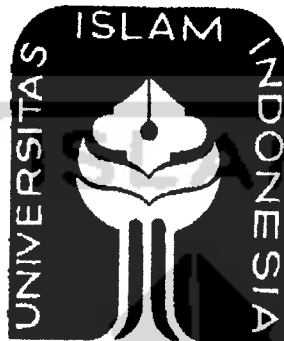


**PENGARUH *COMPUTER ANXIETY* TERHADAP KEAHLIAN  
KARYAWAN BAGIAN AKUNTANSI DALAM MENGGUNAKAN  
KOMPUTER**

**(Studi pada Bank Rakyat Indonesia Cabang dan Unit di Bumiayu )**



**SKRIPSI**

**oleh :**

**Nama : Nur Hidayati**  
**Nomor Mahasiswa : 03312215**  
**Jurusan : Akuntansi**

**FAKULTAS EKONOMI  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2007**

**PENGARUH *COMPUTER ANXIETY* TERHADAP KEAHLIAN  
KARYAWAN BAGIAN AKUNTANSI DALAM MENGGUNAKAN  
KOMPUTER  
(Studi pada Bank Rakyat Indonesia Cabang dan Unit di Bumiayu)**

**SKRIPSI**

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

**Oleh :**

**Nama : Nur Hidayati**

**Nomor Mahasiswa : 03312215**

**FAKULTAS EKONOMI  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2007**

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

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

Yogyakarta, 25 Januari 2007

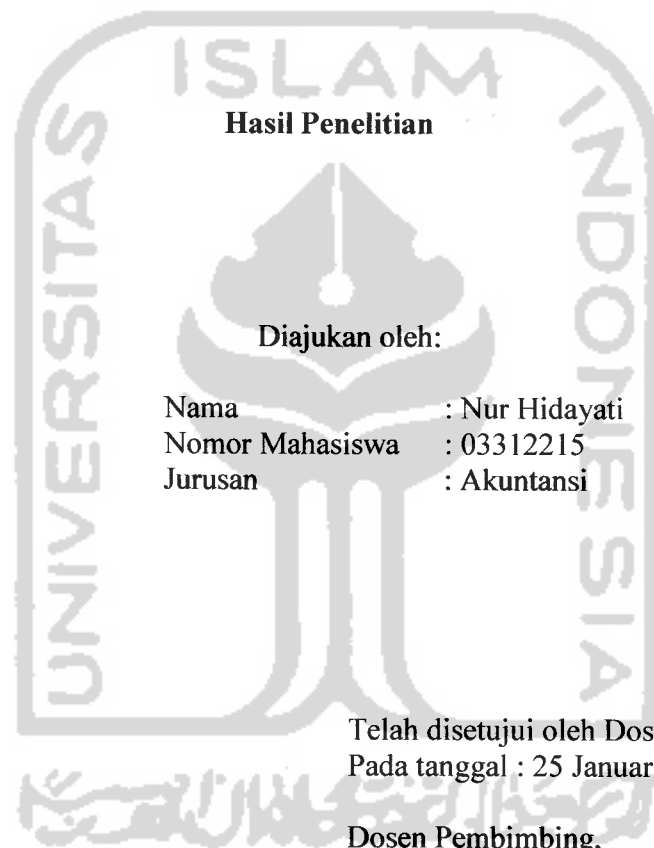
Penyusun,

Materai

(Nur Hidayati)

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PENGARUH *COMPUTER ANXIETY* TERHADAP KEAHLIAN KARYAWAN  
BAGIAN AKUNTANSI DALAM MENGGUNAKAN KOMPUTER  
(Studi pada Bank Rakyat Indonesia Cabang dan Unit di Bumiayu)**



Hasil Penelitian

Diajukan oleh:

Nama : Nur Hidayati  
Nomor Mahasiswa : 03312215  
Jurusan : Akuntansi

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing  
Pada tanggal : 25 Januari 2007

Dosen Pembimbing,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Johan Arifin', with a horizontal line underneath.

(Drs. Johan Arifin, M.Si )

# BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

## SKRIPSI BERJUDUL

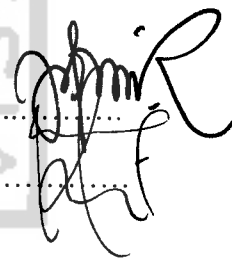
**Pengaruh Computer Anxiety Terhadap Keahlian Karyawan Bagian Akuntansi Dalam Menggunakan Komputer (Studi Pada Bank Rakyat Indonesia Cabang Dan Unit di Bumiayu)**

Disusun Oleh: NUR HIDAYATI  
Nomor mahasiswa: 03312215

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji dan dinyatakan **LULUS**  
Pada tanggal : 12 Maret 2007

Pembimbing Skripsi/Penguji : Drs. Johan Arifin, M.Si

Penguji : Arief Rahman, SE, M.Com




Mengetahui  
Fakultas Ekonomi  
Universitas Islam Indonesia



Shahak, M.Bus, Ph.D

## HALAMAN PERSEMBAHAN



*Kupersembahkan skripsi ini kepada semua yang  
selalu mengingatkanku akan misi studiku.  
Kepada abah H. Abdul Mu'ti yang  
terhormat, kepada ibunda Hj. Sri Chulasoti  
yang tercinta, Kakak-kakak dan adik-adikku  
yang kusayangi atas doa, cinta, kasih sayang  
serta dukungannya selama ini.*

## HALAMAN MOTTO

“Tuhanmu telah menetapkan: Jangan menyembah kecuali kepada-Nya, dan berbaktilah kepada ibu bapak. Jika salah seorang diantaranya atau keduanya sudah lanjut usia, jangan sekali-kali kamu mengucapkan “ah”, dan jangan pula membentak mereka. Ucapkanlah kepada mereka kata-kata yang sopan penuh hormat” (*Q.S. Al Israa’; 23*)

“...Allah pasti akan mengangkat orang yang beriman dan berpengetahuan di antaramu beberapa tingkat lebih tinggi. Allah tahu benar segala yang kamu lakukan” (*Q.S. Al Mujadilah; 11*)

“Demi masa, sesungguhnya manusia dalam kerugian, kecuali orang-orang yang beriman dan beramal saleh dan saling berwasiat dengan kebenaran dan kesabaran” (*Q.S. Al Ashr; 1-3*)

(Nabi Ibrahim a.s berdo'a), “Ya Tuhanku, berikanlah kepadaku hikmah dan masukkanlah aku ke dalam golongan orang-orang yang saleh, dan jadikanlah aku buah tutur yang baik bagi orang-orang (yang datang) kemudian, dan jadikanlah aku termasuk orang-orang yang memasuki sorga yang penuh kenikmatan” (*Q.S. Asy-Syu'araa'; 83-85*).

## KATA PENGANTAR



*Alhamdulillah* puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah swt atas segala curahan petunjuk, rahmat, karunia dan hidayah-Nya yang telah diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul: **Pengaruh *Computer Anxiety* terhadap Keahlian Karyawan Bagian Akuntansi dalam menggunakan komputer (Studi pada Bank Rakyat Indonesia Cabang dan Unit di Bumiayu).**

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata-1 jurusan Akuntansi dalam fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa bantuan yang diberikan oleh berbagai pihak, skripsi ini tidak akan dapat terselesaikan. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang setulusnya dan sebesar-besarnya kepada:

1. Drs. Asma'i Ishak, M. Bus., Ph.D selaku dekan Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.
2. Drs. Johan Arifin, M.Si selaku dosen pembimbing yang telah berkenan memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini.
3. Dra. Erna Hidayah, M.Si. selaku ketua jurusan akuntansi Fakultas Ekonomi Islam Indonesia Yogyakarta.
4. Dra. Abriyani Puspa Ningsih, M.Si., Ak. selaku Dosen Pembimbing Akademik.
5. Karyawan BRI Cabang dan Unit Bumiayu, yang telah meluangkan waktunya untuk membantu penulis dalam mencari data.



6. Abah Ibu tersayang, *Alhamdulillah.....*Doa, cinta kasih, didikan dan ajaran Abah Ibu, Insyaallah akan selalu ada.
7. My Sis and My Bro; *mba Titin SH & mas Yusron S.sos, Msi (kapan nie ajak jalan2 ke luar negeri ☺); mas Luqman ST & mba Dian Amd; mba Farah SF, Apt & mas Irman ST (lowongan kerja masih ada kan); Hana(mahluk cute di Asrama IPB), Farkhan (tunjukkan donk 'gagahnya')*, dukungan moril maupun materiil serta kasih sayang tulus, akhirnya skripsi ini selesai.
8. My Nephew: *Imam, Umar, Zia, Rizqi, Zidni*, pertahanin kenakalan kalian and My little Niece: *Zahwa hakim* akhirnya punya tante sarjana ekonomi.
9. *Nova Muhammad Silahul Mu'min ST*. perhatian, cinta, kasih sayang, dukungan, kesabaran ma ceramahnya selama ni, meski nunggu *freetalk* dulu lo mau telpon ma 1 bulan s X baru bisa ketemu, buat nyemangatin 'non' biar bisa jadi Sarjana Ekonomi.
10. Keluarga besar Bani Huzdi, specially tuk *Bayu Harum SE*, bakat ni jadi 'comblang', thanks dah ngenalin orang yang berarti buat penulis ☺, *Fajar Muharram* (calon dokter) yang mbantu kelancaran nge-date di Jogja.
11. Keluarga besar Hj. Siti Rugayah, yang mo nrima jadi 'calon' keluarga baru, specially buat keluarga Drs. H. Khambali atas doa dan restunya.
12. Big Family of Durian 4: Hany (kapan nie beli gallon bareng lagi...), Uning (akhirnya da yang lebih "ndut",he..2), Sherly (susyah banget si ketemu di kos), Ghina (butter-nya kurang jauh, Gi), Popy (Mio baru nie...), Tia, Azizah (anak kos paling alim..), eks Durian 4, mba Wika (nasehatnya nyentuh banget), mba Nita (maturnuwun buku komprenya, meski lom ngucapin *say goodbye*), Ima (beda banget ma kakaknya), Qiqi (ternyata, da yang lebih tomboy ●), *I love U all girlz.*
13. Mba Ratie, temen setia jomblo-Q, "tante" kapan mo nyusul nglepas status? Malam minggu masih bisa ngeceng bareng ko' ☺, *love will find you if you Try.*

14. Sohob2Q: Fadjar “iteem” (tempat ‘curhatku’, moga g’pernah bosen ndengerin), Izzah (kapan ni nyusul wisuda), Opx, yang slalu ngasih doa ma semangat juang dari jarak jauh, moga persahabatan kita mpe kaki2, nini2.
15. Temen-temenkoe tercinta, tersayang: Wury, Arya (waktunya buat nemenin segala macam ujian ma pundaknya buat tempat nangis), Nian (selalu setia ndengerin ‘radio bodolQ’), Nana (mo ngasih waktu buat blajar kompre), Anna (dah mo ngasih masukan buat skripsiQ), Nila (kapan ni target lulus?), smuanya yang ngatain *miss Panic* selama kuliah.
16. Gunawan (*medhok* banget Semarangnya, mpe ketularan...), Eka, Anip, Putra (*team motorcycle accidentQ*, sorry ye.... sering jatuh dari motor), Rahman (atas install-an komputernya), Hendi Lessa (slalu ngetawain lo ngomong jawa...), makasih ya, sering banget ta’repotin selama di Jogja.
17. Anak-anak kelas D akuntansi 2003 yang g’bisa disebutin satu-satu, kapan ngumpul2? Teman seperjuangan pertama kali masuk UII Ekonomi Akuntansi, selalu ada canda dan tawa.
18. Temen-temen satu bimbingan, duluan ya skripsinya, nuwun sewu.....pareng.
19. Semua pihak yang tidak dapat disebut satu persatu yang secara langsung maupun tidak langsung memberikan bantuan kepada penulis dalam penyusunan skripsi.

Semoga amal dan kebaikan yang diberikan akan mendapatkan balasan dari

Allah SWT. Amin.....

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan pada tulisan ini seperti halnya “*tak ada gading yang tak retak*”, penulis selalu membuka diri terhadap kritikan dan saran dari pihak manapun. Semoga tulisan ini dapat memberikan manfaat. Amin.

Yogyakarta, 25 Januari 2007

Penulis

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>Halaman Judul</b> .....	<b>i</b>
<b>Halaman Pernyataan Bebas Plagiarisme</b> .....	<b>ii</b>
<b>Halaman Pengesahan Skripsi</b> .....	<b>iii</b>
<b>Halaman Berita Acara Ujian</b> .....	<b>iv</b>
<b>Halaman Persembahan</b> .....	<b>v</b>
<b>Halaman Motto</b> .....	<b>vi</b>
<b>Kata Pengantar</b> .....	<b>vii</b>
<b>Daftar Isi</b> .....	<b>x</b>
<b>Daftar Tabel</b> .....	<b>xiii</b>
<b>Daftar Gambar</b> .....	<b>xv</b>
<b>Daftar Lampiran</b> .....	<b>xvi</b>
<b>Abstraksi</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>Latar Belakang Masalah</b> .....	<b>1</b>
<b>1.1. Rumusan Masalah</b> .....	<b>5</b>
<b>1.2. Tujuan Penelitian</b> .....	<b>5</b>
<b>1.3. Manfaat Penelitian</b> .....	<b>5</b>
<b>1.4. Sistematika Penulisan</b> .....	<b>6</b>

<b>BAB II LANDASAN TEORI DAN KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
<b>2.1. Landasan Teori .....</b>	<b>7</b>
<b>2.1.1. Teknologi Informasi dan Perkembangannya .....</b>	<b>7</b>
<b>2.1.2. Sumber Daya Manusia dan Pengaruhnya</b>	
<b>Terhadap Perkembangan Teknologi Informasi.....</b>	<b>11</b>
<b>2.1.3. Pengaruh Sikap Terhadap Perilaku Individual .....</b>	<b>16</b>
<b>2.2. Kajian Pustaka .....</b>	<b>17</b>
<b>2.2.1. <i>Computer Anxiety</i> dan Pengertiannya .....</b>	<b>17</b>
<b>2.2.2. Pengaruh Sikap dan <i>Computer Anxiety</i></b>	
<b>Terhadap Keahlian .....</b>	<b>20</b>
<b>2.2.3. Keahlian Menggunakan Komputer.....</b>	<b>22</b>
<b>2.2.4. Penelitian Terdahulu tentang <i>Computer Anxiety</i> .....</b>	<b>23</b>
<b>2.3. Perumusan Hipotesis .....</b>	<b>26</b>
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>27</b>
<b>3.1. Populasi dan sampel .....</b>	<b>27</b>
<b>3.1.1. Populasi .....</b>	<b>27</b>
<b>3.1.2. Sampel.....</b>	<b>27</b>
<b>3.2. Kriteria Responden dan Penentuan Populasi .....</b>	<b>28</b>
<b>3.3. Metode Pengumpulan Data.....</b>	<b>28</b>
<b>3.4. Variabel Penelitian dan Pengukurannya .....</b>	<b>29</b>
<b>3.5. Analisis Data.....</b>	<b>31</b>

