

**PENGARUH ERPSim TERHADAP HASIL PEMBELAJARAN**

**SISTEM APLIKASI ERP - SAP**



SKRIPSI

Oleh:

Nama: Akmal Abdi

No Mahasiswa: 15312229

PROGRAM STUDI AKUNTANSI

FAKULTAS EKONOMI

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2019

**PENGARUH ERPSim TERHADAP HASIL PEMBELAJARAN  
SISTEM APLIKASI ERP - SAP**

SKRIPSI

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

Oleh:

Nama: Akmal Abdi

No Mahasiswa: 15312229

PROGRAM STUDI AKUNTANSI

FAKULTAS EKONOMI

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2019

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

“Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana 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 mengacu pada referensi. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar maka saya sanggup menerima hukuman/sanksi apapun sesuai peraturan yang berlaku.”

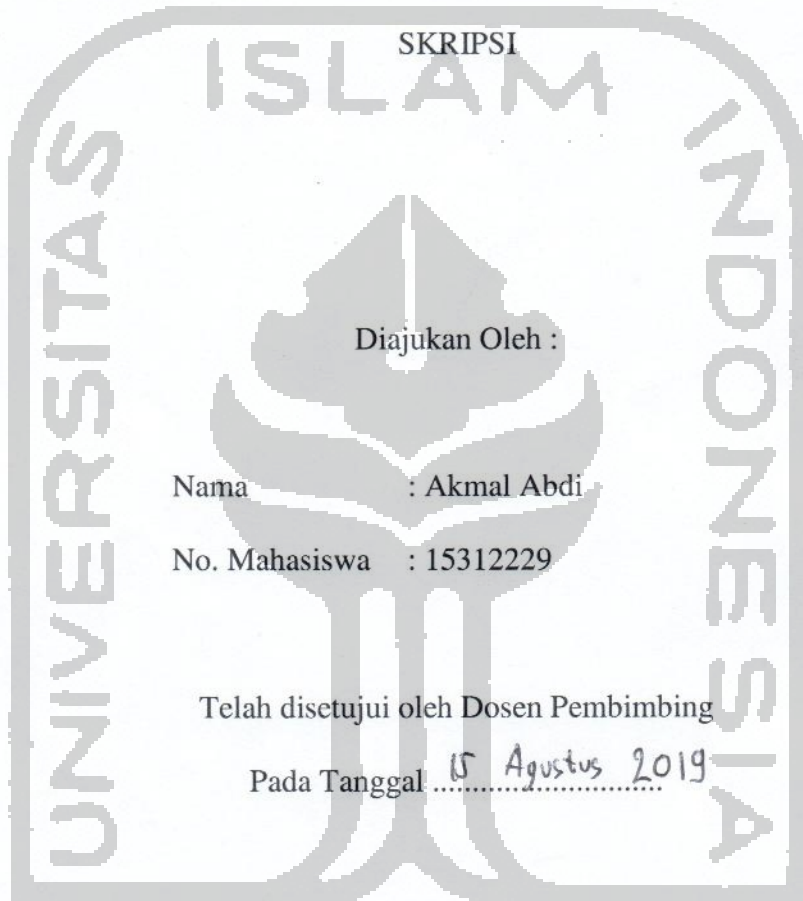
Yogyakarta, 15 Agustus 2019

Penulis,



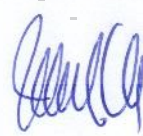
(Akmal Abdi)

**“PENGARUH ERPSim TERHADAP HASIL PEMBELAJARAN  
SISTEM APLIKASI ERP - SAP”**



15  
8  
Aeo  
maga vgi

Dosen Pembimbing,



(Noor Endah Cahyawati, S.E., M.Si.)

BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR /SKRIPSI

SKRIPSI BERJUDUL

**PENGARUH ERPSIM TERHADAP HASIL PEMBELAJARAN SISTEM APLIKASI ERP -  
SAP**

Disusun Oleh : **AKMAL ABDI**

Nomor Mahasiswa : **15312229**

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

Pada hari Kamis, tanggal: 12 September 2019

Penguji/ Pembimbing Skripsi : Noor Endah Cahyawati, SE, M.Si, Cert. SAP.

Penguji : Sigit Handoyo, SE., M.Bus

Mengetahui  
Dekan Fakultas Ekonomi  
Universitas Islam Indonesia



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

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum wr.wb*

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa Allah SWT, atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Shalawat serta salam tak lupa pula penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, para sahabat dan pengikut beliau yang masih setia mengikuti dan mengamalkan ajarannya hingga saat ini.

Penelitian berjudul “PENGARUH ERPSim TERHADAP HASIL PEMBELAJARAN SISTEM APLIKASI ERP - SAP” disusun untuk memenuhi tugas akhir yaitu skripsi sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan Program Strata 1 (S1) pada program studi Akuntansi di Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia.

Proses penyusunan skripsi ini tentunya tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, Tuhan Semesta Alam yang mencintai hamba-Nya dengan senantiasa memberikan kesehatan, kesempatan, kemudahan, serta menjawab setiap doa hamba-Nya dalam menjalani segala aktivitas sebagai seorang muslim yang berjuang menuntut ilmu di jalan-Nya.

2. Nabi Muhammad SAW, sebagai sebagai suri tauladan bagi seluruh khalifah di muka bumi. Semoga keteladanan beliau dalam segala hal akan terus menjadi pedoman bagi penulis dalam memperbaiki diri dengan menjalani kehidupan sebagai seorang muslim.

3. Mujihadi dan Hening Harjanti S.Pd. selaku orang tua dan dr. Hari Murti dan Akwan Kusala selaku saudara penulis yang telah memberikan doa, motivasi, dorongan, semangat dan rasa tanggung jawab bagi penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir (skripsi) ini dengan semangat.

4. Noor Endah Cahyawati S.E., M.Si. selaku dosen pembimbing skripsi penulis yang telah membimbing penulis dengan sabar dan selalu memberikan motivasi kepada penulis untuk dapat selalu rajin mengerjakan skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi tepat pada waktunya.

5. Bapak Fathul Wahid, S. T., M.Sc, Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Indonesia, beserta seluruh pimpinan universitas.

6. Bapak Dr. Jaka Sriyana, S.E., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia.

7. Bapak Mahmudi, Dr. SE., M.Si., Ak., CMA. selaku Ketua program Studi Akuntansi FE UII beserta segenap jajaran pengajar program studi Akuntansi.

8. Teman Teman dan kakak-kakak tim Zhafran Afshin dan Hammam Ghanim, Vio, Dayat, Nelly, Akhlis, Mas Gatut, Mas Dena, Mas Abi, Mbak Tata, Mbak Eva yang menemani saya dalam perlombaan dan persiapan dalam lomba ERPMC Monsoonsim, Asia Pasific Japan Cup, dan HEC Monreal .

9. Aditya Pandu Wicaksono S.E., Ak., M.Ak, Ari Santoso S.E., M.Ak., dan Mas Ikhsan yang selalu menemani penulis selama persiapan dan lomba ERPMC Monsoonsim.

10. Teman teman Kayyisah Hazimah, Dira, Uti, Sarach, Arini yang telah memberikan doa dan dukungannya selama ini.

11. Teman-teman KKN Unit 22 dan 23 Klaten Ahmad, Rahmat, Salim, Sekar, Bagus, Arista, Ustanti, Tutut, Gita, Dinda, Mita, Fira, Ica, dan Miftahus yang telah dipersatukan dalam kegiatan pengabdian masyarakat. Terima kasih telah memberikan pengalaman yang berharga.

12. Teman-teman Devisi Lapman Countion #2, dan Devisi Dana Usaha Magenta 2016 dan CMW 2017. Terimakasih sudah menemani dalam berproses dan membuat event terbaik.

13. Keluarga besar Kelompok Studi Pasar Modal FE UII yang telah memberikan rumah serta pengalaman paling berharga di kehidupan penulis.



14. Kepada seluruh pihak yang namanya tidak dapat disebutkan satu persatu, penulis mengucapkan terima kasih atas doa, semangat dan motivasinya.

Semoga Allah SWT selalu melimpahkan berkah, rahmat dan hidayah-Nya bagi Papa, Mama, Saudara dan teman-teman yang telah membantu penulis dalam segala hal. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran masih diperlukan dan harap disampaikan untuk menyempurnakannya.

