasi. Dari penelitian yang dilakukannya didapatkan hasil berupa penggunaan ERPSim sebagai media pembelajaran berpengaruh positif kepada pemahaman mahasiswa.

Chen et al. (2015) melakukan penelitian mengenai hubungan antara rasa senang, niat perilaku, perilaku belajar dan hasil belajar jika menggunakan ERPSim sebagai media pembelajaran di kelas. Penelitian yang dilakukan Chen et al. (2015) melibatkan mahasiswa jurusan sistem informatika University of Wisconsin selama tiga hari dimana disetiap harinya mahasiswa memainkan satu ronde. Hasil yang didapatkan dari penelitian yang dilakukan Chen et al. (2015) berupa rasa senang dan penilaian kognitif menjadi faktor utama dalam pembelajaran proses bisnis dan software ERP dan penelitian ini memberikan

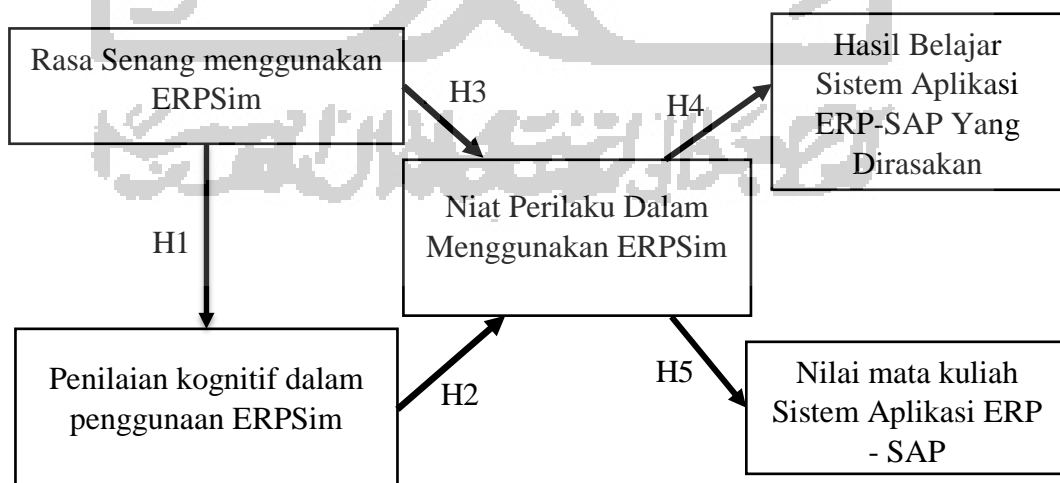
wawasan tentang bagaimanakah faktor kognitif-psikologis memberikan pengaruh dalam hasil pembelajaran.

Setyono & Arnandiansyah (2018) melakukan penelitian mengenai hubungan antara rasa senang, niat perilaku, perilaku belajar dan hasil belajar jika menggunakan ERPSim sebagai media pembelajaran di kelas di Universitas Islam Indonesia dengan dasar penelitian yang dilakukan oleh Chen et al. (2015). Penelitian yang dilakukan Setyono & Arnandiansyah (2018) melibatkan mahasiswa jurusan akuntansi Universitas Islam Indonesia pada jam matakuliah Sistem Aplikasi ERP – SAP. Hasil yang didapatkan dari penelitian yang dilakukan Setyono & Arnandiansyah (2018) berupa niat perilaku menggunakan ERPSim dalam belajar proses bisnis berhubungan positif dengan hasil belajar yang dirasakan.

### 2.3. Kerangka Pemikiran Teoritis

Gambar 2. 1

Pemikiran Teoritis



## **2.4. Pengembangan Hipotesis**

### **2.4.1. Rasa Senang Menggunakan ERPSim Berpengaruh Positif Terhadap Penilaian Kognitif Dalam Penggunaan ERPSim**

Didalam TPB (Icek, 1991), rasa senang adalah perilaku atau suatu motivasi intrinsik yang berpengaruh positif pada niat perilaku seseorang dan performa perilaku di aktivitas kognitif-psikologi yang nantinya berhubungan dengan penilaian kognitif (Davis et al., 1992; Venkatesh, 2000). Rasa senang merupakan bagian dari penilaian afektif (evaluasi diri pada perasaan dan emosi), sementara penilaian kognitif adalah evaluasi diri pada aspek manfaat dari suatu sikap (Lee, Chen, & Ilie, 2012).