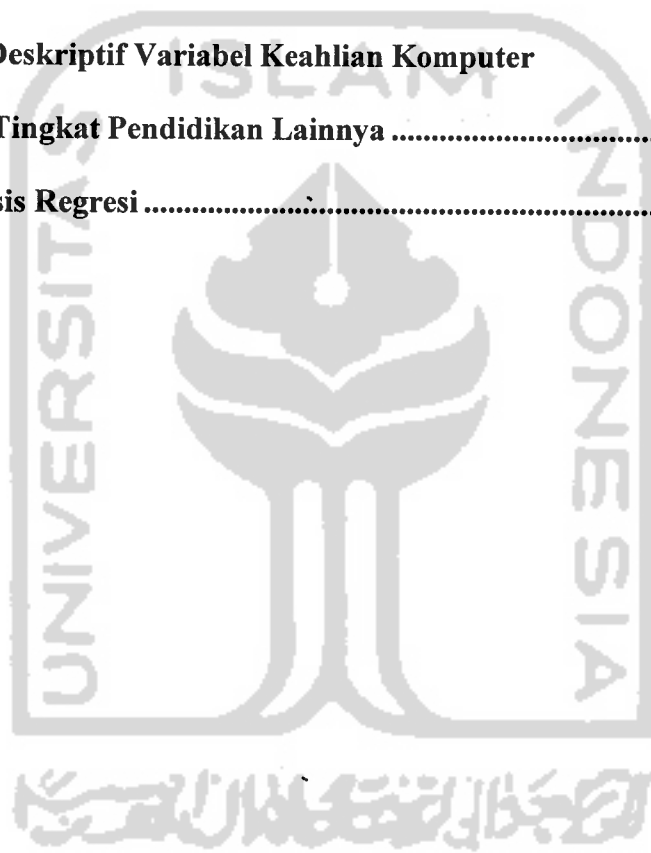
<b>BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>33</b>
<b>4.1. Pengumpulan Data.....</b>	<b>33</b>
<b>4.2. Uji Validitas dan Reliabilitas .....</b>	<b>36</b>
<b>4.2.1. Uji Validitas.....</b>	<b>36</b>
<b>4.2.2. Uji Reliabilitas.....</b>	<b>38</b>
<b>4.3. Statistik Deskriptif.....</b>	<b>39</b>
<b>4.4. Hasil Pengujian Hipotesis .....</b>	<b>46</b>
<b>BAB V KESIMPULAN, KETERBATASAN DAN SARAN.....</b>	<b>50</b>
<b>5.1. Kesimpulan .....</b>	<b>50</b>
<b>5.2. Keterbatasan .....</b>	<b>52</b>
<b>5.3. Saran .....</b>	<b>53</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>54</b>
<b>LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
<b>4.1.1. Cara Perolehan Responden.....</b>	<b>33</b>
<b>4.1.2. Jenis kelamin .....</b>	<b>34</b>
<b>4.1.3. Usia .....</b>	<b>34</b>
<b>4.1.4. Tingkat Pendidikan .....</b>	<b>35</b>
<b>4.1.5. Pengalaman Komputer.....</b>	<b>35</b>
<b>4.2.1. Hasil Uji Validitas terhadap <i>Computer Anxiety</i> .....</b>	<b>36</b>
<b>4.2.2. Hasil Uji Validitas terhadap Keahlian Komputer .....</b>	<b>37</b>
<b>4.2.3. Hasil Uji Reliabilitas terhadap <i>Computer Anxiety</i> dan keahlian computer .....</b>	<b>38</b>
<b>4.3. Statistik Deskriptif Variabel <i>Computer Anxiety</i> Pemakai .....</b>	<b>39</b>
<b>4.3.1. Statistik Deskriptif Variabel <i>Computer Anxiety</i> Pemakai Tingkat Pendidikan S2 .....</b>	<b>40</b>
<b>4.3.2. Statistik Deskriptif Variabel <i>Computer Anxiety</i> Pemakai Tingkat Pendidikan S1 .....</b>	<b>41</b>
<b>4.3.3. Statistik Deskriptif Variabel <i>Computer Anxiety</i> Pemakai Tingkat Pendidikan D3.....</b>	<b>41</b>
<b>4.3.4. Statistik Deskriptif Variabel <i>Computer Anxiety</i> Pemakai Tingkat Pendidikan Lainnya .....</b>	<b>42</b>
<b>4.4. Statistik Deskriptif Variabel Keahlian Komputer Keseluruhan.....</b>	<b>43</b>

<b>4.4.1. Statistik Deskriptif Variabel Keahlian Komputer</b>	
<b>Pemakai Tingkat Pendidikan S2 .....</b>	<b>44</b>
<b>4.4.2. Statistik Deskriptif Variabel Keahlian Komputer</b>	
<b>Pemakai Tingkat Pendidikan S1 .....</b>	<b>44</b>
<b>4.4.3. Statistik Deskriptif Variabel Keahlian Komputer</b>	
<b>Pemakai Tingkat Pendidikan D3.....</b>	<b>45</b>
<b>4.4.4. Statistik Deskriptif Variabel Keahlian Komputer</b>	
<b>Pemakai Tingkat Pendidikan Lainnya .....</b>	<b>45</b>
<b>4.5. Hasil Analisis Regresi .....</b>	<b>46</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Model Penelitian.....	22





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lembar Kuesioner .....	56
2. Rekapitulasi Data Penelitian.....	61
3. Frequency Tabel.....	63
4. Descriptive .....	64
5. Uji Validitas <i>Computer Anxiety Correlations</i> .....	65
6. Uji Validitas Keahlian dalam menggunakan komputer <i>Correlations</i> .....	67
7. Uji Validitas Reliabilitas <i>Computer Anxiety</i> .....	69
8. Uji Validitas Reliabilitas Keahlian dalam menggunakan Komputer.....	70
9. Uji Regresi Linier.....	71
10. Tabel Korelasi Pearson Product Moment pada $\alpha$ 5%.....	72
11. Ijin Penelitian .....	73

## ABSTRAKSI

Aplikasi teknologi komputer yang digunakan oleh perbankan di Bumiayu adalah untuk mendukung aktivitas bisnis dalam bidang keuangan dan manajerial. Hal ini untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi kerja dalam dunia perbankan. Meskipun komputer mempunyai berbagai kelebihan, tetapi di sisi lain, beberapa orang dalam lingkungannya merasakan kecemasan atau ketakutan dengan banyaknya teknologi komputer.

Tujuan dari penelitian ini untuk memahami pengaruh dari *computer anxiety* dalam keahlian penggunaan komputer pada karyawan bagian akuntansi perbankan di Bumiayu. *Computer anxiety* sebagai ukuran seseorang merasakan kesulitan, cemas dan ketakutan untuk menggunakan teknologi komputer di saat sekarang maupun yang akan datang (Igbaria dan Parasuraman, 1989). Pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan data primer berupa penyebaran kuesioner. Variabel *computer anxiety* diukur dengan menggunakan "*Computer Anxiety Rating Scale (CARS)*" instrumen yang dikembangkan oleh Heissen et.all (1987) dan variabel keahlian penggunaan komputer diukur dengan menggunakan *Computer Self-Efficacy Scale (CSE)* yang dikembangkan oleh Murphy et. Al (1989). Pengujian data menggunakan analisis regresi linier sederhana.

Hasil analisis data dari 70 karyawan bagian akuntansi Bank Rakyat Indonesia Cabang dan Unit di Bumiayu tentang indikasi *computer anxiety* mempunyai hubungan negatif signifikan dengan keahlian penggunaan komputer. Oleh karena itu, hasil penelitian mendukung hipotesis bahwa *computer anxiety* mempunyai pengaruh negatif dalam keahlian penggunaan komputer.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia usaha bisnis dewasa ini ditunjukkan oleh kompetisi usaha yang semakin ketat dalam skala global. Kondisi tersebut disebabkan oleh perkembangan teknologi yang semakin pesat. Terdapat empat macam teknologi yang menonjol saat ini, yaitu: teknologi informasi, teknologi pemfakturan, teknologi transportasi dan teknologi komunikasi. Dari perkembangan teknologi tersebut hanya teknologi informasi yang mempunyai pengaruh paling dominan terhadap perubahan lingkungan bisnis. Istilah teknologi informasi saat ini yang lazim digunakan banyak orang adalah perpaduan antara teknologi komputer, komunikasi dan otomasi kantor yang telah bercampur menjadi satu sehingga sulit untuk memisahkannya (Indriantoro, 1996).

Kehadiran dan pesatnya perkembangan teknologi informasi dewasa ini memudahkan kegiatan bisnis dalam lingkungan yang semakin penuh ketidakpastian. Peran teknologi informasi sebagai alat bantu dalam pembuatan keputusan bisnis pada berbagai fungsi maupun peringkat manajerial, menjadi semakin penting bagi pengelola bisnis karena kemampuan teknologi informasi dalam mengurangi ketidakpastian.

Berbagai hasil penelitian memberikan bukti empiris mengenai semakin meningkatnya peran teknologi komputer untuk berbagai kepentingan bisnis. Lavota (1999) dalam Eko & Istiati (2005) meneliti kemampuan teknologi komputer sebagai alat bantu dalam berbagai teknik audit. Aplikasi komputer digunakan untuk peningkatan produktivitas dan pengendalian mutu produk melalui *computer-aided design* dan *computer-integrated manufacturing*, dilakukan dalam bidang pemanufakturan (Bennet et al, 1987). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa teknologi komputer telah dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan bisnis. Manfaat yang diperoleh dalam pemanfaatan teknologi ini adalah: penghematan dan ketepatan waktu, peningkatan produktivitas, dan akurasi informasi yang lebih baik. Pemanfaatan teknologi komputer juga bertujuan untuk mencapai efisiensi atau diferensiasi produk untuk memperoleh keunggulan bersaing dan lebih berorientasi pencapaian laba dalam jangka panjang (Porter, 1980).

Penerapan teknologi menimbulkan sejumlah problematik yang berasal dari berbagai faktor, antara lain: ekonomi, teknologi, konsep sistem dan aspek perilaku. Dari berbagai faktor penyebab problematik dalam pengembangan teknologi komputer, aspek perilaku merupakan faktor yang dominan (Igbaria, 1984).

Pentingnya aspek perilaku dalam penerapan teknologi komputer dikemukakan oleh Thomson et al (1990) dalam Eko & Istiati (2005). Hal tersebut berdasarkan hasil penelitian empiris yang menguji perilaku individual pemakai terhadap penggunaan *personal computer* (PC) dengan landasan teori yang

dilakukan oleh Triandis (1980). Sikap seseorang terdiri atas komponen kognisi, afeksi, dan komponen-komponen yang berkaitan dengan perilaku. Menurut Triandis (1980) dalam Thomson et al. (1990) dalam Eko & Istiati (2005), kognisi berkaitan dengan konsekuensi yang diperoleh pada masa depan yang diyakini seseorang sehingga mendorong untuk bersikap. Afeksi berkaitan dengan perasaan atau emosi seseorang yang mempunyai konotasi suka atau tidak suka. Keinginan merupakan komponen sikap lain yang mempengaruhi sikap seseorang. Sikap positif seseorang terhadap komputer didorong oleh keinginan yang kuat untuk mempelajarinya.

Ketiga komponen sikap tersebut: kognisi, afeksi dan keinginan pada dasarnya saling terkait satu sama lain. Keinginan seseorang dipengaruhi oleh keyakinan akan konsekuensi yang akan datang, sehingga menimbulkan afeksi suka atau tidak suka terhadap teknologi komputer. Menurut Igbaria dan Pasuraman (1989) dalam Indriantoro (2000), ketidaksukaan seseorang terhadap teknologi komputer dapat disebabkan oleh ketakutan pengguna teknologi komputer atau *computer anxiety*. Penelitian ini menitikberatkan pada aspek *computer anxiety* sebagai refleksi sifat seseorang terhadap teknologi komputer.

Penelitian Heinssen et al. (1987) dalam Indriantoro (2000) menyatakan bahwa mahasiswa dengan *computer anxiety* yang lebih tinggi mempunyai kepercayaan pada kemampuan diri sendiri dan kinerja yang lebih rendah dibandingkan dengan mereka yang mempunyai *computer anxiety* yang lebih rendah. Subyek yang mempunyai *computer anxiety* yang lebih tinggi memerlukan

waktu lebih lama daripada mereka yang mempunyai *computer anxiety* lebih rendah dalam hal penyelesaian tugas.

Sudaryono (2004) dalam Eko & Istiati (2005) dalam penelitiannya, menguji pengaruh *computer anxiety* kepada 254 dosen akuntansi Perguruan Tinggi Negeri dan Perguruan Tinggi Swasta di wilayah Jakarta, Semarang, Solo, Malang dan Surabaya terhadap keahliannya dalam menggunakan komputer untuk mendapatkan hasil pengaruh *computer anxiety* mempunyai hubungan negatif yang signifikan terhadap keahlian dalam penggunaan komputer.

Penelitian juga dilakukan oleh Indah Susilowati (2004) yang meneliti pengaruh *computer anxiety* terhadap karyawan Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia, apakah *computer anxiety* juga pengaruh terhadap kinerja karyawan Perguruan Tinggi. Eko Arief dan Istiati (2005) melanjutkan penelitian yang dilakukan oleh Sudaryono (2004) dengan menggunakan sampel karyawan akuntansi pada perusahaan tekstil di Surakarta. Penelitian sebelumnya menggunakan sampel karyawan akuntansi dalam perusahaan tekstil di Surakarta, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan sampel karyawan bagian akuntansi pada Bank Rakyat Indonesia Cabang dan Unit di Bumiayu.

Berdasarkan penelitian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dalam bidang perbankan dan mengambil judul:

**PENGARUH *COMPUTER ANXIETY* TERHADAP KEAHLIAN KARYAWAN BAGIAN AKUNTANSI DALAM MENGGUNAKAN KOMPUTER (Studi pada Bank Rakyat Indonesia Cabang dan Unit di Bumiayu).**

## 1.2. Rumusan Masalah

*Computer anxiety* adalah kecenderungan seseorang menjadi susah, khawatir atau ketakutan mengenai penggunaan teknologi komputer pada masa, sekarang dan masa yang akan datang (Igbaria dan Pasuraman, 1989) dalam Eko & Istiati (2005). Masalah ini dirumuskan dalam bentuk pertanyaan:

“Apakah faktor *computer anxiety* mempunyai pengaruh terhadap keahlian menggunakan komputer pada karyawan bagian akuntansi Bank Rakyat Indonesia Cabang dan Unit di Bumiayu”.

## 1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *computer anxiety* terhadap keahlian komputer karyawan bagian akuntansi pada Bank Rakyat Indonesia Cabang dan Unit di Bumiayu untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi kerja dalam dunia perbankan.

## 1.4. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengambil keputusan manajer dalam pengambilan keputusan sumber daya manusia (penerimaan dan penyeleksian dan rencana pelatihan komputer bagi karyawan bagian akuntansi dalam perbankan). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris tentang perlunya pengetahuan komputer bagi karyawan bagian akuntansi pada bidang perbankan dan konfirmasi konsistensi dengan hasil penelitian sebelumnya.