*Wassalamualaikum wr.wb*

Penulis,



(Akmal Abdi)

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
ABSTRAK.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Tujuan Penelitian.....	5
1.4. Manfaat Penelitian.....	6
1.5. Sistematika Pembahasan .....	6
BAB II.....	8
KAJIAN PUSTAKA .....	8
2.1. Landasan Teori.....	8
2.1.1. <i>The Theory of Planned Behavior (TPB)</i> .....	8
2.1.2. <i>Enterprise Resource Planning (ERP)</i> .....	9
2.1.3. SAP .....	11
2.1.4. SAP University Alliance .....	12
2.1.5. Kurikulum ERP-SAP di UII.....	13
2.1.6. <i>ERP Simulation Game (ERPSim)</i> .....	13
2.1.7. Rasa Senang.....	17
2.1.8. Hasil Pembelajaran .....	18
2.1.9. Niat Perilaku .....	19
2.1.10. Penilaian Kognitif.....	19
2.2. Penelitian Terdahulu.....	20
2.3. Kerangka Pemikiran Teoritis.....	22
2.4. Pengembangan Hipotesis .....	23
2.4.1. Rasa Senang Menggunakan ERPSim Berpengaruh Positif Terhadap Penilaian Kognitif Dalam Penggunaan ERPSim .....	23

2.4.2.	Penilaian Kognitif Dalam Penggunaan ERPSim Berpengaruh Terhadap Niat Perilaku Dalam Menggunakan ERPSim Sebagai Alat Pembelajaran Proses Bisnis.....	24
2.4.3.	Rasa Senang Dalam Menggunakan ERPSim Berpengaruh Terhadap Niat Perilaku Dalam Menggunakan ERPSim Sebagai Alat Pembelajaran Proses Bisnis .....	25
2.4.4.	Niat Perilaku Dalam Menggunakan ERPSim Sebagai Alat Pembelajaran Proses Bisnis Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Sistem Aplikasi ERP-SAP Yang Dirasakan .....	26
2.4.5.	Niat Perilaku Dalam Menggunakan ERPSim Sebagai Alat Pembelajaran Proses Bisnis Berpengaruh Terhadap Hasil Nilai Sistem Aplikasi ERP - SAP .....	27
BAB III	.....	29
METODE PENELITIAN	.....	29
3.1.	Populasi dan Sampel .....	29
3.2.	Definisi dan Pengukuran Variabel.....	29
3.2.1.	Variabel Dependen .....	29
3.2.2.	Variabel Independen .....	31
3.3.	Metode Pengumpulan Data .....	33
3.4.	Teknik Analisis Data .....	34
3.5.	Teknik Pengolahan Data.....	35
3.5.1.	Uji Validitas .....	35
3.5.2.	Uji Reliabilitas .....	35
3.5.3.	Uji R-Square (R <sup>2</sup> ).....	36
3.6.	Uji Hipotesis.....	36
3.7.	Hipotesis Operasional .....	36
BAB IV	.....	40
ANALISIS DAN PEMBAHASAN	.....	40
4.1.	Data Hasil Pengumpulan .....	40
4.2.	Analisis Karakteristik Responden.....	41
4.2.1.	Jenis Kelamin.....	41
4.2.2.	Sebaran Nilai Sistem Aplikasi ERP - SAP Mahasiswa .....	41
4.3.	Uji Validitas .....	42
4.4.	Uji Reliabilitas .....	44
4.5.	Uji R-Square (R <sup>2</sup> ).....	44

<b>4.6.</b>	<b>Uji Hipotesis.....</b>	<b>46</b>
<b>4.7.</b>	<b>Pembahasan Hasil Penelitian .....</b>	<b>50</b>
<b>4.7.1.</b>	<b>Rasa Senang Menggunakan ERPSim Berpengaruh Positif Terhadap Penilaian Kognitif Dalam Penggunaan ERPSim .....</b>	<b>50</b>
<b>4.7.2.</b>	<b>Penilaian Kognitif Dalam Penggunaan ERPSim Berpengaruh Positif Terhadap Niat Perilaku Dalam Menggunakan ERPSim Sebagai Alat Pembelajaran Proses Bisnis.....</b>	<b>51</b>
<b>4.7.3.</b>	<b>Rasa Senang Dalam Menggunakan ERPSim Berpengaruh Positif Terhadap Niat Perilaku Dalam Menggunakan ERPSim Sebagai Alat Pembelajaran Proses Bisnis.....</b>	<b>52</b>
<b>4.7.4.</b>	<b>Niat Perilaku Dalam Menggunakan ERPSim Sebagai Alat Pembelajaran Proses Bisnis Berpengaruh Positif Terhadap Hasil Belajar Sistem Aplikasi ERP-SAP Yang Dirasakan .....</b>	<b>53</b>
<b>4.7.5.</b>	<b>Niat Perilaku Dalam Menggunakan ERPSim Sebagai Alat Pembelajaran Proses Bisnis Berpengaruh Positif Terhadap Hasil Nilai Sistem Aplikasi ERP - SAP.....</b>	<b>54</b>
<b>BAB V</b>	<b>.....</b>	<b>56</b>
<b>PENUTUP</b>	<b>.....</b>	<b>56</b>
<b>5.1.</b>	<b>Kesimpulan .....</b>	<b>56</b>
<b>5.2.</b>	<b>Keterbatasan Penelitian .....</b>	<b>58</b>
<b>5.3.</b>	<b>Saran dan Rekomendasi .....</b>	<b>58</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>.....</b>	<b>60</b>
<b>LAMPIRAN</b>	<b>.....</b>	<b>67</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Hasil Pengumpulan Data .....	40
Tabel 4. 2 Jenis Kelamin.....	41
Tabel 4. 3 Nilai Mahasiswa.....	41
Tabel 4. 4 Nilai <i>Loading</i> .....	43
Tabel 4. 5 Nilai AVE .....	42
Tabel 4. 6 Nilai composite reliability dan cronbach's $\alpha$ .....	43
Tabel 4. 7 Nilai R-Square .....	44
Tabel 4. 8 Hasil <i>Path Coefficients</i> .....	46



## DAFTAR GAMBAR

Tabel 2. 1 Pemikiran Teoritis.....	22
Tabel 4. 1 Nilai R-Square .....	41



## 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.





# 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.

## 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

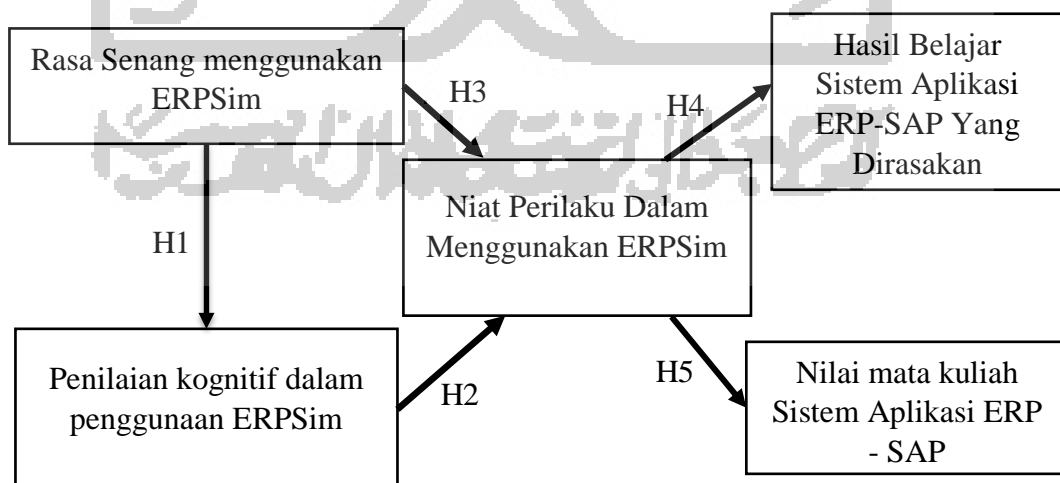
wawasan tentang bagaimanakah faktor kognitif-psikologis memberikan pengaruh dalam hasil pembelajaran.

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***

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Populasi dan Sampel**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sujarweni & Endrayanto, 2012). Populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Prodi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sujarweni, 2015). Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *proportionate stratified random sampling*, yaitu cara pengambilan sampel yang memiliki anggota / unsur yang tidak homogen dan berstrata secara proporsional. Sampel pada penelitian ini adalah mahasiswa prodi akuntansi yang telah mengambil mata kuliah Sistem Aplikasi ERP – SAP dan telah bermain ERPsim.

#### **3.2. Definisi dan Pengukuran Variabel**

##### **3.2.1. Variabel Dependen**

##### **a. Hasil Belajar Sistem Aplikasi ERP-SAP Yang Dirasakan**

Hasil belajar sistem aplikasi ERP-SAP yang dirasakan dalam penelitian ini adalah tingkat kemampuan mahasiswa dalam menguasai ERP setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil pembelajaran (*learning outcomes*) diukur dengan lima pertanyaan yang diadaptasi dari Chen et al., (2015) dengan

menggunakan emam skala likert. Pertanyaan yang digunakan untuk hail pembelajaran ini adalah :

- 1) Setelah mengikuti ERPSim saya merasa telah mendapatkan pemahaman langsung tentang konsep-konsep perusahaan,
- 2) Setelah mengikuti ERPSim saya merasa telah mendapatkan merasakan manfaat dari integrasi perusahaan secara langsung,
- 3) Setelah mengikuti ERPSim saya merasa telah mendapatkan mengembangkan keterampilan sistem ERP dengan menggunakan metodologi input, proses, dan output,
- 4) Setelah mengikuti ERPSim saya merasa telah belajar bagaimana bekerja sama dalam sebuah tim, dan
- 5) Setelah mengikuti ERPSim saya merasa telah belajar cara membuat, melaksanakan, dan menyesuaikan strategi bisnis dalam waktu nyata dengan menggunakan metodologi ‘input, proses, output’.