Rasa senang yang muncul ketika melakukan suatu kegiatan akan mengurangi beban kognitif sehingga individu akan memberikan usaha yang lebih pada tugas yang mereka sukai. Selain itu rasa senang terkadang membuat individu meremehkan kesulitan yang dihadapi karena mereka menikmati proses dan mengabaikan kesulitan tugas (Venkatesh, 2000). Secara umum proses kognitif manusia akan terpengaruh oleh emosi karena penilaian afektif terlebih dahulu dilakukan oleh otak manusia dibandingkan dengan penilaian kognitif (LeDoux, 1995; Lee et al., 2012). Dengan demikian semakin tinggi rasa senang yang muncul pada saat menggunakan ERPSim akan meningkatkan usaha mahasiswa dalam memahami ERP sehingga akan berpengaruh terhadap penilaian atas manfaat (penilaian kognitif) penggunaan ERPSim. Berdasarkan penjelasan diatas, maka hipotesis alternatif pertama penelitian ini adalah :



***H<sub>1</sub>: Rasa senang menggunakan ERPSim berpengaruh positif terhadap penilaian kognitif dalam penggunaan ERPSim***

**2.4.2. Penilaian Kognitif Dalam Penggunaan ERPSim Berpengaruh Terhadap Niat Perilaku Dalam Menggunakan ERPSim Sebagai Alat Pembelajaran Proses Bisnis**

Penilaian kognitif adalah evaluasi diri pada aspek manfaat dari suatu sikap (Lee et al., 2012). Sesuai dengan penjelasan dalam TPB, ketika seseorang akan melakukan sesuatu, mereka akan melakukan penilaian apakah kegiatan tersebut akan memberikan manfaat terhadap dirinya sehingga akan mempengaruhi minat mereka terhadap kegiatan tersebut.

Ketika mahasiswa percaya bahwa penggunaan ERPSim dapat membantu mereka mempelajari konsep bisnis perusahaan dan mendapatkan nilai yang bagus dalam ujian, maka mahasiswa memiliki motivasi dan inspirasi untuk menjelajahi ERPSim dan niat untuk belajar lebih banyak dari ERPSim. Dengan demikian penilaian kognitif sangat berpengaruh terhadap niat pengguna untuk menggunakan sistem informasi dan perilakunya. Berdasarkan uraian yang ada dapat dirumuskan hipotesis alternatif kedua :

***H<sub>2</sub>: Penilaian kognitif dalam penggunaan ERPSim berpengaruh positif terhadap Niat perilaku dalam menggunakan ERPSim sebagai alat pembelajaran proses bisnis***

### **2.4.3. Rasa Senang Dalam Menggunakan ERPSim Berpengaruh Terhadap Niat Perilaku Dalam Menggunakan ERPSim Sebagai Alat Pembelajaran Proses Bisnis**

Menurut TPB (Icek, 1991), rasa senang bertindak sebagai keyakinan perilaku intrinsik yang berpengaruh positif pada niat perilaku seseorang dan performa perilaku di aktivitas kognitif-psikologi (Davis et al., 1992; Venkatesh, 2000). Menurut Davis et al. (1992), Venkatesh (2000), dan Koufaris, (2002) rasa senang adalah faktor penting dalam menentukan niat perilaku dan hasil. Rasa senang menjadi salah satu dari motivasi intrinsik juga berpengaruh dalam perilaku belajar ketika mahasiswa berinteraksi dengan teknologi pendidikan (Wu, Hiltz, & Bieber, 2010). Oleh karena itu, pengalaman yang menyenangkan dalam menggunakan ERPSim akan membuat individu meremehkan kesulitan yang dihadapi karena mereka menikmati proses sehingga akan mempengaruhi minat menggunakan ERPSim sebagai alat pembelajaran dalam mempelajari proses bisnis. Dari uraian tersebut dapat dirumuskan hipotesis alternatif ketiga penelitian ini :

***H3: Rasa senang dalam menggunakan ERPSim berpengaruh positif terhadap niat perilaku dalam menggunakan ERPSim sebagai alat pembelajaran proses bisnis***

#### **2.4.4. Niat Perilaku Dalam Menggunakan ERPSim Sebagai Alat Pembelajaran Proses Bisnis Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Sistem Aplikasi ERP- SAP Yang Dirasakan**