### 1.5. Sistematika Penulisan

Dalam menyajikan hasil penelitian, penulis akan memaparkannya dalam lima bab penulisan dengan sistematika sebagai berikut:

**BAB I** : Bab ini terdiri atas latar belakang masalah, pokok masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan

**BAB II** : Bab ini terdiri atas uraian-uraian tentang teori yang menjelaskan permasalahan yang diteliti secara ringkas beserta cara penyelesaian masalah yang terdiri dari teori mengenai konsep-konsep dasar sebagai landasan dalam penelitian, penelitian terdahulu dan perumusan hipotesa.

**BAB III** : Bab ini terdiri dari metode pemilihan data, pengumpulan data, penggunaan instrumen pengukur variabel dan metode statistik penguji hipotesis.

**BAB IV** : Bab ini berisi uraian tentang pengujian kualitas data yang terdiri atas: analisis hasil dan penjelasan dari hasil analisis data penelitian mengenai pengaruh *computer anxiety* terhadap keahlian karyawan bagian akuntansi Bank Rakyat Indonesia Cabang dan Unit di Bumiayu.

**BAB V** : Bab ini memuat kesimpulan penelitian berdasarkan analisis yang telah dilakukan serta berbagai saran dan keterbatasan terhadap pengaruh *computer anxiety* terhadap keahlian karyawan bagian akuntansi Bank Rakyat Indonesia Cabang dan Unit di Bumiayu.



## BAB II

### LANDASAN TEORI DAN KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1. Landasan Teori

##### 2.1.1 Teknologi Informasi dan Perkembangannya

Kemajuan teknologi digital yang dipadu dengan telekomunikasi telah membawa komputer memasuki masa-masa revolusinya. Awal tahun 1970-an teknologi PC atau *Personal Computer* mulai diperkenalkan sebagai alternatif pengganti minicomputer. Dengan seperangkat komputer yang dapat ditaruh di atas meja kerja (*desktop*). Seorang manajer atau teknisi dapat memperoleh data atau informasi yang telah diolah dengan komputer. Komputer di perusahaan tidak hanya dipergunakan untuk meningkatkan efisiensi tetapi juga untuk mendukung terjadinya proses kerja yang lebih efektif. Pemakaian komputer di perusahaan semakin marak terutama didukung oleh alam kompetisi yang telah berubah dari monopoli menjadi pasar bebas. Secara tidak langsung, perusahaan yang telah memanfaatkan teknologi komputer sangat efisien dan efektif dibandingkan perusahaan yang sebagian prosesnya masih di kelola secara manual. Pada era inilah komputer memasuki babak baru yaitu sebagai suatu fasilitas yang dapat memberikan keuntungan kompetitif bagi perusahaan.

Era tahun 1990-an hingga saat ini banyak perusahaan yang mulai menerapkan teknologi informasi, dimana hal itu tidak dipertimbangkan pada tahun-tahun sebelumnya. Bank mulai menggunakan *Automatic Teller Machines*

(ATM) sebagai media tatap muka dengan pelanggannya. Sistem Informasi yang dulunya bukan merupakan bagian yang penting telah mengubah peran dan tanggungjawab baru, dengan adanya kepemimpinan yang berorientasi bisnis, perusahaan berkaitan erat dengan perubahan lingkungan. Revolusi ini juga mendorong manajemen puncak memasukkan teknologi informasi dengan isu strategi perusahaan. Dengan alasan yang sama, banyak profesional dalam perusahaan menemukan bahwa kemampuan baru yang dibawa oleh teknologi ini mempunyai efek yang signifikan atas pekerjaan dan karir mereka.

Terdapat pernyataan yang menyatakan bahwa di era sekarang, telah terjadi perubahan fundamental dalam penggunaan alat hitung dan manajemen ilmiah (Leavitt dan Whisler). Digambarkan lingkungan bisnis masa depan yang banyak digunakan dalam berbagai perusahaan adalah kekayaan informasi dan seperangkat alat-alat keputusan ilmiah (seperti *linier programming*, *statistik*, dan simulasi). Individu yang memiliki kemampuan yang mengoperasikan lingkungan informasi yang kaya tersebut dan kemampuan untuk menggunakan alat-alat manajemen ilmiah yang lebih maju. Penggunaan teknologi informasi yang meluas juga telah memperluas jumlah hari kerja dan menjadikan hari kerja tersebut lebih fleksibel. Alat-alat teknologi informasi seperti e-mail, group support system, video teleconference interaktif, dan pesan-pesan suara, dalam penggunaannya telah membantu pengurangan waktu yang tidak berharga.

Peluang untuk penerapan sistem informasi telah membawa penggunaan teknologi yang lebih besar daripada sebelumnya. Perubahan-perubahan yang telah dilakukan oleh teknologi informasi terhadap aktivitas bisnis perusahaan adalah:

1. Penurunan waktu pengembangan produk dan biaya pemanufakturan

Aplikasi berbagai teknik pemanufakturan berbasis komputer pengembangan produk menjadi lebih pendek dan biaya pemanufakturan menjadi lebih rendah.

2. jasa perbankan *cross selling*

Persaingan di industri jasa keuangan saat ini begitu ketat, berbagai inovasi dilakukan untuk memenangkan persaingan. Penjualan silang-silang produk perbankan dilakukan untuk meningkatkan penjualan dan pangsa pasar bank tersebut. Upaya penjualan silang didukung oleh teknologi komputer dimana masing-masing bank sudah terotomasi sehingga memudahkan transaksi.

3. Perbaikan sistem perdagangan eceran

Sistem perdagangan eceran juga berkembang dengan baik dengan pengembangan sistem manajemen persediaan yang lebih baik. Dengan komputer bisa dilakukan berbagai perbaikan terhadap sistem manajemen persediaan, pembelian, harga dan laporan.

4. Peningkatan akses informasi pelanggan

Akses informasi tentang pelanggan lebih mudah diperoleh dengan adanya perkembangan teknologi komputer.

5. Memungkinkan pencatatan otomatis

Sistem pengakuan-bicara otomatis memungkinkan pencatatan cepat, akurat, tanpa intervensi operator manusia. Tahun 1992, *Clinical*

*Information Advantages* mulai memasarkan suatu sistem untuk ahli radiologi yang memungkinkan mereka mencatat analisa X-Ray.

6. Mengintegrasikan semua fungsi Nilai Tambah

Penggunaan teknologi informasi kualitas keputusan dan pemberian nilai tambah perusahaan ke pelanggan dapat dilakukan.

7. Kontribusi terhadap persaingan secara keseluruhan

Teknologi informasi yang digunakan dapat membantu manajemen perusahaan dalam peningkatan laba.

Teknologi informasi saat ini berkembang begitu pesat, berbagai aplikasi sistem informasi memungkinkan pemrosesan data dan laporan dengan cepat. Kita saat ini sudah terbiasa memproses data secara elektronik, otomasi pekerjaan kantor, dan telekomunikasi digital. Ragam penggunaan teknologi mengakibatkan seluruh bidang teknologi berubah, tidak terkecuali untuk organisasi bisnis. Para manajer saat ini dan di masa mendatang setiap saat dituntut untuk mengetahui perkembangan informasi yang dapat diakses dari media telekomunikasi. Hal ini merupakan tantangan bagi organisasi bisnis untuk bagaimana bersikap dan bertindak. Perkembangan TI khususnya teknologi komputer, memberikan dampak yang positif terhadap organisasi bisnis, antara lain dalam hal:

1. Peningkatan efisiensi, karena kecepatan waktu dalam pemrosesan data dan semakin berkurangnya penggunaan kertas dalam administrasi bisnis.

2. Peningkatan kapasitas memori dan semakin mudahnya penggunaan komputer. Peningkatan kuantitas dan kualitas pembuatan keputusan bisnis dan produk yang dihasilkannya.

### **2.1.2. Sumber daya Manusia dan Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Teknologi Informasi**

Dalam setiap organisasi perusahaan, maka manusialah yang membuatnya berhasil, keberhasilan aplikasi sistem informasi perusahaan umumnya akan berhasil jika sistem dan lingkungannya mendukung. Keberhasilan suatu TI baru dapat dirasakan setelah adanya implementasi. Pengembangan TI memerlukan perencanaan dan implementasi yang hati-hati untuk menghindari adanya penolakan terhadap sistem yang berbasis komputer. Tidak hanya terkait dengan aspek perangkat keras dan perangkat lunak teknologi komputer, melainkan terkait juga dengan perubahan perilaku secara individual dan organisasional dalam melaksanakan pekerjaannya (Boodnar dan Hopwood, 1995). Pemakai komputer merupakan salah satu komponen yang menentukan keberhasilan suatu perusahaan memanfaatkan komputer.

Modal manusia dalam perusahaan berupa keahlian dan pengetahuan para pegawai adalah sumber utama dari keunggulan lingkungan persaingan abad 21. Para pemilik perusahaan membutuhkan pekerja yang dapat diandalkan untuk mengembangkan hubungan yang kuat dengan pelanggan dan mitra kerja. Mereka harus membuat tenaga kerjanya mampu menghasilkan produktifitas yang diperlukan untuk bersaing di pasar global. Para pemimpin bisnis juga mulai

menyadari bahwa kekuatan gerak dari para karyawannya memainkan peranan yang penting bagi kemampuan perusahaan untuk tetap berada di puncak teknologi dan inovasi baru. Tenaga kerja kelas dunia bisa menjadi pondasi dari differensiasi kompetitif perusahaan yang memberikan keunggulan penting dalam bisnis yang saling bersaing.

Dalam penerapan TI dapat terjadi problematik yang berasal dari beberapa faktor, antara lain: ekonomi, teknologi, konsep sistem dan aspek perilaku. Aspek perilaku menjadi faktor dominan penyebab problematik dalam pengembangan TI. Seperti yang dikemukakan oleh Dandes dan Gudono (1998), kegelisahan, ketakutan seseorang terhadap kehadiran teknologi baru umumnya akan mendorong sikap negatif untuk menolak penggunaan TI. Santoso (1997) mengemukakan bahwa kecemasan pengguna komputer seringkali ditimbulkan oleh adanya rasa takut untuk berbuat salah pada sistem yang belum ia kenal, kesalahan aktifitas yang menurut dugaan pengguna dapat menyebabkan kerusakan sistem dan juga tekanan dari pengguna. Kecemasan yang berlebihan akan menimbulkan sikap negatif yang pada gilirannya akan memperburuk kinerjanya.

Manusia mengungguli komputer dalam tiga hal: fleksibilitas, intelegensi dan kepribadian (Wilkinson, 1990). Orang dapat melakukan aneka pekerjaan dan secara relatif dapat menyesuaikan diri dengan mudah dari suatu pekerjaan ke pekerjaan lainnya. Kepribadian manusia memungkinkannya untuk berinteraksi secara efektif dengan manusia lainnya. Sebaliknya komputer tidak fleksibel dan tidak inteligen (cerdas), komputer hanya bisa bekerja dengan baik jika berkonsentrasi pada suatu pekerjaan. Oleh karena itu, manajer menggunakan

enam kriteria yang digunakan untuk menentukan kesuksesan suatu sistem informasi, yaitu:

1. Kualitas sistem yang berarti seberapa baik sistem melakukan tugas-tugas yang dirancang untuknya, diantaranya mengumpulkan informasi yang akurat, tepat waktu, handal dan lengkap.
2. Kualitas informasi mengacu kepada kualitas dari output seperti format, tampilan, nilainya bagi pembuat keputusan dan lain-lain. Selain itu, agar dianggap sukses, sistem informasi harus digunakan secara aktual oleh karyawan.
3. Penetrasi pemakai mengacu pada sejauh mana pemakai potensial menjadi pemakai aktual dari sistem.
4. Durabilitas mengacu kepada lama waktu sistem dipakai, karena cepatnya perubahan teknologi, sistem yang dimiliki sebagian organisasi dewasa ini terus berevolusi.
5. Kepuasan pemakai berhubungan dengan seberapa positif pemakai bereaksi terhadap pengoperasian sistem dan outputnya.
6. Dampak dari sistem atas perilaku karyawan individual dan atas kinerja organisasi juga harus dipertimbangkan.

Adanya perbedaan karakteristik pemakai secara individual, misal: faktor sikap, demografi, kecemasan dan cara berpikir dapat menyebabkan perilaku kerja dan pencapaian kinerja individual. Perubahan tersebut mungkin menyakitkan pada beberapa individu karena pengguna yang memiliki karakteristik yang berbeda

dipengaruhi oleh perubahan tersebut. Para peneliti juga menjelaskan bahwa resistensi dapat terjadi melalui salah satu diantara tiga teori berikut:

1. *People Oriented Theory* (Teori yang berorientasi pada manusia)

Faktor-faktor internal dalam diri pengguna sebagai individu atau kelompok dapat menyebabkan resisten. Misal, pengguna akan merasakan resistensi pada sistem yang baru atau perubahan karena malas dan tidak berharap untuk belajar dengan cara-cara baru.

2. *System Oriented Theory* (Teori yang berorientasi pada sistem)

Faktor-faktor yang secara inheren melekat pada desain dan menciptakan resisten terhadap pengguna dan itu terjadi dalam sebuah sistem. Misalnya pengguna resisten terhadap sistem karena *users interface* bingung dan sulit dalam mempelajari bagaimana membuat sistem bekerja.

3. *Interaction Theory* (Teori Interaksi)

Resistensi dapat disebabkan oleh interaksi diantara orang-orang dan faktor sistem. Misal sistem didesain secara bagus dan terbuka bagi semua pengguna tetapi menyakitkan bagi mereka yang takut akan kehilangan *power* dalam organisasi.

Selain itu terdapat beberapa alasan mengapa perubahan ditolak. Hal ini didasarkan pada penilaian historis:

1. Timbulnya persepsi bahwa perubahan yang direncanakan mungkin akan mengancam keahlian mereka, mengurangi kemampuan mereka,



menipiskan dasar kekuasaan dialokasikan ke departemen mereka saat ini.

2. Terdapat kurangnya kepercayaan diantara manajemen dan karyawan. Hal ini timbul karena tidak ada penjelasan yang cukup mengenai perubahan atau karena pengalaman sebelumnya bahwa perubahan tidak menghasilkan keuntungan seperti yang dijanjikan.
3. Penganut kebiasaan menafsirkan perubahan sebagai sesuatu yang tidak menyenangkan karena hal tersebut merupakan tantangan untuk rutinitas tertentu dimana biasanya mereka tumbuh.
4. Timbulnya keragu-raguan mengenai kemampuan mereka guna mengatasi berbagai tuntutan situasi yang baru.
5. Timbulnya perasaan takut bahwa perubahan akan berpengaruh secara negatif terhadap keamanan kerja dan penghasilan masa datang dan ketakutan akan sesuatu yang tidak diketahui.