**b. Hasil Nilai Sistem Aplikasi ERP - SAP**

Di Universitas Islam Indonesia hasil akhir pembelajaran (nilai mata kuliah) di nilai berdasarkan SK Rektor Universitas Islam Indonesia Yogyakarta No. 345/SK.rek/BAAK/VIII/2002, nilai akhir pada setiap mata kuliah dinyatakan dalam huruf yang mempunyai arti dan bobot sebagai berikut:

A	: 4,00	B+	: 3,25
A-	: 3,75	B	: 3,00
A/B	: 3,50	B-	: 2,75

B/C	: 2,50	C/D	: 1,50
C+	: 2,25	D+	: 1,25
C	: 2,00	D	: 1,00
C-	: 1,75	E	: 0

Dari nilai tersebut nanti akan dibagi menjadi 6 skala besar, yaitu :

A- sampai dengan A	: 6	C+ sampai dengan B/C	: 3
B+ sampai dengan A/B	: 5	C/D sampai dengan C	: 2
B- sampai dengan B	: 4	E sampai dengan D	: 1

### 3.2.2. Variabel Independen

#### a. Rasa Senang Menggunakan ERPSim

Rasa senang menurut Venkatesh (2000) adalah tingkat dimana dalam melakukan kegiatan dianggap memberikan rasa kenikmatan dan kebahagiaan dalam persepsinya sendiri. Dengan demikian rasa senang adalah pengalaman yang menyenangkan ketika pengguna berinteraksi dengan teknologi. Variabel ini diukur dengan empat pertanyaan yang diadopsi dari Chen et al., (2015) yang terdiri dari enam skala likert. Pertanyaan yang digunakan untuk variabel ini adalah :

- 1) Setelah mengikuti ERPSim saya merasa simulasi game ERP menarik
- 2) Setelah mengikuti ERPSim saya merasa simulasi game ERP menyenangkan
- 3) Setelah mengikuti ERPSim saya merasa simulasi game ERP mengasyikkan

- 4) Setelah mengikuti ERPSim saya merasa simulasi game ERP menggemirakan

**b. Penilaian Kognitif Dalam Menggunakan ERPSim**

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. Variabel ini diukur dengan lima pertanyaan yang diadopsi dari Chen et al., (2015) yang terdiri dari enam skala likert. Pertanyaan yang digunakan untuk variabel ini adalah :

- 1) Setelah mengikuti ERPSim saya merasa ERPSim adalah cara yang efektif dalam belajar ERP
- 2) Setelah mengikuti ERPSim saya merasa ERPSim adalah cara yang tepat dalam belajar ERP
- 3) Setelah mengikuti ERPSim saya merasa ERPSim membantu dalam belajar mengenai sistem ERP
- 4) Setelah mengikuti ERPSim saya merasa mudah memainkan simulasi game ERP

**c. Niat Perilaku Dalam Menggunakan ERPSim Sebagai Alat Pembelajaran Proses Bisnis**

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



TPB kebiasaan dipengaruhi oleh tiga hal yaitu sikap terhadap perilaku, norma subjektif, dan kontrol keperilakuan. 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). Variabel ini diukur dengan tiga pertanyaan diadopsi dari Chen et al., (2015) menggunakan enam skala likert. Pertanyaan yang digunakan untuk variabel ini adalah :

- 1) Setelah mengikuti ERPSim saya ingin menggunakan simulasi seperti game ERP sebagai media pembelajaran
- 2) Setelah mengikuti ERPSim saya berniat untuk menggunakan simulasi seperti game ERP pada saat saya belajar
- 3) Setelah mengikuti ERPSim saya mengharapkan dapat menggunakan simulasi seperti game ERP pada saat saya belajar

### **3.3. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan instrumen penelitian melalui pendistribusian kuesioner 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 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 dengan jarak skala satu

sampai enam, dimana enam adalah nilai tertinggi dan satu adalah nilai terendah, atau dirincikan 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

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 (Ghozali & Latan, 2015). Menurut Ghozali & Latan, (2015), model analisis jalur semua variabel laten dalam PLS terdiri dari tiga hubungan :

- a. Inner model yang menspesifikasi hubungan antara variabel laten (Structural model)
- b. Outer model yang menspesifikasi hubungan antara variabel laten dengan indikator atau variabel manifestnya (Measurement Model)
- c. Weight relation dalam mana nilai kasus dari variabel laten dapat diestimasi

### 3.5. Teknik Pengolahan Data

#### 3.5.1. Uji Validitas

Menurut Sujarweni (2015) uji validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan butir-butir dalam suatu daftar pertanyaan dalam mendefinisikan suatu variabel. Didalam penelitian ini validitas diukur menggunakan *convergency validity*.

*Convergency validity* digunakan untuk menggambarkan sejauh mana suatu pengukuran berkorelasi dengan ukuran-ukuran lain dalam pengukuran variabel tunggal. Pengukuran *convergency validity* dilakukan berdasarkan nilai *loading factor* untuk setiap indikator konstruk dimana nilai yang baik sebesar 0,7 dan *Average Variance Extracted* (AVE) harus lebih besar dari 0,50 (Ghozali & Latan, 2015). Namun untuk penelitian awal *loading factor* dengan nilai 0,5-0,6 sudah dianggap cukup (Chin dalam Ghozali & Latan, 2015).

#### 3.5.2. Uji Reliabilitas

Cohen (2002), mendefinisikan bahwa reliabilitas adalah “*a synonym for consistency and replicability over time, over instruments and over groups of respondents*”. Yang berarti apabila di masa yang akan datang diadakan pengujian ulang, hasilnya tidak akan berbeda jauh dari penelitian sebelumnya dengan catatan penelitian di masa yang akan datang menggunakan metodologi yang sama. Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui ukuran suatu kestabilan dan konsistensi responden dalam menjawab hal yang berkaitan dengan konstruk-konstruk pertanyaan yang merupakan dimensi waktu variabel dan disusun dalam bentuk kuisisioner (Sujarweni, 2015). Dalam penelitian ini uji

reliabilitas dinilai dengan Cronbach's  $\alpha$  dan *composite reliability*. Uji reliabilitas dinyatakan reliabel jika masing-masing uji Cronbach's  $\alpha$  dan *composite reliability* bernilai lebih besar dari 0,70 (Chen et al., 2015).

### 3.5.3. Uji R-Square ( $R^2$ )

Pengukuran persentase 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 persentase pengaruh yang besar (Ghozali & Latan, 2015).

## 3.6. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan analisis regresi berganda dengan program Smart PLS 3.0 M3. Pengujian terhadap lima hipotesis yang telah dikemukakan pada bab dua dilakukan dengan melihat *path coefficients*. Apabila nilai koefisien *original sample estimate* positif maka ada hubungan positif begitu pula sebaliknya. Untuk melihat pengaruh antar variabel, peneliti membandingkan nilai P statistik dengan tingkat signifikansi yang digunakan, dimana tingkat signifikansi yang digunakan sebesar  $\alpha = 5\%$ .

## 3.7. Hipotesis Operasional

### 3.7.1. Rasa Senang Menggunakan ERPSim Berpengaruh Dengan Penilaian Kognitif Dalam Penggunaan ERPSim

$H_0: \beta_1 \leq 0$  : Rasa senang menggunakan ERPSim tidak berhubungan

positif dengan penilaian kognitif dalam penggunaan ERPSim

$H_{a1}; \beta_1 \geq 0$  : Rasa senang menggunakan ERPSim berhubungan positif dengan penilaian kognitif dalam penggunaan ERPSim

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

$H_{o2}; \beta_2 \leq 0$  : Penilaian kognitif dalam penggunaan ERPSim tidak berhubungan positif terhadap niat perilaku dalam menggunakan ERPSim sebagai alat pembelajaran proses bisnis

$H_{a2}; \beta_2 \geq 0$  : Penilaian kognitif dalam penggunaan ERPSim berhubungan positif terhadap niat perilaku dalam menggunakan ERPSim sebagai alat pembelajaran proses bisnis

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

$H_{o3}; \beta_3 \leq 0$  : Rasa senang dalam menggunakan ERPSim tidak

berhubungan positif terhadap niat perilaku dalam menggunakan ERPSim sebagai alat pembelajaran proses bisnis

Ha3;  $\beta_3 \geq 0$  : Rasa senang dalam menggunakan ERPSim berhubungan positif terhadap niat perilaku dalam menggunakan ERPSim sebagai alat pembelajaran proses bisnis

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

Ho4;  $\beta_4 \leq 0$  : Niat perilaku dalam menggunakan ERPSim sebagai alat pembelajaran proses bisnis tidak berhubungan positif terhadap hasil belajar sistem aplikasi ERP-SAP yang dirasakan

Ha4;  $\beta_4 \geq 0$  : Niat perilaku dalam menggunakan ERPSim sebagai alat pembelajaran proses bisnis berhubungan positif terhadap hasil belajar sistem aplikasi ERP-SAP yang dirasakan

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

Ho5;  $\beta_5 \leq 0$  : Niat perilaku dalam menggunakan ERPSim sebagai alat pembelajaran proses bisnis tidak berhubungan positif dengan Hasil Nilai Sistem Aplikasi ERP - SAP

Ha5;  $\beta_5 \geq 0$  : Niat perilaku dalam menggunakan ERPSim sebagai alat pembelajaran proses bisnis berhubungan positif dengan Hasil Nilai Sistem Aplikasi ERP - SAP



**BAB IV**  
**ANALISIS DAN PEMBAHASAN**

**4.1. Data Hasil Pengumpulan**

Dalam penelitian ini sampel yang digunakan peneliti adalah mahasiswa prodi akuntansi yang telah mengambil mata kuliah muatan ERP dan pernah mengikuti ERPSim. Untuk mendapatkan data peneliti menyebarkan kuesioner menggunakan *google form*. *Google form* digunakan karena dapat memberikan keefektifan dalam pengambilan dan keberagaman data agar hasil penelitian yang dilakukan sehingga dapat diukur tingkat keefektifan ERPSim dalam hasil belajar sistem aplikasi ERP-SAP yang dirasakan maupun dalam nilai matakuliah sistem aplikasi ERP – SAP. Ringkasan pendistribusian dan pengembalian kuesioner dalam penelitian ini ditunjukkan dalam tabel 4.1.