Thompson, Higgins, & Howell (1991) menyatakan bahwa untuk mempelajari perilaku terdapat dua cara yaitu (1) pengukuran perilaku secara langsung dan (2) pengukuran tidak langsung. Dimana biasanya pengukuran tidak langsung dilakukan menggunakan niat perilaku. Niat perilaku berdasarkan TPB (Icek, 1991) adalah sebuah faktor yang mampu mengukur seberapa besar motivasi seseorang sehingga dia mau mendedikasikan dirinya untuk melakukan suatu tindakan dan tindakan itulah yang menjadi prediktor paling berpengaruh dari kebiasaan seseorang. Niat perilaku menurut TPB dipengaruhi oleh tiga hal yaitu (1) behavioral beliefs mempengaruhi sikap terhadap perilaku, (2) normative beliefs menentukan norma subjektif, dan (3) control beliefs membentuk kontrol keperilakuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sikap terhadap perilaku, norma subjektif, dan kontrol keperilakuan berpengaruh pada niat perilaku yang akhirnya akan berpengaruh pada perilaku dan hasil. (Icek, 1991)

Menurut penelitian Pavlou & Fygenson (2006) TPB telah berhasil diterapkan untuk mempelajari perilaku pengguna dalam sistem informasi dan dalam penelitian Alshare & Lane (2011) dan Carswell & Venkatesh (2002) TPB telah digunakan untuk mempelajari perilaku dalam belajar dan hasil pembelajaran. Oleh sebab itu ketika mahasiswa menggunakan ERPSim dalam pembelajaran di kelas, mahasiswa menggunakan sistem informasi baik sebagai

pengguna dan peserta didik sehingga hasil belajar mahasiswa dapat ditentukan dengan niat perilaku dalam penggunaan ERPSim. Dalam penggunaan ERPSim, hasil belajar diukur dengan seberapa paham mahasiswa dalam penggunaan software SAP dan proses bisnis. Hasil belajar juga dapat diukur dengan penilaian langsung seperti nilai ujian dan tidak langsung seperti kuesioner (Anderson, Benamati, Merhout, & Rajkumar, 2010). Didalam penelitian ini hasil pembelajaran yang dilaporkan sendiri merujuk pada hasil pembelajaran yang dipahami. Oleh karena itu penelitian ini menggunakan hasil belajar sistem aplikasi ERP-SAP yang dirasakan sebagai salah satu alat ukur hasil belajar dan sebagai metode yang paling populer untuk menilai hasil pembelajaran secara tidak langsung. Dari uraian yang ada dapat dirumuskan hipotesis berupa :

***H4: Niat perilaku dalam menggunakan ERPSim sebagai alat pembelajaran proses bisnis berpengaruh positif terhadap hasil belajar Sistem Aplikasi ERP - SAP***

#### **2.4.5. Niat Perilaku Dalam Menggunakan ERPSim Sebagai Alat Pembelajaran Proses Bisnis Berpengaruh Terhadap Hasil Nilai Sistem Aplikasi ERP - SAP**

Niat perilaku berdasarkan TPB (Icek, 1991) adalah sebuah faktor yang mampu mengukur seberapa besar motivasi seseorang sehingga dia mau mendedikasikan dirinya untuk melakukan suatu tindakan dan tindakan itulah yang menjadi prediktor paling berpengaruh dari kebiasaan seseorang. Menurut penelitian Pavlou & Fygenon (2006) TPB telah berhasil diterapkan untuk mempelajari perilaku pengguna dalam sistem informasi dan dalam penelitian.

Alshare & Lane (2011) dan Carswell & Venkatesh (2002) didalam penelitiannya TPB telah digunakan untuk mempelajari perilaku dalam belajar dan hasil pembelajaran. Oleh sebab itu ketika mahasiswa menggunakan ERPSim dalam pembelajaran di kelas, mahasiswa menggunakan sistem informasi baik sebagai pengguna dan peserta didik sehingga hasil belajar mahasiswa dapat ditentukan dengan niat perilaku dalam penggunaan ERPSim. Dalam penggunaan ERPSim, hasil belajar diukur dengan seberapa paham mahasiswa dalam penggunaan software SAP dan proses bisnis. Rajkumar et al. (2011) menjelaskan bahwa hasil belajar juga dapat diukur dengan penilaian langsung seperti nilai ujian dan tidak langsung seperti kuesioner. Didalam penelitian mengenai ERPSim, nilai hasil belajar telah menjadi suatu alat ukur dalam menentukan kemampuan mahasiswa dalam memahami materi ERP dengan menggunakan ERPSim (Alcivar & Abad, 2016). Oleh karena itu penelitian ini akan menggunakan nilai ujian sebagai alat ukur hasil belajar yang nantinya akan dibandingkan dengan hasil belajar sistem aplikasi ERP-SAP yang dirasakan . Dari uraian yang ada dapat dirumuskan hipotesis berupa :

***H5: Niat perilaku dalam menggunakan ERPSim sebagai alat pembelajaran proses bisnis berpengaruh positif terhadap Nilai Sistem Aplikasi ERP - SAP***