Menurut Lawrence dan Low (1993) dalam Indah (2004) untuk menghindari kemungkinan adanya penolakan terhadap perubahan (*resistance to change*) perencanaan dan implementasi pengembangan TI memerlukan partisipasi pemakai. Salah satu cara untuk mengatasi keengganan terjadinya perubahan untuk menerima hal yang baru adalah melalui pendidikan dan latihan serta pemanfaatan *power* pimpinan. Dengan adanya program pendidikan dan latihan, maka kekhawatiran karyawan terhadap ketidaktahuannya akan teknologi komputer dapat dikurangi dan bahkan akan dapat membuatnya tertarik untuk

menggunakannya, sedang pemanfaatan *power* pimpinan berfungsi untuk menciptakan dorongan atau motivasi serta melaksanakan sistem yang lebih baik.

Penelitian terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi pemanfaatan TI dimotivasi karena adanya ketidaksesuaian antara hasil penerapan TI dengan yang diharapkan.

### 2.1.3. Pengaruh Sikap Terhadap Perilaku Individual

Thompson et al. (1991) dalam Indriantoro (2000) mengemukakan pentingnya aspek perilaku dalam penerapan TI. Hal tersebut berdasarkan hasil penelitian empiris yang menguji pengaruh perilaku individual pemakai terhadap penggunaan *personal computer* (PC) dengan landasan teori yang diusulkan oleh Triandis (1971; 1980) dalam Indriantoro (2000). Sikap (*attitude*) sebagai salah satu aspek yang mempengaruhi perilaku individual, disamping norma sosial (*social norm*) dan kebiasaan (*habits*), mencerminkan pendirian seseorang untuk mengerjakan sesuatu. Sikap seseorang terdiri atas kognisi, afeksi, dan komponen-komponen yang berkaitan dengan perilaku (*behavioral components*). Kognisi berkaitan dengan pengenalan seseorang terhadap lingkungannya sehingga menimbulkan suatu keyakinan (*beliefs*). Dalam konteks penerapan *personal computer* (PC), kemungkinan seseorang mempunyai keyakinan bahwa penggunaan komputer akan memberikan manfaat bagi dirinya dan pekerjaannya. Keyakinan tersebut diperoleh berdasarkan pada pengetahuan dan pengalamannya. Menurut Triandis (1980) dalam Indriantoro (2000), kognisi berkaitan dengan konsekuensi yang diperoleh pada masa depan yang diyakini seseorang sehingga

mendorong untuk bersikap. Afeksi berkaitan dengan perasaan atau emosi seseorang yang mempunyai konotasi suka atau tidak suka. Sikap positif seseorang untuk menerima kehadiran teknologi komputer karena dilandasi oleh keyakinan bahwa teknologi komputer dapat membantu pekerjaannya, sehingga ia mempunyai perasaan suka terhadap teknologi komputer. Keinginan merupakan komponen sikap yang lain, yang mempengaruhi sikap seseorang. Sikap positif seseorang terhadap teknologi komputer karena didorong oleh keinginan yang kuat untuk mempelajarinya.

Ketiga komponen sikap di muka: kognisi, afeksi dan keinginan, pada dasarnya saling terkait antara yang satu dengan yang lain. Keinginan seseorang dipengaruhi oleh keyakinan akan konsekuensi masa yang akan datang, sehingga menimbulkan afeksi seseorang yang dinyatakan dengan sikap suka atau tidak suka terhadap teknologi komputer. Ketidaksukaan seseorang terhadap penggunaan komputer dapat disebabkan oleh ketakutan dan kekhawatiran yang bersangkutan terhadap penggunaan TI atau disebut dengan *computer anxiety* (Igbaria dan Pasuraman 1989). Penelitian ini selanjutnya menitikberatkan pada aspek *computer anxiety* sebagai refleksi sikap seseorang terhadap TI.

## 2.2. Kajian Pustaka

### 2.2.1. *Computer Anxiety* dan Pengertiannya

#### *Anxiety*

Menurut Macquire Dictionary, *anxiety* adalah kesukaran atau kesulitan berfikir yang disebabkan oleh ketakutan pada sesuatu yang akan terjadi atas

bahaya atau kemalangan. May (1997) dalam (Dian yunita, 2004) dalam (Eko & Istiati, 2005) adalah sebagai suatu ketakutan pada sesuatu yang akan terjadi atas adanya ancaman terhadap beberapa nilai yang dianggap penting oleh individu atas keberadaannya sebagai seorang pribadi.

*Anxiety* sebagai suatu ketakutan yang berlebihan yang memotivasi keragaman perilaku pertahanan diri, termasuk gerak-gerik jasmani, ketakutan batiniah atau kekacauan adalah gambaran yang dikemukakan oleh Levitt (1967) dalam Eko & Istiati (2005) tentang *anxiety*. Levitt (1967) mengungkapkan bahwa ruang lingkup definisi *anxiety* yang tepat itu tidak terbatas dan sangat luas.

#### *Computer Anxiety*

Menurut Igarria dan Pasuraman (1989) dalam Indriantoro (2000), definisi *computer anxiety* adalah sebagai suatu kecenderungan seseorang menjadi susah, khawatir atau ketakutan mengenai penggunaan teknologi informasi (komputer) pada masa sekarang atau pada masa yang akan datang. Suatu tipe *stress* tertentu *computer anxiety* berasosiasi dengan kepercayaan yang negatif mengenai komputer, masalah-masalah dalam menggunakan komputer dan penolakan terhadap mesin dikemukakan oleh Gudono dan Rifa (1999) tentang *computer anxiety*.

*Computer anxiety* merupakan salah satu *technophobia* (Linda V. Orr, 2000), dimana komputer merupakan salah satu teknologi yang berkembang dalam kehidupan manusia. *Technophobia* itu sendiri dapat digolongkan menjadi 3 tingkatan, yaitu:

*a. Anxious Technophobe*

Seseorang yang termasuk dalam tingkatan ini akan menunjukkan tanda-tanda klasik yang merupakan reaksi kekhawatiran (*anxiety reaction*) ketika menggunakan suatu teknologi, tanda-tanda tersebut dapat berupa munculnya keringat ditelapak tangan, detak jantung yang keras atau sakit kepala.

*b. Cognitive Technophobe*

Seseorang yang termasuk dalam tingkatan ini pada mulanya merasa tenang dan relaks, mereka sebenarnya menerima suatu teknologi baru tetapi muncul beberapa pesan negatif seperti:

“Saya akan menekan tombol yang salah dan akan mengacaukan mesin ini.”

*c. Uncomfortable User*

Seseorang yang termasuk dalam tingkatan ini dapat dikatakan sedikit khawatir dan masih muncul pertanyaan negatif, tetapi secara umum tidak membutuhkan *one-on-one-counselling*.

Dalam penggunaan komputer, muncul kegelisahan yang dapat menampilkan dua hal:

*a. Fear (Takut)*

Seseorang yang merasa takut dengan adanya komputer karena mereka belum banyak menguasai teknologi komputer, sehingga mereka belum bisa memanfaatkan kehadiran komputer.

*b. Anticipation (Antisipasi)*

Seseorang merasa perlu melakukan antisipasi terhadap kegelisahan yang muncul dengan adanya komputer. Antisipasi tersebut dapat dilakukan dengan menerapkan ide-ide pembelajaran yang menyenangkan (*anticipation*) terhadap komputer.

**2.2.2. Pengaruh Sikap dan *Computer Anxiety* Terhadap Keahlian**

Arndt et al. (1985) dalam Indriantoro (2000) yang melakukan penelitian mengenai hubungan antara sikap individual pemakai dengan pemanfaatan teknologi komputer, menemukan bahwa individu yang memiliki sikap positif terhadap komputer lebih banyak menggunakan komputer dibandingkan subyek yang mempunyai sikap negatif. Sikap pemakai komputer (*computer attitudes*) menunjukkan reaksi atau penilaian seseorang terhadap komputer berdasarkan kesenangan atau ketidaksenangannya terhadap komputer. Sikap pemakai terhadap komputer, dengan demikian dapat bersifat positif atau bersifat negatif. Sikap pemakai komputer dapat pula ditunjukkan dengan sikap optimistik pemakai bahwa komputer sangat membantu dan bermanfaat untuk mengatasi masalah atau pekerjaannya Nickell dan Pinto (1986). Sebaliknya, sikap dapat pula ditunjukkan dengan sikap pesimistik pemakai bahwa komputer dapat mendominasi dan mengendalikan kehidupan manusia, sehingga menyebabkan pemakai merasa terintimidasi oleh komputer.

Menurut Sabherwal dan Elam (1995), sikap pemakai komputer merupakan faktor yang mempengaruhi kinerja (keahlian) individual dalam penggunaan komputer. Keahlian seseorang dalam penggunaan komputer pada gilirannya

mempengaruhi kesuksesan penerapan suatu teknologi informasi. Penelitian yang dilakukan Lyod dan Gressard (1984) dan Igbaria (1990) menunjukkan bahwa sikap pemakai individual terhadap komputer mempunyai pengaruh terhadap keahlian individual pemakai komputer dan keberhasilan suatu sistem informasi. Sikap terhadap komputer mempunyai pengaruh terhadap keyakinan terhadap kemampuan diri dan kinerja individual yang bersangkutan (Heinssen et al. 1987).

Penelitian Igbaria dan Pasuraman (1989), Webster et al. (1990), dan Igbaria (1994) dalam Indriantoro (2000) menemukan bahwa kecenderungan seseorang menjadi susah, khawatir atau ketakutan terhadap komputer (*computer anxiety*) di masa sekarang dan di masa yang akan datang mempunyai pengaruh negatif terhadap sikap pemakai terhadap teknologi komputer. Oleh karena sikap negatif pemakai mengakibatkan rendahnya tingkat keahlian dalam penggunaan komputer, tingginya *computer anxiety* mempunyai pengaruh negatif terhadap keahlian yang bersangkutan dalam menggunakan komputer.

Penelitian ini memberikan perhatian terhadap aspek perilaku pemakai secara individual yang diprosikan dengan tingkat *computer anxiety*-nya dan pengaruhnya terhadap kinerja individual yang diprosikan dengan keahlian pemakai dalam menggunakan komputer. Gambar 2.1 berikut menyajikan model kerangka pemikiran yang menguji pengaruh *computer anxiety* terhadap keahlian pemakai dalam penggunaan komputer.



**Gambar 2.1**  
**Model Penelitian**

### 2.2.3. Keahlian Menggunakan Komputer

Harrison dan Rainer (1992) dan Astuti (2003) dalam Eko & Istiati (2005) mendefinisikan keahlian sebagai berikut:

“Keahlian adalah suatu perkiraan atas suatu kemampuan seseorang untuk melaksanakan pekerjaan dengan sukses, seseorang yang menganggap dirinya mampu untuk melaksanakan tugas, cenderung akan sukses”.

Keahlian komputer menurut Igbaria (1994) dalam Astuti (2003) dalam Eko & Istiati (2005) didefinisikan sebagai berikut:

“Keahlian menggunakan komputer adalah suatu kombinasi antara pengalaman *user* dalam menggunakan komputer, latihan yang diperoleh dan keahlian komputer secara menyeluruh”.

Menurut Astuti (2003) dalam Eko & Istiati (2005), teknologi komputer dan tingkat keahlian dari individu yang menggunakan komputer sangat mempengaruhi penerimaan teknologi komputer. Keyakinan bahwa setiap orang dapat meningkatkan keahliannya sangat diperlukan, berguna untuk keefektifan penggunaan komputer dan menguatkan rasa percaya diri setiap orang mampu menguasai dan menggunakan teknologi komputer dalam pekerjaannya.



#### 2.2.4. Penelitian Terdahulu tentang *Computer Anxiety*

Penelitian mengenai pengaruh *computer anxiety* terhadap keahlian komputer antara lain telah dilakukan oleh Heinsenn et al. (1987), Igbaria dan Parasuraman (1989), Harisson dan Rainer (1992), Sabherwal dan elam (1995), Rifa dan Gudono (1999), Indriantoro (2000), Eko Arief (2004), Dian Yunita (2004), Indah Susilowati (2004), serta Eko Arief dan Istiati Diah (2005).

Heissen et al. (1987) dalam Indriantoro (2000) melakukan penelitian terhadap mahasiswa-mahasiswa perguruan tinggi dalam penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa-mahasiswa dengan *computer anxiety* yang lebih tinggi mempunyai kepercayaan terhadap kemampuan diri dan hasil kinerja yang lebih rendah dari pada mahasiswa yang mempunyai *computer anxiety* lebih rendah. Apabila semua tugas dilaksanakan, subyek dengan tingkat *computer anxiety* yang lebih tinggi memerlukan waktu lebih lama untuk menyelesaikan tugas.

Igbaria dan Parasuraman (1989) dalam Indriantoro (2000) menemukan dalam penelitiannya bahwa kecenderungan seseorang menjadi susah, khawatir atau ketakutan terhadap komputer (*computer anxiety*) di masa sekarang dan masa yang akan datang mempunyai pengaruh terhadap sikap pemakai terhadap teknologi komputer. Oleh karena itu sikap negatif pemakai mengakibatkan rendahnya tingkat keahlian dalam penggunaan komputer, tingginya *computer anxiety* mempunyai pengaruh negatif terhadap keahlian yang bersangkutan dalam menggunakan komputer.

Harisson dan Rainer (1992) dalam Indriantoro (2000) menguji pengaruh perbedaan individual terhadap keahlian *End-User Computing*. Penelitian terhadap

776 karyawan suatu universitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh faktor demografi (umur, jenis kelamin, dan pengalaman), *personality* (*computer anxiety, computer attitudes, dan math anxiety*, kecuali sikap optimis terhadap komputer) dan *cognitive style* hanya *originality of cognitive style*) terhadap keahlian dalam *End-User Computing*.

Sabherwal dan Elam (1995) dalam Eko & Istiati (2005) mengemukakan bahwa sikap pemakai komputer merupakan faktor yang mempengaruhi kinerja (keahlian) individual dalam penggunaan komputer. Keahlian seseorang dalam penggunaan komputer pada gilirannya mempengaruhi kesuksesan penerapan suatu teknologi informasi.

Rifa dan Gudono (1999) melakukan penelitian terhadap 164 karyawan perusahaan perbankan mengenai pengaruh faktor demografi dan *personality* terhadap keahlian dalam *End-User Computing* (EUC). Faktor *personality* dalam penelitian tersebut adalah *computer anxiety, math anxiety, dan computer attitudes*. Penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwa dua variable independent yaitu *fear* dan *anticipation* mempunyai hubungan yang signifikan dengan keahlian dalam *End-User Computing*. Dalam analisis terhadap *computer attitudes*, hanya variable optimis saja yang memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keahlian *End-User Computing*, sedangkan variabel pesimis dan intimidasi tidak mempunyai pengaruh yang signifikan.

Penelitian Indriantoro (2000) dalam penelitian tentang pengaruh *computer anxiety* terhadap keahlian dosen dalam menggunakan komputer. Sampel dalam penelitian tersebut adalah 54 dosen Perguruan Tinggi Negeri dan swasta di

Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemakai computer yang memiliki tingkat *computer anxiety* tinggi akan menunjukkan tingkat keahlian yang lebih rendah daripada pemakai komputer yang memiliki tingkat *computer anxiety* rendah.