Tabel 4.1

Hasil Pengumpulan Data

Keterangan	Jumlah	Persentase
Kuesioner yang terkumpul	132	100 %
Kuesioner yang tidak dapat digunakan	23	17,42 %
Kuesioner yang memenuhi syarat	109	82,58 %

Sumber : Hasil Penelitian, 2019

Berdasarkan dari tabel 4.1 diatas dapat dilihat bahwa dari 132 kuesioner yang diterima dari responden terdapat 23 kuesioner yang tidak dapat digunakan



karena terdapat dua responden yang melakukan pengisian lebih dari satu kali dan 21 responden yang belum pernah bermain ERPSim dan 109 yang memenuhi syarat dengan persentase sebanyak 82,58 %.

#### 4.2. Analisis Karakteristik Responden

##### 4.2.1. Jenis Kelamin

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebar peneliti mendapatkan hasil persebaran data pada jenis kelamin yang ditunjukkan dalam tabel 4.2.

Tabel 4.2  
Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
Laki-Laki	40	36,70 %
Perempuan	69	63,30 %
Total	109	100 %

Sumber : Hasil Penelitian, 2019

Dimana jumlah laki-laki sebesar 40 orang atau sebesar 36,70% dari total sampel. Sementara jumlah perempuan sebanyak 69 orang atau 63,30% dari total keseluruhan sampel.

##### 4.2.2. Sebaran Nilai Sistem Aplikasi ERP - SAP Mahasiswa

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebar peneliti mendapatkan hasil persebaran nilai Sistem Aplikasi ERP - SAP Mahasiswa yang ditunjukkan dalam tabel 4.3.

Tabel 4.3

## Nilai Mahasiswa

Nilai Mahasiswa	Frekuensi	Persentase
A- sampai dengan A	89	81,65%
B+ sampai dengan A/B	13	11,93%
B- sampai dengan B	4	3,67%
C+ sampai dengan B/C	3	2,75%
Total	109	100 %

Sumber : Hasil Penelitian, 2019

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebar peneliti mendapatkan data seperti diatas, dimana nilai mahasiswa responden terbagi menjadi empat interval dengan masing-masing responden memiliki interval nilai sebesar C+ sampai dengan B/C, B- sampai dengan B, B+ sampai dengan A/B, A- sampai dengan A. Hasil yang diperoleh terdapat responden yang bernilai C+ sampai dengan B/C sebanyak lima orang, B- sampai dengan B sebanyak empat orang, B+ sampai dengan A/B sebanyak 13 orang, A- sampai dengan A sebanyak 87.

#### 4.3. Uji Validitas

Didalam penelitian ini uji validitas dilakukan dengan uji *convergency validity*. Dimana hasil *convergency validity* diukur dengan nilai loading dan AVE diatas 0,5. Dimana hasil loading dapat dilihat di tabel 4.4 dan AVE di tabel 4.5.

Tabel 4.4

Nilai *Loading*

Konstruk	Item	Nilai Loading
Rasa Senang	RS 1	0,797
	RS 2	0,954
	RS 3	0,945
	RS 4	0,898
Penilaian Kognitif	PK 1	0,836
	PK 2	0,837
	PK 3	0,824
	PK4	0,763
Niat Perilaku	NM 1	0,900
	NM 2	0,872
	NM 3	0,948
Hasil Belajar Sistem Aplikasi ERP-SAP Yang Dirasakan	HDP 1	0,699
	HDP 2	0,786
	HDP 3	0,677
	HDP 4	0,656
	HDP 5	0,774
Nilai Sistem Aplikasi ERP - SAP	NERP	1.000

Sumber : Hasil olah data, 2019

Dari hasil yang ada pada Tabel 4.4 dan Tabel 4.5 didapatkan nilai loading dan AVE setiap konstruk bernilai diatas 0,5.

Tabel 4.5

Nilai AVE

Konstruk	Nilai AVE
Rasa Senang (RS)	0,811
Penilaian Kognitif (PK)	0,665
Niat Perilaku (NP)	0,823
Hasil Belajar Sistem Aplikasi ERP-SAP Yang Dirasakan (HBD)	0,519
Nilai Sistem Aplikasi ERP - SAP (NERP)	1.000

Sumber : Hasil olah data, 2019

Sehingga berdasarkan hasil Tabel 4.4 dan Tabel 4.5 dapat disimpulkan penelitian ini memenuhi uji *convergency validity*.

#### 4.4. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan *composite reliability* dan *cronbach's alpha*. Sebuah variabel dinyatakan reliabel jika *composite reliability* dan *cronbach's alpha* bernilai diatas 0,7. Hasil *composite reliability* dan *cronbach's alpha* dalam penelitian ini dapat dilihat di Tabel 4.6.

Tabel 4.6  
Nilai *composite reliability* dan *cronbach's alpha*

Konstruk	<i>Composite Reliability</i>	<i>Cronbach's alpha</i>
Rasa Senang (RS)	0,945	0,921
Penilaian Kognitif (PK)	0,888	0,832
Niat Perilaku (NP)	0,933	0,893
Hasil Belajar Sistem Aplikasi ERP-SAP Yang Dirasakan (HBD)	0,843	0,767
Nilai Sistem Aplikasi ERP - SAP (NERP)	1.000	1.000

Sumber : Hasil olah data,2019

Berdasarkan Tabel 4.5 didapatkan nilai *composite reliability* dan *cronbach's alpha* dari setiap konstruk bernilai diatas 0,7. Sehingga berdasarkan hasil Tabel 4.6 dapat disimpulkan penelitian ini memenuhi uji reliabilitas.

#### 4.5. Uji R-Square ( $R^2$ )

Uji *R-Square* dilakukan untuk melihat hubungan antara variabel satu dengan yang lainnya. Dalam penelitian ini hasil uji *R-Square* ditunjukkan di tabel 4.7.

Tabel 4. 7

## Nilai R-Square

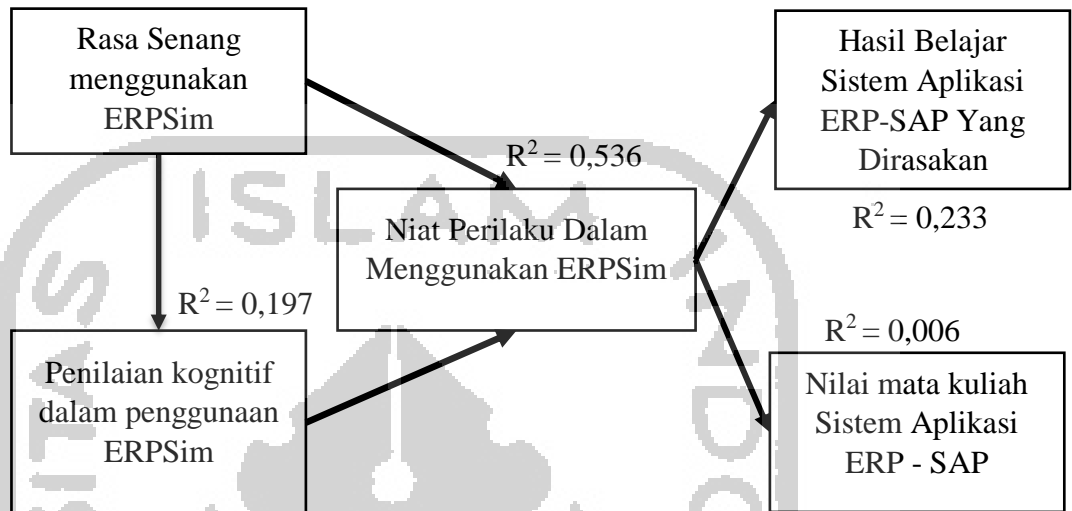
Penilaian Kognitif (PK)	0,197
Niat Perilaku (NP)	0,536
Hasil Belajar Sistem Aplikasi ERP-SAP Yang Dirasakan (HBD)	0,233
Nilai Sistem Aplikasi ERP - SAP (NERP)	0,006

Sumber : Hasil olah data,2019

Dari hasil tabel 4.7 didapatkan nilai *R-Square* untuk variabel Penilaian Kognitif (PK) sebesar 0,197, untuk variabel Niat Perilaku (NP) diperoleh nilai *R-Square* sebesar 0,536, untuk variabel hasil belajar sistem aplikasi ERP-SAP yang dirasakan (HBD) diperoleh nilai *R-Square* sebesar 0,233, dan untuk variabel Nilai ERP (NERP) diperoleh nilai *R-Square* sebesar 0,006. Hasil ini menunjukkan bahwa variabel Rasa Senang (RS) dapat menjelaskan Penilaian Kognitif (PK) sebesar 19,70%. Rasa Senang (RS) dan Penilaian Kognitif (PK) dapat menjelaskan Niat Perilaku (NP) sebesar 53,60%. Niat Perilaku (NP) dapat menjelaskan hasil belajar sistem aplikasi ERP-SAP yang dirasakan (HBD) sebesar 23,3%. Sementara Niat Perilaku (NP) dapat menjelaskan Nilai ERP (NERP) sebesar 0,6%. Dari nilai *R-Square* jika suatu nilai mendekati satu maka suatu model yang digunakan dapat menjelaskan variasi yang terjadi pada variabel dependen dengan lebih baik.