Sudaryono (2004) dalam penelitiannya menguji pengaruh *computer anxiety* terhadap 254 dosen akuntansi Perguruan Tinggi Negeri dan Swasta di wilayah Jakarta, Semarang, Solo, Malang dan Surabaya terhadap keahliannya dalam menggunakan komputer untuk mendapatkan hasil bahwa *computer anxiety* mempunyai hubungan negatif yang signifikan terhadap keahlian dalam menggunakan komputer.

Hasil penelitian Yunita (2004) dalam Eko dan Istiati (2005) yang melakukan penelitian yang sama dengan sampel 133 dosen Perguruan Tinggi Negeri dan Swasta di Solo dan Semarang. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa dosen akuntansi memiliki tingkat *computer anxiety* yang lebih rendah akan memperlihatkan tingkat keahlian komputer yang tinggi daripada dosen akuntansi yang mempunyai *computer anxiety* yang lebih tinggi.

Indah Susilowati (2004) melakukan penelitian terhadap 100 karyawan akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia tentang pengaruh *computer anxiety* terhadap keahlian karyawan dalam penggunaan komputer. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *computer anxiety* mempunyai pengaruh negatif yang signifikan terhadap keahlian dalam menggunakan komputer.

Hasil penelitian Eko Arief dan Istiati Diah (2005) tentang pengaruh *computer anxiety* terhadap keahlian penggunaan komputer dengan mengambil

sample 142 karyawan bagian akuntansi dalam Perusahaan Tekstil di Surakarta. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa *computer anxiety* mempunyai pengaruh negatif terhadap keahlian penggunaan komputer.

### 2.3. Perumusan Hipotesis

Hubungan antara *computer anxiety* dengan keahlian menggunakan komputer dalam kerangka pemikiran ini digambarkan bahwa *computer anxiety* mempunyai pengaruh negatif terhadap keahlian komputer. Pemakai komputer dengan *computer anxiety* rendah akan menunjukkan tingkat keahlian dalam penggunaan komputer yang lebih tinggi, sedangkan pemakai komputer dengan *computer anxiety* tinggi akan menunjukkan tingkat keahlian menggunakan komputer yang lebih rendah.

Hubungan variabel *computer anxiety* dan keahlian komputer dalam penelitian ini berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya, dihipotesiskan bahwa pemakai komputer dengan *computer anxiety* yang lebih rendah menunjukkan tingkat keahlian komputer yang lebih tinggi daripada pemakai komputer yang mempunyai *computer anxiety* yang lebih tinggi. Hipotesis yang akan diuji secara empiris dalam penelitian ini dinyatakan dalam rumus:

Ha : *Computer anxiety* mempunyai pengaruh negatif terhadap keahlian karyawan bagian akuntansi dalam menggunakan komputer.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1. Populasi dan Sampel

##### 3.1.1. Populasi

Populasi adalah suatu kesatuan subjek pada wilayah dan waktu dengan kualitas tertentu yang akan diamati. Dalam penelitian ini, populasi yang diambil adalah karyawan perbankan pemakai komputer pada Bank Rakyat Indonesia.

##### 3.1.2. Sampel

Sampel adalah besaran karakteristik (tertentu) dari sebagian populasi. Secara umum jumlah sampel minimal yang dapat diterima untuk suatu studi tergantung dari jenis studi yang dilakukan.

Responden penelitian ini adalah pemakai komputer yang bekerja sebagai karyawan bagian akuntansi pada Bank Rakyat Indonesia Cabang dan Unit di Bumiayu dan diambil sampel sebanyak 80 karyawan perbankan. Alasan penelitian ini menggunakan karyawan bagian akuntansi karena profesi tersebut umumnya menggunakan komputer dalam pelaksanaan pekerjaannya. Pemilihan sampel dibatasi hanya karyawan bagian akuntansi pada Bank Rakyat Indonesia Cabang dan Unit Bumiayu karena pertimbangan waktu dan biaya untuk mencapai efektif dan efisiensi. Dalam pemilihan sampel digunakan metode *Simple Random Sample*.

### 3.2. Kriteria Responden dan Penentuan Populasi

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk menemukan bukti empiris tentang pengaruh faktor *Computer Anxiety* terhadap keahlian karyawan bagian akuntansi dalam penggunaan komputer. Populasi yang diambil penulis dalam penelitian ini adalah karyawan perbankan pemakai komputer Bank Rakyat Indonesia.

Responden yang dipilih adalah karyawan bank pengguna komputer pada Bank Rakyat Indonesia Cabang dan Unit di Bumiayu yang berhubungan dengan keahlian dalam penggunaan komputer, hal ini menunjukkan bagaimana karyawan tersebut tanggap terhadap perubahan teknologi dalam penggunaan komputer berdasarkan umur, jenis kelamin, latar belakang pendidikan dan pengalaman dengan komputer.

### 3.3. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan secara personal dari responden yang dikirim kuesioner. Cara pengumpulan kuesioner secara personal ini dimaksudkan agar diperoleh *respon rate* yang tinggi. Hal ini harus diketahui sebagai metode yang efisien jika dilaksanakan dalam keadaan lokasi geografis responden yang tidak terpencar (memiliki jarak yang saling relatif berdekatan). Seperti halnya domisili antara responden dengan penelitian ini.

Data juga diperoleh dari data sekunder yang dikumpulkan dari penelitian kepustakaan, yaitu berupa penelitian terdahulu berkaitan dengan permasalahan

yang hampir sama, serta dasar-dasar teoritis yang dipergunakan sebagai acuan dalam penelitian ini.

Dalam segi rekonstruksi pertanyaan, penelitian ini menggunakan kuesioner dengan pertanyaan terbuka maupun tertutup, serta bersifat umum, guna memperoleh data mengenai *Computer Anxiety* serta keahlian dalam penggunaan komputer.

### 3.4. Variabel Penelitian dan Pengukurannya

Uji reliabilitas menguji seberapa konsisten satu atau seperangkat instrumen pengukuran mengukur secara konsisten suatu konsep studi yang akan diukur. Reliabilitas menunjukkan stabilitas dan konsistensi instrumen pengukuran dalam mengukur konsep studi.

Penelitian ini merupakan pengembangan lebih lanjut dari penelitian sebelumnya, demikian juga pengembangan instrumen pengukuran, maka dalam penelitian ini penulis tidak menyusun instrumen baru tetapi mengadopsi pengukuran yang telah dikembangkan dan diuji validitas dan reliabilitas oleh peneliti sebelumnya. Instrumen pengukuran untuk variabel *Computer Anxiety* adalah *Computer Anxiety Rating Scale (CARS)* dan untuk variabel keahlian pengguna komputer adalah *Computer Self-Efficacy Scale (CSE)*.

Untuk mengetahui reliabilitas instrumen digunakan teknik *Cronbach Alpha*. Teknik ini dipilih karena merupakan teknik pengujian konsistensi reliabilitas antar item yang paling populer dan menunjukkan indeks konsistensi reliabilitas yang cukup sempurna. Nilai Alpha masing masing skala adalah:

### 1. *Computer Anxiety Rating Scale (CARS)*

Dikembangkan oleh Heinssen et al. (1987). Instrumen ini terdiri atas 19 item pertanyaan. Responden diminta untuk memilih jawaban dari pertanyaan dalam bentuk skala linkert 5 point. Tingkat *computer anxiety* yang rendah dinyatakan dengan skala rendah (1) dan skala tinggi (5) menyatakan tingkat *computer anxiety* yang tinggi. Hasil pengujian Dandes dan Gudono (1999) nilai alpha sebesar 0,87 sedangkan Harrison dan Rainer (1992) hasil pengujian nilai alpha sebesar 0,85.

Penghitungan skor dalam instrumen pengukur variabel ini memerlukan proses pemberian kode ulang (*recode*), yaitu untuk butir-butir pertanyaan nomor 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15 dan 16. Kedelapan butir pertanyaan tersebut mempunyai perbedaan ukuran dengan sebelas pertanyaan lainnya. Model pertanyaan demikian kadang dimaksudkan untuk menghindari kemungkinan timbulnya *extremity bias* pada jawaban responden.

### 2. *Computer Self-Efficacy Scale (CSE)*

Instrumen ini dikembangkan oleh Murphy et al. (1989) yang berisi 12 pertanyaan. Pertanyaan tersebut meliputi kemampuan pemakai dalam hal: aplikasi komputer, sistem operasi komputer, penanganan files dan perangkat keras penyimpanan data, serta penggunaan tombol keyboard. Responden diminta memilih jawaban dalam bentuk skala interval lima



poin yang menunjukkan tingkat keahlian yang rendah untuk skala rendah (1) dan menunjukkan tingkat keahlian tinggi untuk skala tinggi (5).

Hasil uji konsistensi internal penggunaan instrumen ini yang dilakukan oleh Dandes dan Gudono (1999) menunjukkan koefisien (Cronbach) alpha sebesar 0,96 dan pengujian Harrison dan Rainer (1992) menunjukkan koefisien (Cronbach) alpha sebesar 0,95.

### 3.5. Analisis Data

Analisis data penelitian ini menggunakan metode statistik regresi sederhana dengan bantuan program SPSS. Metode ini merupakan alat analisis statistik untuk menguji hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen.

Formulasi model persamaan regresi penelitian ini adalah:

$$Y = \alpha + \beta_i x_i$$

Dimana:

Y = Variabel dari keahlian dalam penggunaan komputer

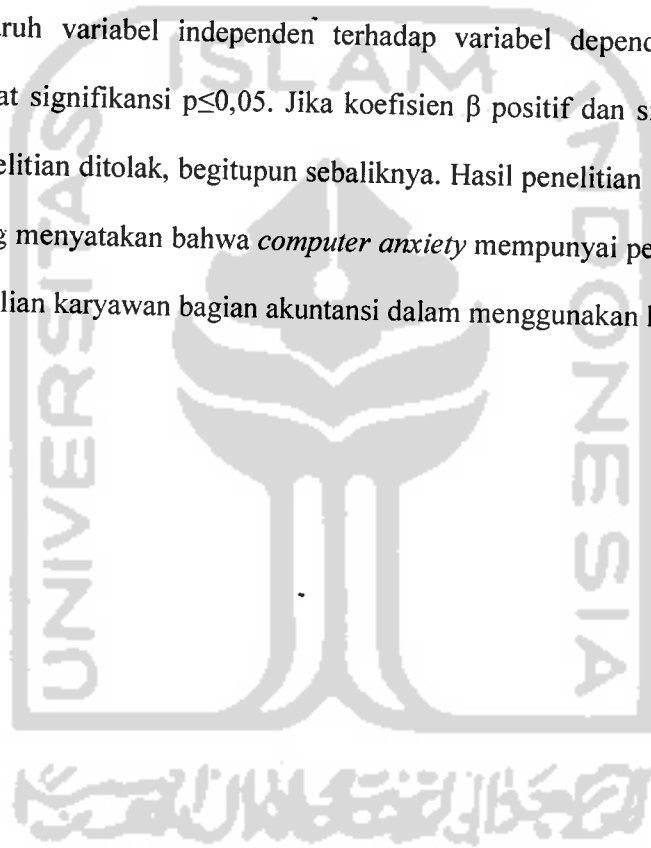
$\alpha$  = Konstanta (0)

$\beta_i$  = Kemiringan (slope) kurva linier

$X_i$  = Variabel dari *computer anxiety*

Variabel independen (*computer anxiety*) diekspektasikan akan mempengaruhi variabel dependennya (keahlian komputer). Jika koefisien  $\beta$  negatif dan signifikan, berarti semakin tinggi keahlian dalam menggunakan komputer. Atau sebaliknya, semakin tinggi *computer anxiety* pemakai maka semakin rendah keahlian dalam menggunakan komputer.

Pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen akan diuji dengan tingkat signifikansi  $p \leq 0,05$ . Jika koefisien  $\beta$  positif dan signifikan maka hipotesis penelitian ditolak, begitupun sebaliknya. Hasil penelitian ini mendukung hipotesis yang menyatakan bahwa *computer anxiety* mempunyai pengaruh negatif terhadap keahlian karyawan bagian akuntansi dalam menggunakan komputer.



## BAB IV

### ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

#### 4.1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan 80 kuesioner kepada karyawan Bank Rakyat Indonesia Cabang dan Unit Bumiayu yang menjadi sampel penelitian ini. Teknik penyebaran kuesioner yang digunakan adalah kuesioner secara personal (*Personality Administrated Questionnaires*). Hal ini dimaksudkan agar mendapatkan *respon rate* yang tinggi. Pengumpulan data tersebut dapat dilihat pada tabel 4.1.1, dari 80 kuesioner yang disebar, terdapat 70 data jawaban responden yang memenuhi syarat dalam data penelitian.

**Tabel 4.1.1**

#### Cara Perolehan Responden

Kuesioner yang didistribusikan	80 eks
Kuesioner yang tidak kembali	10 eks
Total kuesioner yang direspon	70 eks
Tidak lengkap	-
Diisi sembarangan	-
Kriteria responden tidak terpenuhi	-
Total Kuesioner yang tidak dipergunakan	-
Total kuesioner yang dapat digunakan	70 eks

Sumber: data primer, 2006

Setelah dilakukan tabulasi terhadap 70 kuesioner tersebut, penulis dapat mengelompokkan responden berdasarkan umur, jenis, kelamin, pendidikan dan pengalaman dengan komputer yang ditunjukkan dalam tabel-tabel berikut ini.

Tabel 4.1.2

## Jenis Kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Pria	47	67.1	67.1	67.1
	Wanita	23	32.9	32.9	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Sumber: data primer diolah, 2006

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa persentase responden pria lebih besar daripada wanita yaitu sebesar 67.1%.

Tabel 4.1.3

## Usia

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	< 30 tahun	19	27.1	27.1	27.1
	30 - 40 tahun	35	50.0	50.0	77.1
	40 - 50 tahun	10	14.3	14.3	91.4
	> 50 tahun	6	8.6	8.6	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Sumber: data primer diolah, 2006

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa responden penelitian ini terdiri dari berbagai tingkatan umur, yaitu dibawah 30 tahun sampai dengan diatas 50 tahun. Umur responden yang paling sering muncul adalah umur yang berkisar antara 30 sampai 40 tahun, yaitu sebesar 35 orang.

Tabel 4.1.4

## Tingkat Pendidikan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	S2	3	4.3	4.3	4.3
	S1	48	68.6	68.6	72.9
	D3	3	4.3	4.3	77.1
	Lainnya	16	22.9	22.9	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Sumber: data primer diolah, 2006

Responden berdasarkan tabel diatas dapat diketahui dari latar belakang tingkat pendidikan yang berbeda, yaitu dari tingkat SMU atau yang sederajat (pendidikan lainnya) sampai dengan tingkat S2. Tingkat pendidikan responden yang paling sering muncul adalah tingkat pendidikan S1, yaitu sebesar 48 orang.