Gambar 4. 1

Nilai R-Square



Sumber : Hasil olah data,2019

#### 4.6. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan analisis regresi berganda dengan program Smart PLS 3.0 M3. Pengujian terhadap lima hipotesis yang telah dikemukakan pada bab dua dilakukan dengan melihat *path coefficients*. Apabila nilai koefisien *original sample* positif maka ada hubungan positif begitu pula sebaliknya. Untuk melihat pengaruh antar variabel, peneliti membandingkan nilai P statistik dengan tingkat signifikansi yang digunakan, dimana tingkat signifikansi yang digunakan sebesar  $\alpha = 5\%$

Didalam penelitian ini jika nilai *P-Value* lebih rendah dari  $\alpha$  atau kurang dari 5%, maka suatu pengaruh antar variabel dapat dibuktikan. Dalam penelitian ini hasil pengujian hipotesis dapat dilihat di tabel 4.8.

Tabel 4.8

Hasil *Path Coefficients*

	<i>Original Sample</i>	<i>P Values</i>
Rasa Senang > Penilaian Kognitif	0.444	0.000
Penilaian Kognitif > Niat Perilaku	0.362	0.000
Rasa Senang > Niat Perilaku	0.495	0.000
Niat Perilaku > Hasil Belajar Sistem Aplikasi ERP-SAP Yang Dirasakan	0.483	0.000
Niat Perilaku > Nilai Sistem Aplikasi ERP - SAP	-0.076	0.231

Sumber : Hasil olah data,2019

Berdasarkan hasil uji pada tabel 4.8 dapat diperoleh kesimpulan berupa :

**a. Rasa Senang Menggunakan ERPSim Berpengaruh Positif Terhadap Penilaian Kognitif Dalam Penggunaan ERPSim (Hipotesis 1)**

Didalam penelitian ini rasa senang yang dihubungkan dengan penilaian kognitif menunjukkan nilai *original sample* dan *P Value* sebesar 0,444 dan 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara variabel rasa senang menggunakan ERPSim dengan variabel penilaian kognitif dalam penggunaan ERPSim. Kesimpulan ini dapat diambil karena nilai dari *original sample* bernilai positif dimana bernilai 0,444 dan nilai *p value* bernilai 0,000 dimana lebih kecil dari 0,05. Oleh sebab itu dari penelitian ini didapatkan bahwa **Hipotesis pertama didukung oleh data**, sehingga “Rasa senang menggunakan ERPSim berpengaruh positif signifikan terhadap penilaian kognitif dalam penggunaan ERPSim”

**b. Penilaian Kognitif Dalam Penggunaan ERPSim Berpengaruh Positif Terhadap Niat Perilaku Dalam Menggunakan ERPSim Sebagai Alat Pembelajaran Proses Bisnis (Hipotesis 2)**

Didalam penelitian ini penilaian kognitif yang dihubungkan dengan niat perilaku menunjukkan nilai *original sample* dan P Value sebesar 0,362 dan 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara variabel penilaian kognitif dalam penggunaan ERPSim dengan variabel niat menggunakan ERPSim sebagai alat pembelajaran proses bisnis. Kesimpulan ini dapat diambil karena nilai dari *original sample* bernilai positif dimana bernilai 0,362 dan nilai p value bernilai 0,000 dimana lebih kecil dari 0,05. Oleh sebab itu dari penelitian ini didapatkan bahwa **Hipotesis kedua didukung oleh data**, artinya “Penilaian kognitif dalam penggunaan ERPSim berpengaruh positif signifikan terhadap Niat perilaku dalam menggunakan ERPSim sebagai alat pembelajaran proses bisnis”

**c. Rasa Senang Dalam Menggunakan ERPSim Berpengaruh Positif Terhadap Niat Perilaku Dalam Menggunakan ERPSim Sebagai Alat Pembelajaran Proses Bisnis (Hipotesis 3)**

Didalam penelitian ini rasa senang yang dihubungkan dengan niat perilaku menunjukkan nilai *original sample* dan P Value sebesar 0,495 dan 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara variabel rasa senang dalam menggunakan ERPSim dengan variabel niat perilaku dalam menggunakan ERPSim sebagai alat pembelajaran proses bisnis sebagai alat pembelajaran proses bisnis. Kesimpulan ini dapat diambil karena nilai dari



*original sample* bernilai positif dimana bernilai 0,495 dan nilai p value bernilai 0,000 dimana lebih kecil dari 0,05. Oleh sebab itu dari penelitian ini didapatkan bahwa **Hipotesis ketiga didukung oleh data**, artinya “Rasa senang dalam menggunakan ERPSim berpengaruh positif signifikan terhadap niat perilaku dalam menggunakan ERPSim sebagai alat pembelajaran proses bisnis”.

**d. Niat Perilaku Dalam Menggunakan ERPSim Sebagai Alat Pembelajaran Proses Bisnis Berpengaruh Positif Terhadap Hasil Belajar Sistem Aplikasi ERP-SAP Yang Dirasakan (Hipotesis 4)**

Didalam penelitian ini niat perilaku yang dihubungkan dengan hasil pembelajaran ERPSim yang dirasakan menunjukkan nilai *original sample* dan P Value sebesar 0,483 dan 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara variabel niat perilaku dalam menggunakan ERPSim sebagai alat pembelajaran proses bisnis dengan variabel hasil belajar sistem aplikasi ERP-SAP yang dirasakan. Kesimpulan ini dapat diambil karena nilai dari *original sample* bernilai positif dimana bernilai 0,483 dan nilai p value bernilai 0,000 dimana lebih kecil dari 0,05. Oleh sebab itu dari penelitian ini didapatkan bahwa **Hipotesis keempat didukung oleh data**, artinya “Niat perilaku dalam menggunakan ERPSim sebagai alat pembelajaran proses bisnis berpengaruh positif signifikan terhadap hasil belajar sistem aplikasi ERP-SAP yang dirasakan ”.

**e. Niat Perilaku Dalam Menggunakan ERPSim Sebagai Alat Pembelajaran Proses Bisnis Berpengaruh Positif Terhadap Hasil Nilai Sistem Aplikasi ERP - SAP (Hipotesis 5)**

Didalam penelitian ini niat perilaku yang dihubungkan dengan nilai ERP nilai *original sample* dan P Value sebesar -0,076 dan 0,231. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat tidak terdapat hubungan antara variabel niat perilaku dalam menggunakan ERPSim sebagai alat pembelajaran proses bisnis dengan variabel hasil nilai sistem aplikasi ERP - SAP. Kesimpulan ini dapat diambil karena nilai dari *original sample* bernilai positif dimana bernilai -0,076 dan nilai p value bernilai 0,231 dimana lebih besar dari 0,05. Oleh sebab itu dari penelitian ini didapatkan bahwa **Hipotesis kelima tidak didukung oleh data**, artinya “Niat perilaku dalam menggunakan ERPSim sebagai alat pembelajaran proses bisnis tidak berpengaruh terhadap Hasil Nilai Sistem Aplikasi ERP – SAP”.

**4.7. Pembahasan Hasil Penelitian**

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

Didalam penelitian ini - didapatkan hasil berupa rasa senang menggunakan ERPSim berhubungan positif dengan penilaian kognitif dalam penggunaan ERPSim. Hal ini dibuktikan dengan nilai *original sample* sebesar 0,444 yang menunjukkan arah positif dan memiliki nilai signifikansi sebesar 0,000. Hal ini sesuai dengan penjelasan yang terdapat dalam TPB (Icek, 1991), dimana rasa senang bertindak sebagai keyakinan perilaku 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).

Penelitian ini mengindikasikan bahwa jika rasa senang menggunakan ERPSim semakin tinggi, maka semakin tinggi pula penilaian kognitif dalam penggunaan ERPSim. Karena semakin senang seseorang melakukan suatu hal, dalam hal ini adalah menggunakan ERPSim, maka penilaian kognitif seseorang dalam melakukan kegiatan tersebut semakin baik. Hasil penelitian ini sesuai dengan yang dilakukan oleh Chen et al. (2015) dan Setyono & Arnandiansyah (2018).

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

Didalam penelitian ini didapatkan hasil berupa penilaian kognitif dalam penggunaan ERPSim berhubungan positif dengan niat perilaku dalam menggunakan ERPSim sebagai alat pembelajaran proses bisnis sebagai alat pembelajaran proses bisnis. Hal ini dibuktikan dengan nilai *original sample* sebesar 0,362 yang menunjukkan arah positif dan memiliki nilai signifikansi sebesar 0,000. Hal ini sesuai dengan penjelasan yang dikemukakan oleh Fadel & Brown (2010), Beaudry & Pinsonneault (2005), dan Lazarus & Folkman (1984). Dimana dari penjelasan mereka dapat diambil kesimpulan dimana penilaian kognitif sangat berpengaruh pada penilaian seseorang terhadap sistem informasi yang mempengaruhi niat pengguna untuk menggunakan

sistem informasi dan perilakunya. Dimana suatu niatan yang mempengaruhi perilaku penggunanya sesuai dengan penjelasan dalam TPB.

Penelitian ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi penilaian kognitif dalam penggunaan ERPSim, maka semakin tinggi pula niat perilaku dalam menggunakan ERPSim sebagai alat pembelajaran proses bisnis. Karena semakin baik penilaian kognitif dalam melakukan suatu kegiatan, dalam hal ini adalah menggunakan ERPSim, maka niatan seseorang dalam melakukan kegiatan tersebut semakin baik. Hasil penelitian ini sesuai dengan yang dilakukan oleh Chen et al. (2015) dan Setyono & Arnandiansyah (2018).