Tabel 4.1.5

## Pengalaman Komputer

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	< 1 tahun	9	12.9	12.9	12.9
	1 - 5 tahun	20	28.6	28.6	41.4
	> 5 tahun	41	58.6	58.6	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Sumber: data primer diolah, 2006

Responden dilihat dari berbagai tingkat pengalaman dengan komputer, pada tabel dapat diketahui bahwa pengalaman responden yang paling sering muncul adalah pengalaman responden dengan komputer selama lebih dari 5 tahun.

#### 4.2. Uji Validitas dan Reliabilitas

Dalam penelitian ini, instrumen pengukuran yang digunakan untuk variabel *Computer Anxiety* adalah *Computer Anxiety Rating Scale (CARS)* dan untuk variabel keahlian pengguna komputer adalah *Computer Self-Efficacy Scale (CSE)*. Untuk mengetahui reliabilitas instrumen ini digunakan teknik *Cronbach Alpha*.

##### 4.2.1. Uji Validitas

Tabel 4.2.1

##### Hasil Uji Validitas terhadap *Computer Anxiety*

	Butir Pertanyaan	Korelasi ( $r_{xy}$ )	r tabel	Keterangan
<i>Computer Anxiety</i>	1	0.631	0.2351	Valid
	2	0.637	0.2351	Valid
	3	0.572	0.2351	Valid
	4	0.688	0.2351	Valid
	5	0.757	0.2351	Valid
	6	0.686	0.2351	Valid
	7	0.729	0.2351	Valid
	8	0.527	0.2351	Valid
	9	0.734	0.2351	Valid
	10	0.714	0.2351	Valid
	11	0.649	0.2351	Valid
	12	0.690	0.2351	Valid
	13	0.692	0.2351	Valid
	14	0.758	0.2351	Valid
	15	0.699	0.2351	Valid
	16	0.609	0.2351	Valid
	17	0.611	0.2351	Valid
	18	0.597	0.2351	Valid
	19	0.666	0.2351	Valid

Sumber: data primer diolah, 2006

Berdasarkan tabel perhitungan diatas, dapat diketahui nilai korelasi dari seluruh butir pertanyaan tentang *computer anxiety*. Dari hasil perhitungan koefisien korelasi ( $r_{xy}$ ) seluruhnya mempunyai r hitung yang lebih besar dari r tabel ( $r \text{ tabel} = 0,2351$ ), maka seluruh butir pertanyaan tentang *computer anxiety* pada kuesioner adalah valid.

**Tabel 4.2.2**  
**Hasil Uji Validitas terhadap Keahlian Komputer**

	Butir Pertanyaan	Korelasi ( $r_{xy}$ )	r tabel	Keterangan
<b>Keahlian Komputer</b>	1	0.630	0.2351	Valid
	2	0.688	0.2351	Valid
	3	0.649	0.2351	Valid
	4	0.498	0.2351	Valid
	5	0.799	0.2351	Valid
	6	0.621	0.2351	Valid
	7	0.663	0.2351	Valid
	8	0.697	0.2351	Valid
	9	0.721	0.2351	Valid
	10	0.623	0.2351	Valid
	11	0.714	0.2351	Valid
	12	0.648	0.2351	Valid

Sumber: data primer diolah, 2006

Berdasarkan dari tabel perhitungan diatas, dapat diketahui nilai korelasi dari seluruh butir pertanyaan tentang keahlian komputer. Dari hasil perhitungan koefisien korelasi ( $r_{xy}$ ) seluruhnya mempunyai r hitung yang lebih besar dari r tabel ( $r \text{ tabel} = 0,2351$ ), maka seluruh butir pertanyaan tentang keahlian komputer pada kuesioner adalah valid.

Walaupun secara statistik tidak dapat dibuktikan valid atau tidak, akan tetapi secara kualitatif pertanyaan ini dapat dinyatakan valid, karena sudah pernah dipergunakan dalam penelitian sebelumnya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, seluruh butir pertanyaan yang terdapat dalam kuesioner dapat dinyatakan layak sebagai instrumen untuk mengukur data penelitian.

#### 4.2.1. Uji Reliabilitas

**Tabel 4.2.3**  
**Hasil Uji Reliabilitas Terhadap *Computer Anxiety* dan Keahlian Komputer**

Variabel	Koefisien <i>Alpha Cronbach</i>	Nilai Kritis (r tabel)	Keterangan
<i>Computer Anxiety</i>	0.9282	0.6	Reliabel
Keahlian Komputer	0.8794	0.6	Reliabel

Sumber: data primer diolah, 2006

Berdasarkan dari tabel diatas, dapat diketahui nilai koefisien Alpha Cronbach dari *computer anxiety* dan keahlian komputer. Dari hasil perhitungan tabel diatas, dapat dilihat bahwa koefisien alpha *computer anxiety* sebesar 0.9282 dan nilai koefisien alpha dari keahlian komputer sebesar 0.8794, keduanya mempunyai nilai koefisien lebih besar dari r tabel sebesar 0.6 ( $\alpha > 0.6$ ). Walaupun secara statistik tidak dapat dibuktikan reliabel atau tidak, akan tetapi secara kualitatif pertanyaan ini dapat dinyatakan reliabel, karena sudah pernah dipergunakan dalam penelitian sebelumnya. Seluruh variabel ini dapat dinyatakan reliabel karena koefisien alpha lebih besar dari 0.6, maka dapat disimpulkan



bahwa butir pertanyaan dalam kuesioner dinyatakan layak sebagai instrumen untuk mengukur data penelitian.

#### 4.3. Statistik Deskriptif

Ada dua variabel pokok yang diukur dan dianalisis dalam penelitian ini, yaitu *computer anxiety* dan keahlian komputer. Berikut ini uraian mengenai statistik deskriptif yang menjelaskan secara global skor jawaban responden, yang meliputi kisaran teoritis dan sesungguhnya, rata-rata dan deviasi standar.

Statistik deskriptif jawaban responden terhadap instrumen yang mengukur *computer anxiety* pemakai disajikan dalam tabel. Kisaran teoritis menunjukkan kemungkinan responden menjawab instrumen pengukur variabel *computer anxiety* yang terdiri atas 19 butir pertanyaan dengan skor terendah (1) untuk seluruh butir pertanyaan sehingga seluruhnya berjumlah 19 (1 x 19) atau dengan skor tertinggi (5) untuk seluruh butir pertanyaan yang seluruhnya berjumlah 95 (5 x 19).

Tabel 4.3

#### Statistik Deskriptif Variabel *Computer Anxiety* Pemakai

	Kisaran Teoritis	Kisaran Sesungguhnya	Rata-rata	Deviasi Standar
<i>Computer Anxiety</i>	19-95	26-90	61,30	13,12

Sumber: data primer diolah, 2006

Berdasarkan data yang dikumpulkan dalam penelitian ini, kisaran sesungguhnya dari skor jawaban responden menunjukkan angka antara 26 sampai 90. Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada responden yang menjawab dengan skor

terendah (1) dan skor tertinggi (5) untuk semua butir pertanyaan. Rata-rata responden mempunyai *computer anxiety* yang rendah ditunjukkan dengan skor rata-rata 61,30 dengan deviasi standar 13,12. Berarti rata-rata responden menjawab butir-butir pertanyaan dalam variabel ini dengan skor rendah (kurang dari 3).

**Tabel 4.3.1**  
**Statistik Deskriptif Variabel *Computer Anxiety* Pemakai Tingkat**  
**Pendidikan S2**

	Kisaran Teoritis	Kisaran Sesungguhnya	Rata-rata	Deviasi Standar
<i>Computer Anxiety</i>	19-95	35-83	44,67	22,05

Sumber: data primer diolah, 2006

Berdasarkan data yang dikumpulkan dalam penelitian ini, kisaran sesungguhnya dari jawaban responden pada tingkat pendidikan S2 menunjukkan angka antara 35 sampai 83. Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada reponden yang menjawab dengan skor terendah (1) dan skor tertinggi (5) untuk semua butir pertanyaan. Rata-rata responden mempunyai *computer anxiety* yang rendah dan ditunjukkan dengan skor rata-rata 44,67 dengan deviasi standar 22,05. Berarti rata-rata responden menjawab butir-butir pertanyaan dalam variabel ini dengan skor rendah (kurang dari 3).

Tabel 4.3.2

**Statistik Deskriptif Variabel *Computer Anxiety* Pemakai Tingkat  
Pendidikan S1**

	Kisaran Teoritis	Kisaran Sesungguhnya	Rata-rata	Deviasi Standar
<i>Computer Anxiety</i>	19-95	26-87	61,94	11,81

Sumber: data primer diolah, 2006

Berdasarkan data yang dikumpulkan dalam penelitian ini, kisaran sesungguhnya dari jawaban responden pada tingkat pendidikan S1 menunjukkan angka antara 26 sampai 87. Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada responden yang menjawab dengan skor terendah (1) dan skor tertinggi (5) untuk semua butir pertanyaan. Rata-rata responden mempunyai *computer anxiety* yang rendah dan ditunjukkan dengan skor rata-rata 61,94 dengan deviasi standar 11,81. Berarti rata-rata responden menjawab butir-butir pertanyaan dalam variabel ini dengan skor rendah (kurang dari 3).

Tabel 4.3.3

**Statistik Deskriptif Variabel *Computer Anxiety* Pemakai Tingkat  
Pendidikan D3**

	Kisaran Teoritis	Kisaran Sesungguhnya	Rata-rata	Deviasi Standar
<i>Computer Anxiety</i>	19-95	61-74	49,67	11,50

Sumber: data primer diolah, 2006

Berdasarkan data yang dikumpulkan dalam penelitian ini, kisaran sesungguhnya dari jawaban responden pada tingkat pendidikan D3 menunjukkan angka antara 61 sampai 74. Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada responden yang

menjawab dengan skor terendah (1) dan skor tertinggi (5) untuk semua butir pertanyaan. Rata-rata responden mempunyai *computer anxiety* yang rendah dan ditunjukkan dengan skor rata-rata 49,67 dengan deviasi standar 11,50. Berarti rata-rata responden menjawab butir-butir pertanyaan dalam variabel ini dengan skor rendah (kurang dari 3).

**Tabel 4.3.4**  
**Statistik Deskriptif Variabel *Computer Anxiety* Pemakai Tingkat Pendidikan Lainnya**

	Kisaran Teoritis	Kisaran Sesungguhnya	Rata-rata	Deviasi Standar
<i>Computer Anxiety</i>	19-95	37-90	64,69	13,27

Sumber: data primer diolah, 2006

Berdasarkan data yang dikumpulkan daalm penelitian ini, kisaran sesungguhnya dari jawaban responden pada tingkat pendidikan lainnya (SMU atau sederajat) menunjukkan angka antara 37 sampai 90. Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada reponden yang menjawab dengan skor terendah (1) dan skor tertinggi (5) untuk semua butir pertanyaan. Rata-rata responden mempunyai *computer anxiety* yang rendah dan ditunjukkan dengan skor rata-rata 64,69 dengan deviasi standar 13,27. Berarti rata-rata responden menjawab butir-butir pertanyaan dalam variabel ini dengan skor rendah (kurang dari 3).

Tabel 4.4

**Statistik Deskriptif Variabel Keahlian Komputer Keseluruhan**

	Kisaran Teoritis	Kisaran Sesungguhnya	Rata-rata	Deviasi Standar
Keahlian Komputer	12-60	26-60	46,71	6,28

Sumber: data primer diolah, 2006

Statistik deskriptif jawaban responden terhadap instrumen yang mengukur keahlian komputer disajikan dalam tabel 4.4. Kisaran teoritis menunjukkan kemungkinan responden menjawab instrumen pengukur variabel keahlian komputer yang terdiri atas 12 butir pertanyaan dengan skor terendah (1) untuk seluruh butir pertanyaan, sehingga seluruhnya berjumlah 12 (1 x 12) atau dengan skor tertinggi (5) untuk seluruh butir pertanyaan yang seluruhnya berjumlah 60 (5x12).

Secara keseluruhan, skor jawaban responden menunjukkan kisaran sesungguhnya antara 26 sampai 60. Kisaran ini menunjukkan bahwa tidak ada responden yang menjawab skor terendah untuk semua butir pertanyaan. Responden umumnya mempunyai tingkat keahlian komputer yang tinggi, yaitu ditunjukkan dengan skor rata-rata 46,71 dengan deviasi standar 6,28. Berarti rata-rata responden menjawab butir-butir pertanyaan dalam variabel ini dengan skor tinggi (lebih dari 3).

Tabel 4.4.1

**Statistik Deskriptif Variabel Keahlian Komputer Pemakai Tingkat  
Pendidikan S2**

	Kisaran Teoritis	Kisaran Sesungguhnya	Rata-rata	Deviasi Standar
Keahlian Komputer	12-60	49-57	56,00	5,29

Sumber: data primer diolah, 2006

Berdasarkan skor jawaban responden, kisaran sesungguhnya dari jawaban responden pada tingkat pendidikan S2 berkisar antara 49 sampai 57. Kisaran ini menunjukkan bahwa tidak ada responden yang menjawab skor terendah (1) dan skor tertinggi (5) untuk semua butir pertanyaan. Responden umumnya mempunyai tingkat keahlian komputer yang tinggi, yaitu ditunjukkan dengan skor rata-rata 56,00 dengan deviasi standar 5,29. Berarti rata-rata responden menjawab butir-butir pertanyaan dalam variabel ini dengan skor tinggi (lebih dari 3).

Tabel 4.4.2

**Statistik Deskriptif Variabel Keahlian Komputer Pemakai Tingkat  
Pendidikan S1**

	Kisaran Teoritis	Kisaran Sesungguhnya	Rata-rata	Deviasi Standar
Keahlian Komputer	12-60	31-60	46,69	5,39

Sumber: data primer diolah, 2006

Berdasarkan skor jawaban responden, kisaran sesungguhnya dari jawaban responden pada tingkat pendidikan S1 berkisar antara 31 sampai 60. Kisaran ini menunjukkan bahwa tidak ada responden yang menjawab skor terendah (1) dan skor tertinggi (5) untuk semua butir pertanyaan. Responden umumnya mempunyai

tingkat keahlian komputer yang tinggi, yaitu ditunjukkan dengan skor rata-rata 46,69 dengan deviasi standar 5,39. Berarti rata-rata responden menjawab butir-butir pertanyaan dalam variabel ini dengan skor tinggi (lebih dari 3).

**Tabel 4.4.3**

**Statistik Deskriptif Variabel Keahlian Komputer Pemakai Tingkat Pendidikan D3**

	Kisaran Teoritis	Kisaran Sesungguhnya	Rata-rata	Deviasi Standar
Keahlian Komputer	12-60	42-52	51,33	5,51

Sumber: data primer diolah, 2006

Berdasarkan skor jawaban responden, kisaran sesungguhnya dari jawaban responden pada tingkat pendidikan D3 berkisar antara 42 sampai 52. Kisaran ini menunjukkan bahwa tidak ada responden yang menjawab skor terendah (1) dan skor tertinggi (5) untuk semua butir pertanyaan. Responden umumnya mempunyai tingkat keahlian komputer yang tinggi, yaitu ditunjukkan dengan skor rata-rata 51,33 dengan deviasi standar 5,51. Berarti rata-rata responden menjawab butir-butir pertanyaan dalam variabel ini dengan skor tinggi (lebih dari 3).

**Tabel 4.4.4**

**Statistik Deskriptif Variabel Keahlian Komputer Pemakai Tingkat Pendidikan Lainnya**

**Pendidikan Lainnya**

	Kisaran Teoritis	Kisaran Sesungguhnya	Rata-rata	Deviasi Standar
Keahlian Komputer	12-60	26-54	44,19	7,36

Sumber: data primer diolah, 2006

Berdasarkan skor jawaban responden, kisaran sesungguhnya dari jawaban responden pada tingkat pendidikan lainnya (SMU atau sederajat) berkisar antara 26 sampai 54. Kisaran ini menunjukkan bahwa tidak ada responden yang menjawab skor terendah (1) dan skor tertinggi (5) untuk semua butir pertanyaan. Responden umumnya mempunyai tingkat keahlian komputer yang tinggi, yaitu ditunjukkan dengan skor rata-rata 44,19 dengan deviasi standar 7,36. Berarti rata-rata responden menjawab butir-butir pertanyaan dalam variabel ini dengan skor tinggi (lebih dari 3).

#### 4.4. Hasil Pengujian Hipotesis

Hasil analisis regresi secara keseluruhan menunjukkan R kuadrat (koefisien determinasi) sebesar 0.365,  $F = 39.060$  dengan tingkat signifikansi 0.000 ( $p \leq 0.05$ ). Berarti ada pengaruh yang signifikan antara *computer anxiety* (variabel independen) terhadap tingkat keahlian komputer (variabel dependen). Variasi perubahan tingkat keahlian komputer dijelaskan oleh variabel *computer anxiety* sebesar 36,5%.

Tabel 4.5

#### Hasil Analisis Regresi

Variabel	Koefisien	Deviasi Standar	Nilai-t	Tingkat Signifikansi
Konstanta ( $\alpha$ )	64.428	2.898	22.235	0.000
<i>Computer Anxiety</i> ( $\beta$ )	-0,289	0.046	-6.250	0.000
$R^2 = 0.365$ ; $F = 39.060$ ; Sig. $F = .000$				

Sumber: data primer diolah, 2006

Dari tabel diatas, diketahui koefisien regresi ( $\beta$ ) bernilai negatif sebesar 0,289 dan t hitung sebesar 6,250 dengan tingkat signifikansi 0,000 atau kurang



dari 0,05, berarti semakin rendah *computer anxiety* pemakai komputer mempunyai pengaruh terhadap semakin tinggi keahlian pemakai dalam menggunakan komputer. Atau sebaliknya, semakin tinggi *computer anxiety* pemakai, berpengaruh terhadap semakin rendah keahlian pemakai dalam menggunakan komputer. Dengan demikian hasil penelitian ini mendukung hipotesis yang menyatakan bahwa *computer anxiety* mempunyai pengaruh negatif terhadap keahlian dalam menggunakan komputer.

Dari hasil perhitungan dengan menggunakan program SPSS, maka persamaan regresi yang timbul adalah sebagai berikut :

$$Y = 64,428 - 0,289 X$$

Koefisien  $\beta$  negatif sebesar 0,289 dengan tingkat signifikansi 0,000 ( $p \leq 0,05$ ). Hal ini berarti bahwa semakin rendah *computer anxiety* pemakai, mempunyai pengaruh terhadap semakin tingginya keahlian pemakai dalam menggunakan komputer. Atau sebaliknya semakin tinggi *computer anxiety* maka akan semakin rendah tingkat keahlian dalam penggunaan komputer.

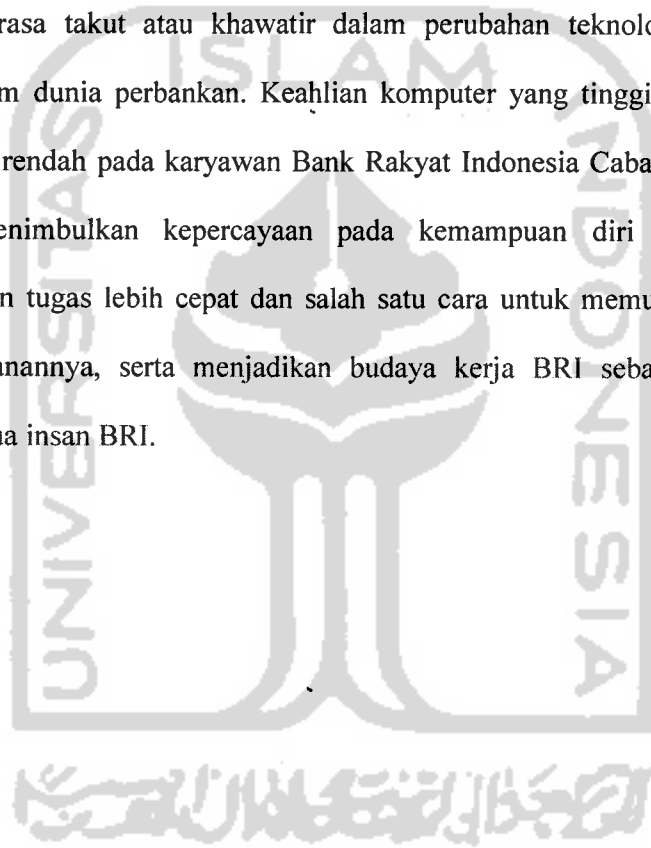
Hasil penelitian terhadap karyawan bagian akuntansi Bank Rakyat Indonesia Cabang dan Unit di Bumiayu konsisten dengan dengan temuan penelitian Heinssen et al. (1987), Igarria dan Parasuraman (1989), Harisson dan Rainer (1992), Sabherwal dan Elam (1995), Rifa dan Gudono (1999), Indriantoro (2000), Sudaryono (2004), Yunita (2004), serta Eko Arif dan Istiati (2005) yang menguji pengaruh *computer anxiety* terhadap keahlian dalam menggunakan komputer, bahwa *computer anxiety* mempunyai pengaruh negatif yang signifikan terhadap keahlian seseorang dalam menggunakan komputer.

Dari hasil penelitian karyawan bagian akuntansi yang bekerja pada Bank Rakyat Indonesia Cabang dan Unit di Bumiayu memiliki *computer anxiety* yang rendah, sehingga memiliki keyakinan bahwa teknologi komputer tidak akan mendominasi atau mengendalikan kehidupan manusia, sehingga menimbulkan keinginan yang kuat untuk mempelajari pemanfaatan teknologi komputer. Oleh karena itu, pemakai dengan *computer anxiety* yang rendah akan menyebabkan tingkat keahliannya dalam menggunakan komputer yang relatif lebih tinggi dibandingkan pemakai yang *computer anxiety*nya tinggi.

Sikap pemakai komputer terdiri atas tiga komponen: kognisi, afeksi dan keinginan. Pemakai yang mempunyai kognisi atau keyakinan bahwa teknologi komputer akan memberikan manfaat bagi dirinya, dan menimbulkan afeksi yang mempunyai konotasi suka untuk menerima kehadiran komputer. Keyakinan dan afeksi yang menunjukkan sikap optimistik bahwa komputer dapat membantu mengatasi masalah dalam pekerjaannya sehingga seseorang merasa senang bekerja dengan komputer. Seseorang yang mempunyai sikap demikian tidak merasa terintimidasi, khawatir, susah atau ketakutan oleh kehadiran teknologi komputer atau mempunyai *computer anxiety* yang rendah.

Bank Rakyat Indonesia merupakan bank pemerintah yang akte pendirian, saham dan keuntungan yang diperoleh dimiliki oleh pemerintah. Dari penelitian ini karyawan Bank Rakyat Indonesia Cabang dan Unit di Bumiayu mempunyai *computer anxiety* rendah, yang berarti mempunyai pengaruh keahlian karyawan semakin tinggi dalam penggunaan komputer. Keahlian karyawan dalam penggunaan komputer sangat diperlukan untuk peningkatan pelayanan kepada

nasabah serta menjadi salah satu bank *go public* yang diperhitungkan dalam dunia bisnis perbankan. *Computer Anxiety* yang rendah mendukung karyawan Bank Rakyat Indonesia Cabang dan Unit di Bumiayu untuk dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam kinerjanya, pada era teknologi sekarang ini karyawan bank dituntut agar dapat menguasai keahlian komputer untuk mendukung pelayanan yang akan diberikan kepada nasabah. Karyawan yang mempunyai rasa takut atau khawatir dalam perubahan teknologi tidak akan terpakai dalam dunia perbankan. Keahlian komputer yang tinggi dan *computer anxiety* yang rendah pada karyawan Bank Rakyat Indonesia Cabang dan Unit di Bumiayu menimbulkan kepercayaan pada kemampuan diri sendiri untuk menyelesaikan tugas lebih cepat dan salah satu cara untuk memuaskan nasabah dalam pelayanannya, serta menjadikan budaya kerja BRI sebagai sikap dan perilaku semua insan BRI.



## BAB V

### KESIMPULAN, KETERBATASAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan pada BAB IV, penulis dapat mengambil kesimpulan, keterbatasan dan saran untuk penelitian selanjutnya, masing-masing akan diuraikan dibawah ini.

#### 5.1. Kesimpulan

Dari analisis data dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana menghasilkan nilai  $R^2$  (koefisien determinasi) sebesar 0.365, berarti ada pengaruh yang signifikan antara *computer anxiety* (variabel independen) terhadap keahlian komputer (variabel dependen) dengan variasi perubahan tingkat keahlian komputer dijelaskan oleh variabel *computer anxiety* sebesar 36,5%.

Koefisien regresi ( $\beta$ ) bernilai negatif sebesar 0,289 dan t hitung sebesar 6,250 dengan tingkat signifikansi 0.000 atau kurang dari 0,05, berarti semakin rendah *computer anxiety* pemakai mempunyai pengaruh dengan semakin tinggi keahlian pemakai dalam menggunakan komputer, atau sebaliknya yaitu semakin tinggi *computer anxiety* pemakai mempunyai pengaruh dengan semakin rendah keahlian pemakai dalam menggunakan komputer.

Hasil penelitian terhadap karyawan Bank Rakyat Indonesia Cabang dan Unit di Bumiayu konsisten dengan penelitian terdahulu yang menguji pengaruh *computer anxiety* terhadap keahlian dalam menggunakan komputer. *Computer Anxiety* mempunyai pengaruh negatif terhadap keahlian seseorang dalam

menggunakan komputer, karena akan menghambat kinerja dalam penggunaan teknologi komputer serta tidak tercapainya efektifitas dan efisiensi kinerja karyawan perbankan.

Bank Rakyat Indonesia merupakan bank pemerintah yang berusaha menang dalam persaingan bisnis perbankan. Dalam persaingan tersebut diharapkan mempunyai keunggulan kompetitif yang dapat dicapai dengan peningkatan teknologi informasi (TI), salah satunya adalah penggunaan komputer. Teknologi informasi dewasa ini memudahkan kegiatan bisnis perbankan dalam lingkungan yang semakin penuh ketidakpastian, sebagai alat bantu dalam pembuatan keputusan bisnis. Dari penelitian ini, dapat di tarik kesimpulan bahwa karyawan Bank Rakyat Indonesia Cabang dan Unit di Bumiayu mempunyai *computer anxiety* yang rendah, sehingga keahlian karyawan dalam penggunaan komputer tinggi. Hal ini dapat ditunjukkan keahlian karyawan dalam pelayanan nasabah dengan penggunaan teknologi komputer, seperti pemakaian ATM, transfer sesama bank maupun antar bank, dan pelayanan jasa bank lainnya yang menggunakan teknologi komputer. Penguasaan perkembangan teknologi informasi bagi karyawan Bank Rakyat Indonesia Cabang dan Unit di Bumiayu sangat diperlukan untuk meningkatkan pelayanan jasa bank kepada nasabah serta mendukung untuk menjadi salah satu bank *go public* yang patut di perhitungkan dalam persaingan bisnis dalam bidang perbankan.

## 5.2. Keterbatasan

Peneliti mengakui sejumlah keterbatasan dalam penelitian ini yang kemungkinan dapat menimbulkan bias hasil penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

1. Responden penelitian ini terbatas pada pemakai komputer yang berprofesi sebagai karyawan bagian akuntansi pada Bank Rakyat Indonesia di Bumiayu, karena karyawan bagian inilah yang menggunakan komputer dalam penyelesaian pekerjaannya. Penggunaan sampel yang terbatas ini kemungkinan akan mengurangi kemampuan hasil penelitian ini untuk digeneralisasi.
2. Penulis hanya menggeneralisasi variabel *computer anxiety* yang terdiri dari *fear* (takut) dan *anticipation* (antisipasi) sebagai satu variabel independent, sehingga tidak diketahui faktor mana antara *fear* dan *anticipation* yang paling berpengaruh terhadap keahlian menggunakan komputer.
3. Penggunaan instrumen berupa kuesioner sebagai pengukur variabel penelitian mendasarkan pada persepsi responden dalam memahami butir-butir pertanyaan. Kemungkinan hal ini akan menimbulkan masalah jika persepsi responden berbeda dengan keadaan yang sesungguhnya. Penelitian ini hanya dilakukan melalui kuesioner, tidak dilengkapi dengan metode pengumpulan data yang lain, misal: observasi dan wawancara yang mungkin dapat memperkaya data penelitian.

### 5.3. Saran

Mengingat arti pentingnya topik penelitian ini untuk pengembangan teknologi informasi secara teoritis dan praktis, penulis memberikan saran kepada penelitian selanjutnya yang menaruh minat untuk melakukan replikasi dan ekstensi terhadap topik penelitian ini, yaitu:

1. Memperluas sampel penelitian dengan memperhatikan heterogenitas profesi dan pemakai komputer.
2. Mengembangkan variabel *computer anxiety* menjadi dua variabel yaitu *fear* dan *anticipation* sebagai variabel yang mempengaruhi variabel keahlian menggunakan komputer.
3. Bagi Bank Rakyat Indonesia diharapkan memberikan program pendidikan dan latihan terhadap karyawan, sehingga ketidaktahuan akan teknologi komputer dapat dikurangi dan membuat karyawan tertarik untuk menggunakannya.