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

Didalam penelitian ini didapatkan hasil berupa rasa senang dalam menggunakan ERPSim berhubungan positif dengan niat perilaku dalam menggunakan ERPSim sebagai alat pembelajaran proses bisnis sebagai alat pembelajaran proses bisnis. Hal ini dibuktikan dengan nilai *original sample* sebesar 0,495 yang menunjukkan arah positif dan memiliki nilai signifikansi sebesar 0,000. Hal ini sesuai dengan penjelasan dalam TPB (Icek, 1991), dimana 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).

Penelitian ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi rasa senang dalam menggunakan ERPSim, maka semakin tinggi pula niat perilaku dalam menggunakan ERPSim sebagai alat pembelajaran proses bisnis. Karena semakin tinggi rasa senang dalam melakukan suatu kegiatan, dalam hal ini adalah menggunakan ERPSim, maka niatan seseorang dalam melakukan kegiatan tersebut semakin baik. Hasil penelitian ini sesuai dengan yang dilakukan oleh Chen et al. (2015) dan Setyono & Arnandiansyah (2018).

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

Didalam penelitian ini didapatkan hasil berupa niat perilaku dalam menggunakan ERPSim untuk mempelajari proses bisnis berhubungan positif dengan hasil belajar sistem aplikasi ERP-SAP yang dirasakan. Hal ini dibuktikan dengan nilai *original sample* sebesar 0,483 yang menunjukkan arah positif dan memiliki nilai signifikansi sebesar 0,000. Hal ini sesuai dengan penjelasan dalam TPB (Icek, 1991), dimana menurut TPB hasil belajar seseorang secara langsung dipengaruhi oleh niat perilakunya. Dalam konteks penggunaan ERPSim hasil belajar dapat diukur baik secara langsung atau dalam hal ini menggunakan nilai mata kuliah Sistem Aplikasi ERP – SAP dan tidak langsung tidak langsung, atau menggunakan *self reported assessment*. Dimana dalam variabel ini menggunakan *self reported assessment*.

Penelitian ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi niat perilaku dalam menggunakan ERPSim, maka semakin tinggi pula hasil pembelajaran

ERPSim yang dipahami. Karena semakin tinggi niat perilaku dalam melakukan suatu kegiatan, dalam hal ini adalah menggunakan ERPSim, maka seseorang dalam melakukan kegiatan pembelajaran akan semakin baik. Jika seseorang belajar dengan lebih baik maka orang tersebut pasti akan mendapatkan sebuah pembelajaran yang lebih dimana dia akan lebih mengerti proses dalam melakukan suatu hal. Hasil penelitian ini sesuai dengan yang dilakukan oleh Chen et al. (2015) dan Setyono & Arnandiansyah (2018).

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

Penelitian ini menemukan hasil bahwa niat perilaku dalam menggunakan ERPSim untuk mempelajari proses bisnis tidak berhubungan dengan hasil nilai sistem aplikasi ERP - SAP. Hal ini dibuktikan dengan nilai *original sample* sebesar -0,076 yang menunjukkan arah negatif dan memiliki nilai signifikansi sebesar 0,231. Nilai yang tidak signifikan juga terjadi di penelitian yang dilakukan oleh Anderson et al. (2010) dan Moorthy, Munz, Adams, Pandey, & Darzi (2006).

Penelitian ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi niat perilaku dalam menggunakan ERPSim, belum tentu menghasilkan nilai yang baik pada mata kuliah sistem aplikasi ERP – SAP. Menurut penelitian yang dilakukan Anderson et al. (2010) dan Moorthy et al. (2006) kondisi ini bisa terjadi karena pertama, mahasiswa melebih-lebihkan kemampuan mereka sehingga mereka percaya bahwa kemampuan mereka telah cukup. Kedua, pembelajaran yang

menggunakan nilai kuliah atau sejenisnya lebih mengedepankan kemampuan kinerja atau *task performance* sementara *self reported assessment* mengedepankan kemampuan kognitif. Ketiga, seseorang yang memiliki niat perilaku yang tinggi dalam menggunakan ERPSim, belum tentu mampu mengembangkan dirinya dalam mata kuliah sistem aplikasi ERP - SAP dengan waktu yang singkat.



## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka dari penelitian ini dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Rasa senang menggunakan ERPSim berhubungan positif dengan penilaian kognitif dalam penggunaan ERPSim. Dengan demikian semakin tinggi rasa senang menggunakan ERPSim, maka semakin tinggi pula penilaian kognitif dalam penggunaan ERPSim.
2. Penilaian kognitif dalam penggunaan ERPSim berhubungan positif dengan niat perilaku dalam menggunakan ERPSim sebagai alat pembelajaran proses bisnis. Karena semakin baik penilaian kognitif dalam melakukan suatu kegiatan, dalam hal ini adalah menggunakan ERPSim, maka niatan seseorang dalam melakukan kegiatan tersebut semakin baik.
3. Rasa senang dalam menggunakan ERPSim berhubungan positif dengan niat perilaku dalam menggunakan ERPSim sebagai alat pembelajaran proses bisnis. Hal ini terjadi karena semakin tinggi rasa senang seseorang dalam menggunakan ERPSim maka seseorang akan merasakan suatu kenikmatan dan kebahagiaan, yang akan menentukan niat perilaku seseorang menggunakan ERPSim sebagai alat pembelajaran proses bisnis.



4. Niat perilaku dalam menggunakan ERPSim untuk mempelajari proses bisnis berhubungan positif dengan hasil belajar sistem aplikasi ERP-SAP yang dirasakan . Semakin tinggi niat perilaku dalam menggunakan ERPSim, maka mereka akan semakin baik dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Jika seseorang belajar dengan lebih baik maka orang tersebut pasti akan mendapatkan sebuah pembelajaran yang lebih sehingga akan lebih mengerti proses dalam melakukan suatu hal.

5. Niat perilaku dalam menggunakan ERPSim untuk mempelajari proses bisnis tidak berpengaruh terhadap hasil nilai sistem aplikasi ERP – SAP. Hal ini dapat terjadi karena pertama, mahasiswa melebih-lebihkan kemampuan mereka sehingga mereka percaya bahwa kemampuan mereka telah cukup. Kedua, pembelajaran yang menggunakan nilai kuliah atau sejenisnya lebih mengedepankan kemampuan kinerja atau *task performance* sementara *self reported assessment* mengedepankan kemampuan kognitif. Ketiga, seseorang yang memiliki niat perilaku dalam melakukan suatu kegiatan, dalam hal ini adalah menggunakan ERPSim, belum tentu seseorang mampu mengembangkan dirinya dalam waktu yang cepat sampai dengan waktu ujian. Kondisi ini menyebabkan nilai seseorang tidak berbanding lurus dengan hasil belajar sistem aplikasi ERP-SAP yang dirasakan.

## 5.2. Keterbatasan Penelitian

Didalam penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan yang mungkin mempengaruhi hasil dari penelitian ini, yaitu :

- a. Sampel penelitian ini ditujukan pada mahasiswa yang pernah menggunakan ERPSim dengan durasi permainan yang masih jarang.
- b. Sampel penelitian hanya terbatas kepada mahasiswa prodi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia yang telah lulus mata kuliah sistem aplikasi ERP – SAP dan pernah memainkan ERPSim sehingga terdapat kesulitan dalam mencari responden.
- c. Faktor-faktor yang dianggap mempengaruhi niat dan perilaku dalam menggunakan ERPSim dalam penelitian hanya rasa senang dan penilaian kognitif.

## 5.3. Saran dan Rekomendasi

Didalam penelitian ini terdapat beberapa saran dan rekomendasi yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya, yaitu :

- a. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan periode penelitian dengan durasi waktu yang lebih panjang dan responden yang lebih banyak, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih baik tentang pengaruh penggunaan ERPSim terhadap hasil nilai mata kuliah sistem aplikasi ERP – SAP.

- b. Untuk meningkatkan pengaruh penggunaan ERPSim terhadap mata kuliah sistem aplikasi ERP-SAP maka lebih baik dalam membuat soal ujian disesuaikan dengan materi yang diajarkan dalam ERPSim.
- c. Penelitian berikutnya disarankan menambahkan variabel lain yang mempengaruhi niat dan perilaku dalam menggunakan ERPSim seperti kolaborasi tim dan atau usaha seseorang dalam belajar ERP terhadap niat perilaku seseorang terhadap penggunaan ERPSim.



## DAFTAR PUSTAKA

- Acar, M. F., Tarim, M., Zaim, H., Zaim, S., & Delen, D. (2017). Knowledge management and ERP: Complementary or contradictory? *International Journal of Information Management*, 37(6), 703–712.  
<https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2017.05.007>
- Alcivar, I., & Abad, A. G. (2016). Design and evaluation of a gamified system for ERP training. *Computers in Human Behavior*, 58, 109–118.  
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.12.018>
- Alshare, K. A., & Lane, P. L. (2011). Predicting student-perceived learning outcomes and satisfaction in ERP courses: An empirical investigation. *Communications of the Association for Information Systems*, 28(1), 571–584.
- Amid, A., Moalagh, M., & Zare Ravasan, A. (2012). Identification and classification of ERP critical failure factors in Iranian industries. *Information Systems*, 37(3), 227–237. <https://doi.org/10.1016/j.is.2011.10.010>
- Andera, F. A. (2008). Salary Comparison Study of Sap Vs. Non-Sap Business Graduates. *Issues in Information Systems*, 9(2), 1–7.
- Anderson, P., Benamati, J. S., Merhout, J. W., & Rajkumar, T. M. (2010). Are student self-assessments a valid proxy for direct assessments in information systems programs? *16th Americas Conference on Information Systems 2010, AMCIS 2010*, 1(31), 183–191.
- Balushi, Y. Al, Locke, S., & Boulanouar, Z. (2018). Islamic financial decision-making among SMEs in the Sultanate of Oman: An adaption of the theory of

- planned behaviour. *Journal of Behavioral and Experimental Finance*, 20, 30–38. <https://doi.org/10.1016/j.jbef.2018.06.001>
- Beaudry, A., & Pinsonneault, A. (2005). Understanding user responses to information technology: A coping model of user adaptation. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 29(3), 493–524.
- Blunt, R. (2007). Does game-based learning work? Results from three recent studies. *Proceedings of the Interservice/Industry Training, Simulation, & Education Conference*, 1–12. Retrieved from <https://www.reality-xp.com/professional/files/GameBasedLearningStudies.pdf>
- Bungin, B. (2001). *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Universitas Airlangga.
- Carswell, A. D., & Venkatesh, V. (2002). Learner outcomes in an asynchronous distance education environment. *International Journal of Human Computer Studies*, 56(5), 475–494. <https://doi.org/10.1006/ijhc.2002.1004>
- Chen, L., Keys, A., & Gaber, D. (2015). How does ERPsim influence students' perceived learning outcomes in an information systems course? An empirical study. *Journal of Information Systems Education*, 26(2), 135–146.
- Cohen, L. (2002). Research Methods in Education. In *Research Methods in Education*. <https://doi.org/10.4324/9780203224342>
- Cronan, T. P., & Douglas, D. E. (2012). A student erp simulation game: A longitudinal study. *Journal of Computer Information Systems*, 53(1), 3–13.
- Davis, F. D., Bagozzi, R. P., & Warshaw, P. R. (1992). Extrinsic and Intrinsic Motivation to Use Computers in the Workplace. *Journal of Applied Social*

*Psychology*, 22(14), 1111–1132. <https://doi.org/10.1111/j.1559-1816.1992.tb00945.x>

Dimiyati, & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Ernita, H., & Kusuma, W. A. (2008). Pengembangan Enterprise Resource Planning ( Erp ). *Seminar Nasional Informatika 2008 UPN "Veteran" Yogyakarta, 2008(semnasIF)*, 149–156. Yogyakarta: UPN "Veteran" Yogyakarta.

ERPSimLab. (n.d.). Dynamic, Engaging, Real Learning. Retrieved from ERPSimLab. website: <https://erpsim.hec.ca/en/erpsim>

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(1), 107–126.

Francis, A. J. J., Eccles, M. P. M., Johnston, M., Walker, A., Grimshaw, J., Foy, R., ... Francis, J. (2004). CONSTRUCTING QUESTIONNAIRES BASED ON THE THEORY OF PLANNED BEHAVIOUR A MANUAL for HEALTH SERVICES RESEARCHERS. In *Direct*. [https://doi.org/10-9540161-5-7](https://doi.org/10.9540161-5-7)

Ghani, J. A., Supnick, R., & Rooney, P. (1991). The experience of flow in computer-mediated and in face-to-face groups. *ICIS 1991 Proceedings*, Paper 9. Retrieved from <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=126686.150736>

Ghozali, H. I., & Latan, H. (2015). *Konsep, Teknik, dan Aplikasi Menggunakan Program SmartPLS 3.0*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Hwang, M., & Cruthirds, K. (2017). Impact of an ERP simulation game on online

learning. *International Journal of Management Education*, 15(1), 60–66.

<https://doi.org/10.1016/j.ijme.2017.01.004>

Icek, A. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179–211. Retrieved from

<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/074959789190020T>

Kemper, T. D., & Lazarus, R. S. (1992). Emotion and Adaptation. In

*Contemporary Sociology* (Vol. 21). <https://doi.org/10.2307/2075902>

Koufaris, M. (2002). Applying the Technology Acceptance Model and flow theory to online Consumer Behavior. *Information Systems Research*, 13(2),

205–223. <https://doi.org/10.1287/isre.13.2.205.83>

Lazarus, R. S., & Folkman, S. (1984). *Stress, Appraisal, and Coping*. New York: Springer Publishing Company.

LeDoux, J. (1995). Emotion: Clues from the Brain. *Annual Review of Psychology*, 46(1), 209–235. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.46.1.209>

Lee, Y., Chen, A. N. K., & Ilie, V. (2012). Can online wait be managed? The effect of filler interfaces and presentation modes on perceived waiting time online. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 36(2), 1–30.

Léger, P.-M. (2006). Using a simulation game approach to teach enterprise resource planning concepts. *Journal of Information Systems Education*, 17(4), 441.

Léger, P.-M., Robert, J., & Babin, G. (2013). *ERP Simulation Game: Changing the way we teach and learn ERP systems*. Montréal: ERPsim Lab.

Leon, A. (2008). ERP Demystified. In *Introduction to ERP*. New Delhi: Tata

McGraw-Hill Publishing Company Limited.

Levant, Y., Coulmont, M., & Sandu, R. (2016). Business simulation as an active learning activity for developing soft skills. *Accounting Education*, 25(4), 368–395. <https://doi.org/10.1080/09639284.2016.1191272>

Marnewick, C., & Labuschagne, L. (2005). A conceptual model for enterprise resource planning (ERP). *Information Management and Computer Security*, 13(2), 144–155. <https://doi.org/10.1108/09685220510589325>

McCann, D. K., & Grey, D. (2009). Sap/Erp Technology in a Higher Education Curriculum and the University Alliance Program. *Issues in Information Systems*, 10(1), 176–182.

Moonsoon Academy. (2018). Apa itu Program SAP dan Bagaimana Menggunakannya? Retrieved November 1, 2018, from Moonsoon Academy website: <http://www.monsoonacademy.com/article/143406/Apa-itu-Program-SAP-dan-Bagaimana-Menggunakannya.html>

Moorthy, K., Munz, Y., Adams, S., Pandey, V., & Darzi, A. (2006). Self-assessment of performance among surgical trainees during simulated procedures in a simulated operating theater. *American Journal of Surgery*, 192(1), 114–118. <https://doi.org/10.1016/j.amjsurg.2005.09.017>

Mulyasa, E. (2008). Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif Dan Menyenangkan. In *PT. Remaja Rosdakarya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Olson, D. L., Johansson, B., & De Carvalho, R. A. (2018). Open source ERP business model framework. *Robotics and Computer-Integrated*



*Manufacturing*, 50(3), 30–36. <https://doi.org/10.1016/j.rcim.2015.09.007>

Paripurna, T. A. (2014). *The Analysis of Enterprise Resource Planning Course Based on Student view points: A Case Study at Accounting Department FE UII*. Universitas Islam Indonesia.

Pavlou, P. A., & Fygenson, M. (2006). Understanding and predicting electronic commerce adoption: An extension of the theory of planned behavior. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 30(1), 115–143.

SAP SE. (2017). *SAP 2017 Annual Report*. Walldorf.

Seethamraju, R. (2008). Enhancing student learning of enterprise integration through ERP business simulation game. *AIS SIGed: IAIM - Proceedings of the 2008 International Conference on Informatics Education*, 19–29.

Setyono, P., & Arnandiansyah, H. (2018). The influence of ERP simulation on enterprise system learning outcome. *Jurnal Akuntansi & Auditing Indonesia*, 22(2), 125–136. <https://doi.org/10.20885/jaai.vol22.iss2.art5>

Sujarweni, V. W. (2015). *Metodologi Penelitian Bisnis & Ekonomi*. Yogyakarta: Pustaka Baru.

Sumner, M. (2014). *Pearson New International Edition: Enterprise Resource Planning, 1st Edition*.

Thompson, R. L., Higgins, C. A., & Howell, J. M. (1991). Personal computing: Toward a conceptual model of utilization. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 15(1), 125–142.

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.

<https://doi.org/10.1287/isre.11.4.342.11872>

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(1), 451–476.



## LAMPIRAN

### KUESIONER PENELITIAN

Judul Penelitian : Pengaruh ERPSim Terhadap Hasil Pembelajaran Dalam  
Mata Kuliah Enterprise Resource Planning

#### Identitas Responden

Nama Responden :

NIM :

Angkatan :

Jenis Kelamin :

Nilai Lab ERP :

#### Kriteria Penelitian

Isilah pertanyaan dalam tabel yang sesuai dengan pilihan jawaban yang menurut anda tepat, adapun kategori jawaban sebagai berikut :

STS : Sangat Tidak Setuju AS : Agak Setuju

TS : Tidak Setuju S : Setuju

ATS : Agak Tidak Setuju SS : Sangat Setuju

**Tabel Pertanyaan Kuesioner :**

Bagian Pertama, Rasa senang menggunakan ERPSim

No	Setelah mengikuti ERPSim saya merasa :	STS	TS	ATS	AS	S	SS
1	Simulasi game ERP menarik						
2	Simulasi game ERP menyenangkan						
3	Simulasi game ERP mengasyikkan						
4	Simulasi game ERP menggembirakan						

Bagian Kedua, Penilaian Kognitif dalam menggunakan ERPSim

No	Setelah mengikuti ERPSim saya merasa :	STS	TS	ATS	AS	S	SS
1	Simulasi game ERP adalah cara yang efektif dalam belajar ERP						
2	Simulasi game ERP adalah cara yang tepat dalam belajar ERP						
3	Simulasi game ERP membantu dalam belajar mengenai sistem ERP						
4	Mudah memainkan simulasi game ERP						

Bagian Ketiga, Niat untuk menggunakan ERPSim

No	Setelah mengikuti ERPSim saya :	STS	TS	ATS	AS	S	SS
1	Ingin menggunakan simulasi seperti game ERP sebagai media pembelajaran						
2	Berniat untuk menggunakan simulasi seperti game ERP pada saat saya belajar						
3	Mengharapkan dapat menggunakan simulasi seperti game ERP pada saat saya belajar						

Bagian Keempat, Hasil belajar yang dirasakan

No	Setelah mengikuti ERPSim saya merasa telah :	STS	TS	ATS	AS	S	SS
1	Mendapatkan pemahaman langsung tentang konsep-konsep perusahaan						
2	Merasakan manfaat dari integrasi perusahaan secara langsung						
3	Mengembangkan keterampilan sistem ERP dengan menggunakan metodologi input, proses, dan output						
4	Belajar bagaimana bekerja sama dalam sebuah tim						
5	Belajar cara membuat, melaksanakan, dan						

	<p>menyesuaikan strategi bisnis dalam waktu nyata dengan menggunakan metodologi 'input, proses, output'</p>						
--	---	--	--	--	--	--	--



## GOOGLE FORM

### PENGARUH ERPSim TERHADAP HASIL PEMBELAJARAN SISTEM APLIKASI ERP - SAP

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan penyelesaian tugas akhir/Skripsi, saya Akmal Abdi sebagai mahasiswa Prodi. Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia, memohon kesediaan Saudara untuk meluangkan waktunya guna menjawab pertanyaan yang saya ajukan seperti yang terlampir dalam kuisioner ini. Berkaitan dengan hal tersebut, saya selaku peneliti mengharapkan partisipasi Saudara dengan mengisi kuisioner ini dan mengisi pertanyaan yang ada dengan sejujur-jujurnya sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Data yang Saudara isi akan digunakan sebaik/baiknya untuk penelitian ini dan tidak akan di sebar luaskan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi kuisioner ini, saya ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Hormat Saya,

Akmal Abdi

Nama Lengkap \*

Teks jawaban singkat

Umur \*

Teks jawaban singkat

Jenis Kelamin \*

- Laki-laki  
 Perempuan

NIM \*

Teks jawaban singkat

Pernahkan anda bermain game ERP Simulation \*

- Ya  
 Tidak

Nilai Mata Kuliah Lab ERP \*

- A- sampai dengan A  
 B+ sampai dengan A/B  
 B- sampai dengan B  
 C+ sampai dengan B/C  
 C/D sampai dengan C  
 E sampai dengan D

## Rasa Senang Menggunakan ERP Simulation

Deskripsi (opsional)

Setelah Mengikuti ERP Simulation Saya Merasa Simulasi Game ERP Menarik \*

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

Setelah Mengikuti ERP Simulation Saya Merasa Simulasi Game ERP Menyenangkan \*

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

Setelah Mengikuti ERP Simulation Saya Merasa Simulasi Game ERP Mengasyikkan \*

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

Setelah Mengikuti ERP Simulation Saya Merasa Simulasi Game ERP Menggembirakan \*

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





## Penilaian Kognitif Dalam Menggunakan ERP Simulation

Deskripsi (opsional)

Setelah Mengikuti ERP Simulation Saya Merasa Simulasi Game ERP adalah Cara yang Efektif Dalam Belajar ERP \*

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

Setelah Mengikuti ERP Simulation Saya Merasa Simulasi game ERP adalah Cara yang Tepat Dalam Belajar ERP \*

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

Setelah Mengikuti ERP Simulation Saya Merasa Simulasi Game ERP Membantu Dalam Belajar Mengenai Sistem ERP \*

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

Setelah Mengikuti ERP Simulation Saya Merasa Mudah Memainkan Simulasi Game ERP \*

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

## Niat Untuk Menggunakan ERP Simulation

Deskripsi (opsional)

Setelah Mengikuti ERP Simulation Saya Ingin Menggunakan Simulasi Seperti \*  
Game ERP Sebagai Media Pembelajaran

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

Setelah Mengikuti ERP Simulation Saya Berniat Untuk Menggunakan Simulasi  
Seperti Game ERP Pada Saat Saya Belajar

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

Setelah Mengikuti ERP Simulation Saya Mengharapkan Dapat Menggunakan  
Simulasi Seperti Game ERP Pada Saat Saya Belajar

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

## Hasil pemberlajaran yang dirasakan

Deskripsi (opsional)

Setelah mengikuti ERPSim saya merasa telah mendapatkan pemahaman langsung tentang konsep-konsep perusahaan

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

Setelah mengikuti ERPSim saya merasa telah merasakan manfaat dari integrasi perusahaan secara langsung

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

Setelah mengikuti ERPSim saya merasa telah mengembangkan keterampilan sistem ERP dengan menggunakan metodologi input, proses, dan output

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

Setelah mengikuti ERPSim saya merasa telah belajar bagaimana bekerja sama dalam sebuah tim

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

Setelah mengikuti ERPSim saya merasa telah belajar cara membuat, melaksanakan, dan menyesuaikan strategi bisnis dalam waktu nyata dengan menggunakan metodologi 'input, proses, output'

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

### DATA KUESIONER

Nilai ERP	Rasa Senang (RS)				Penilaian Kognitif (PK)				Niat Perilaku (NP)			Hasil berlaajaran yang dirasakan (HBD)				
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	4	5
4	6	5	5	4	6	5	4	5	5	5	4	6	6	4	6	5
6	5	5	4	3	5	2	5	3	3	5	2	3	3	3	4	3
3	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4
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	6	5	5	5	5	6	6	6	6
6	5	5	5	5	3	3	4	3	4	4	4	5	5	5	5	4
6	5	5	5	5	6	6	5	5	5	4	5	6	6	4	6	5
6	5	6	6	5	6	6	5	6	6	5	5	2	4	5	6	6
3	6	6	6	5	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4
6	4	4	4	4	5	5	3	4	4	4	4	5	5	5	5	5
4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
6	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	4	4	4	4	4	4	6	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	5	6	6	6
6	6	6	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	4
6	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	6	5
6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

6	4	5	5	5	5	3	5	6	4	3	4	2	5	5	5	3
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
6	6	6	5	6	5	6	6	5	5	4	5	5	6	6	6	5
6	6	6	6	5	6	6	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5
4	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	5	5
6	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	3	4	4	6	4
6	6	6	6	6	4	4	5	4	6	6	6	4	5	5	6	6
6	6	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	6	6
5	5	5	5	5	6	6	6	5	5	5	5	5	5	5	6	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	5	5	4	4	5	4	6	4	6	3	5	4	6	6	6	5
6	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5
5	6	6	6	6	5	5	6	6	6	6	6	5	4	6	6	6
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	6	5
6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5
5	4	5	5	5	6	5	6	5	5	5	5	5	5	4	5	5
6	6	6	6	6	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	6	6
6	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6	5	5	5	5	6	5	6	4	5	5	5	4	6	4	6	6
6	5	5	5	5	4	4	5	6	6	4	6	5	5	4	6	6
6	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	6	5
6	6	6	6	6	5	5	6	5	6	5	6	5	6	5	6	5

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

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



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

## Hasil Outer Loadings

### Outer Loadings

	Hasil Belajar ERP yang Dirasakan	Niat Perilaku	Nilai ERP	Penilaian Kognitif	Rasa Senang
HDP 1	0.699				
HDP 2	0.786				
HDP 3	0.677				
HDP 4	0.656				
HDP 5	0.774				
NERP			1.000		
NM 1		0.900			
NM 2		0.872			
NM 3		0.948			
PK 1				0.836	
PK 2				0.837	
PK 3				0.824	
PK4				0.763	
RS 1					0.797
RS 2					0.954
RS 3					0.945
RS 4					0.898

## Hasil Construct Reliability and Validity

### Construct Reliability and Validity

	Cronbach's Alpha	rho_A	Composite Reliability	Average Variance Extracted (AVE)
Niat Perilaku	0.893	0.909	0.933	0.823
Nilai ERP	1.000	1.000	1.000	1.000
Nilai ERP yang Dirasakan	0.767	0.776	0.843	0.519
Penilaian Kognitif	0.832	0.835	0.888	0.665
Rasa Senang	0.921	0.939	0.945	0.811

## Hasil R Square

### R Square

	R Square	R Square Adjusted
Hasil B	0.233	0.226
Niat Pe	0.536	0.527
Nilai ER	0.006	-0.003
Penilai	0.197	0.190

## Hasil Path Coefficients

### Path Coefficients

Mean, STDEV, T-Values, P-Values

	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics ( O/STDEV )	P Values
Niat Perilaku -> Hasil Belajar ERP yang Dirasakan	0.483	0.501	0.085	5.703	0.000
Niat Perilaku -> Nilai ERP	-0.076	-0.068	0.104	0.733	0.232
Penilaian Kognitif -> Niat Perilaku	0.362	0.372	0.081	4.488	0.000
Rasa Senang -> Niat Perilaku	0.495	0.485	0.100	4.959	0.000
Rasa Senang -> Penilaian Kognitif	0.444	0.450	0.086	5.159	0.000