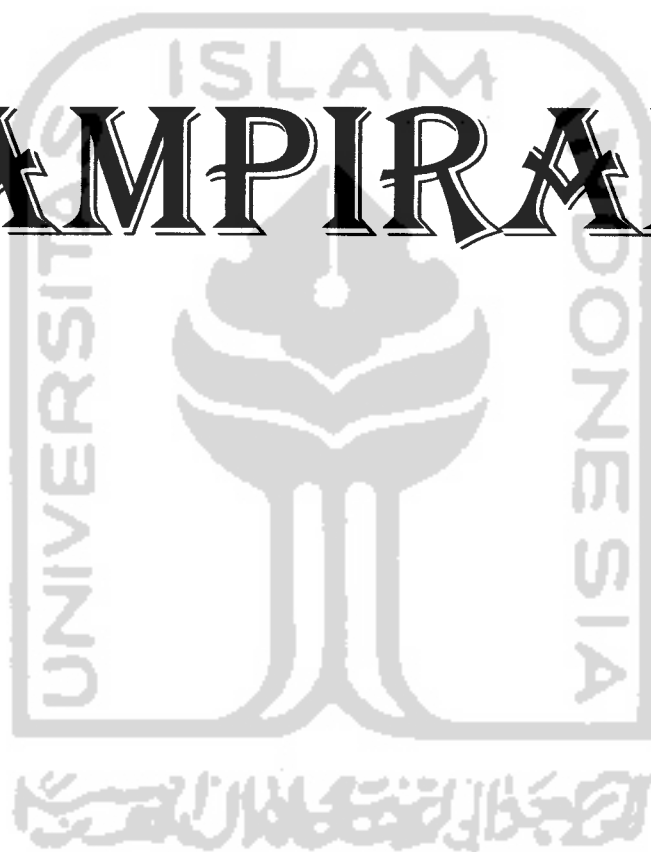
## DAFTAR PUSTAKA

- Boedijoewono, Noegroho, 2001, *Pengantar Statistik Ekonomi dan Perusahaan*, Edisi Revisi Jilid 2, Yogyakarta: UPP AMP YKPN.
- Boone, Louis E dan David L. Kurtz, 2003, *Pengantar Bisnis*, Jakarta: Erlangga.
- Djarwanto, P.S., 2001, *Mengenal Beberapa Uji Statistik Dalam Penelitian*, Edisi Kedua, Yogyakarta: Liberty.
- Draft, Richard L, 2002, *Manajemen*, Jakarta: Erlangga.
- <http://www.bri.co.id>
- Indriantoro, Nur, 1996, Sistem Informasi Strategik: Dampak Teknologi Informasi terhadap Organisasi dan Keunggulan Kompetitif, *Jurnal KOMPAK*, No. 9, Februari.
- Indriantoro, Nur, 2000, Pengaruh *Computer Anxiety* terhadap Keahlian Dosen Dalam Penggunaan Komputer. *Jurnal Akuntansi & Auditing Indonesia*, Vol.4, No.2 Desember: 191-210.
- Kuncoro, Mudrajad., 2003, *Metode Riset Untuk Bisnis & Ekonomi Bagaimana meneliti & menulis tesis?*, Jakarta: Erlangga.
- Martono, 2002, *Bank dan Lembaga Keuangan Lain*, Yogyakarta: Ekonisia.
- Muhammad, Fakhri Husein dan Amin Wibowo., 1999, *Sistem Informasi Manajemen*, Edisi Revisi. Yogyakarta: UPP AMP YKPN.
- Nurgiyantoro, Burhan; Gunawan; Marzuki, 2000, *Statistik Terapan untuk penelitian ilmu-ilmu sosial*, cetakan pertama, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, Oktober.



- Mc. Leod, Raymond Jr, 2001, *Sistem Informasi Manajemen*, Edisi 8, Jakarta: PT Indeks.
- Rifa, Dandes & Gudono, 1999, Pengaruh Faktor Demografi dan *Personality* terhadap Keahlian dalam *End-User Computing*, *Jurnal Riset Akuntansi Indonesia*, Vol No. 1 Januari, 20-36.
- Sekaran, Uma., 2000, *Research Methods for Bussiness: A Skill Building Approach*. Third Edition. New York: John Willey & Son Inc.
- Sudaryono, Eko Arief dan Istiati Diah, 2005, Pengaruh *Computer Anxiety* terhadap Keahlian Karyawan bagian Akuntansi dalam Menggunakan Komputer (Survai Pada Perusahaan Tekstil di Surakarta), Solo, *Jurnal Simposium Nasional Akuntansi 8*.
- Sugiyono, 2001, *Metode Penelitian Bisnis*, Cetakan Ketiga, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono; Eri Wibowo., 2002, *Statistika untuk Penelitian dan Aplikasinya dengan SPSS 10.00 For Windows*, Bandung: Alfabeta.
- Susilowati, Indah., 2004, *Pengaruh Computer Anxiety terhadap Keahlian Karyawan Dalam Penggunaan Komputer (Studi Kasus di Fakultas Ekonomi Indonesia)*, Skripsi S-1 UII (tidak dipublikasikan), Fakultas Ekonomi UII.
- Wilkinson, Joseph W, 1993, *Sistem Akunting dan Informasi*, Jakarta: Binarupa Aksara

# LAMPIRAN



**Jogjakarta,**

**Hal : Permohonan menjadi koresponden**

**Kepada Yang Terhormat**

**Bapak/Ibu Responden**

**Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh**

**Dengan Hormat,**

Sehubungan dengan penelitian yang sedang saya lakukan, perkenankan saya mengajukan kuesioner kepada Bapak/Ibu. Penelitian tersebut adalah dalam rangka penulisan skripsi dengan judul **Pengaruh *Computer Anxiety* terhadap keahlian karyawan bagian Akuntansi dalam penggunaan komputer (Studi pada Bank Rakyat Indonesia Cabang dan Unit di Bumiayu)**

Saya mengharapkan kesungguhan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban karena kesungguhan tersebut akan menentukan keberhasilan penelitian ini. Perlu saya tegaskan pula bahwa jawaban yang Bapak/Ibu berikan tetap terjaga kerahasiannya dan tidak akan berdampak negatif bagi bapak/Ibu.

Atas kesediaan Bapak/Ibu memberikan jawaban atas kuisisioner ini saya menyampaikan terimakasih.

**Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.**

**Penulis**

**Nur Hidayati**

**Mahasiswa Jurusan Ekonomi Akuntansi**

**Universitas Islam Indonesia Jogjakarta**

## PENGANTAR DAN PETUNJUK UMUM ANGGKET

### A. PENGANTAR

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana **Pengaruh *Computer Anxiety*** terhadap keahlian karyawan bagian Akuntansi dalam penggunaan komputer (Studi pada Bank Rakyat Indonesia Cabang dan Unit di Bumiayu). Tercapainya tujuan tersebut tergantung pada bantuan Bapak/Ibu untuk menjawab semua pertanyaan pada daftar berikut.

Dalam hal ini tidak ada jawaban yang salah, Bapak/Ibu tidak perlu ragu-ragu dalam mengisi sehingga semua jawaban anda dapat mencerminkan kondisi yang sebenarnya. Saya berharap Bapak/Ibu memberikan jawaban yang obyektif. Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, saya mengucapkan terima kasih.

### B. PETUNJUK UMUM

Berilah tanda **CHECK (✓)** pada pilihan jawaban yang sesuai dengan pendapat saudara untuk setiap pertanyaan.

Keterangan penilaian

STS : Sangat Tidak setuju

TS : Tidak Setuju

KS : Kurang Setuju

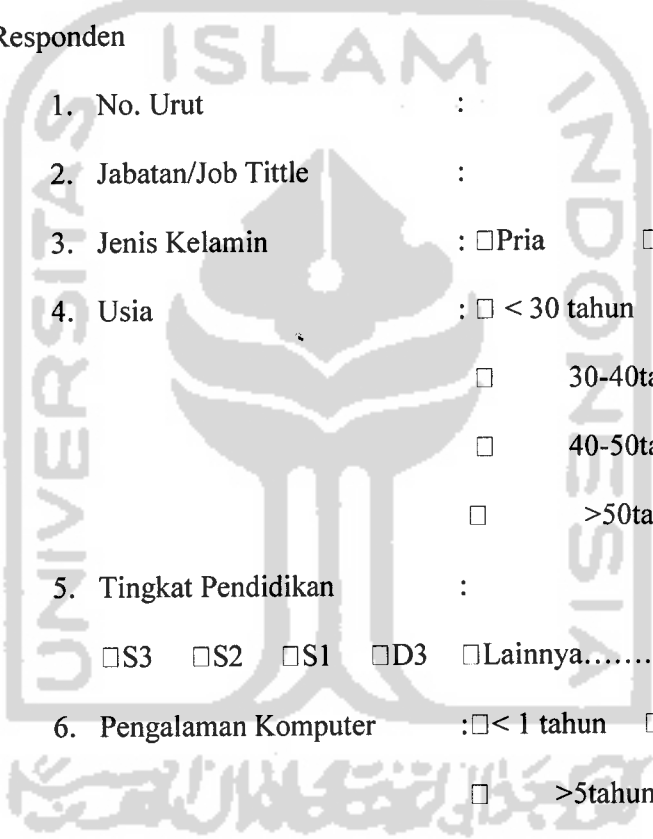
S : Setuju

SS : Sangat Setuju

**Pengaruh *Computer Anxiety* terhadap keahlian karyawan bagian Akuntansi dalam penggunaan komputer (Studi pada Bank Rakyat Indonesia Cabang dan Unit di Bumiayu)**

Pertanyaan tentang karakteristik Responden

1. Profil Responden

- 
1. No. Urut :
2. Jabatan/Job Tittle :
3. Jenis Kelamin :  Pria  Wanita
4. Usia :  < 30 tahun  
 30-40tahun  
 40-50tahun  
 >50tahun
5. Tingkat Pendidikan :  
 S3  S2  S1  D3  Lainnya.....
6. Pengalaman Komputer :  < 1 tahun  1-5 tahun  
 >5tahun

**Pengaruh *Computer Anxiety* terhadap keahlian karyawan bagian Akuntansi dalam penggunaan komputer (Studi pada Bank Rakyat Indonesia Cabang dan Unit di Bumiayu)**

No	Computer Anxiety	STS	TS	KS	S	SS
		1	2	3	4	5
1	Saya kurang yakin dengan kemampuan saya dalam menginterpretasikan hasil cetakan (print out) komputer.					
2	Saya berharap untuk dapat menggunakan komputer dalam menyelesaikan pekerjaan saya.					
3	Saya tidak pernah berpikir saya bisa belajar bahasa pemrograman komputer.					
4	Dapat mengoperasikan komputer merupakan hal yang menarik					
5	Saya yakin bahwa saya bisa belajar mengoperasikan komputer dengan baik.					
6	Setiap orang bisa belajar menggunakan komputer jika memiliki kesabaran dan motivasi.					
7	Mempelajari pengoperasian komputer sama halnya dengan belajar keterampilan baru, semakin sering mempraktikannya semakin baik.					
8	Saya takut jika saya mulai menggunakan komputer saya akan menjadi tergantung dan kehilangan kemampuan berpikir saya.					
9	Saya yakin dengan waktu dan praktek (latihan) yang cukup, saya akan lebih senang bekerja dengan komputer.					
10	Saya merasa mampu untuk mengikuti perkembangan dalam pengaplikasian komputer.					
11	Saya tidak suka menggunakan alat yang lebih pintar dari saya.					
12	Saya merasa takut menggunakan komputer					
13	Saya mengalami kesulitan dalam memahami aspek-aspek teknis-teknis pengoperasian komputer.					
14	Saya takut akan terjadi kerusakan sejumlah sistem informasi jika saya salah menekan tombol komputer.					
15	Saya meragukan untuk mengoperasikan komputer dalam menyelesaikan tugas, kalau-kalau saya membuat kesalahan yang tidak bisa saya koreksi.					
16	Kamu harus menjadi seorang yang jenius untuk dapat memahami semua istilah-istilah khusus yang terdapat dalam komputer.					
17	Jika diberi kesempatan, saya akan mempelajari penggunaan komputer lebih dalam.					
18	Saya menghindari komputer karena tidak familiar dan bisa mengintimidasi saya.					
19	Menurut saya komputer merupakan alat yang penting dalam pendidikan dan pekerjaan					

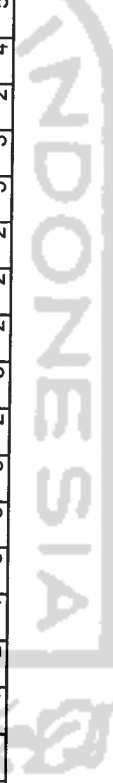
**Pengaruh *Computer Anxiety* terhadap keahlian karyawan bagian Akuntansi dalam penggunaan komputer (Studi pada Bank Rakyat Indonesia Cabang dan Unit di Bumiayu)**

No	Keahlian Dalam Penggunaan Komputer	STS	TS	KS	S	SS
		1	2	3	4	5
1	Saya bisa menjalankan perintah-perintah penting untuk dapat mengoperasikan komputer					
2	Saya bisa membuat files cadangan untuk files penting yang saya simpan.					
3	Saya merasa senang menggunakan komputer untuk menyelesaikan tugas-tugas saya					
4	Saya bisa menjelaskan mengapa suatu program akan jalan atau tidak jalan pada suatu komputer					
5	Saya bisa mengoperasikan komputer					
6	Saya bisa memahami istilah-istilah atau kata-kata yang berkaitan dengan komputer					
7	Saya bisa mengkopi files data pengoperasian komputer ke dalam disket (floppy disc)					
8	Saya bisa menemukan dan memecahkan masalah-masalah dalam pengoperasian komputer					
9	Saya bisa menggunakan komputer untuk mengorganisir informasi					
10	Saya bisa menghapus files data jika tidak dibutuhkan lagi					
11	Saya bisa menambah dan menghapus informasi dari suatu file data					
12	Saya bisa masuk ke dalam sistem pengoperasian komputer yang rumit					





No	Karakteristik			Computer Anxiety																Keahlian Dalam Penggunaan Komputer																	
	JK	Usia	Pennd Penglm	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	X	Y	
42	1	4	5	3	4	5	4	4	4	5	3	4	4	3	3	2	3	3	3	5	3	2	3	5	5	5	5	5	3	2	3	2	3	4	4	69	50
43	1	1	3	3	5	5	5	4	5	5	3	4	4	2	2	3	3	3	5	4	3	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	2	4	3	73	51
44	1	3	5	3	4	4	3	2	3	5	2	2	3	1	2	3	3	3	4	3	2	5	2	4	3	3	4	5	3	4	4	4	4	4	56	44	
45	1	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	4	2	2	2	2	2	2	3	4	2	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	5	4	5	54	45	
46	1	3	3	3	3	3	2	3	4	4	2	3	5	3	2	3	3	2	5	5	2	5	3	3	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	62	49
47	1	2	3	3	3	4	4	4	4	4	3	5	5	2	2	3	3	3	4	4	1	4	3	3	3	5	5	4	4	4	4	4	4	4	68	48	
48	1	1	3	3	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	86	31	
49	1	4	5	3	3	4	4	5	5	5	4	3	3	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	3	3	4	4	3	2	3	2	4	3	80	37	
50	1	4	5	3	4	4	5	4	5	5	2	5	5	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	78	48	
51	1	1	3	3	5	4	4	5	4	5	3	4	4	3	2	2	3	1	4	5	2	4	4	5	5	5	4	4	3	3	4	4	4	69	50		
52	2	1	4	3	4	5	4	2	4	3	5	2	3	4	1	2	3	3	3	4	2	4	3	4	4	4	4	5	4	3	3	4	3	61	43		
53	1	2	3	2	5	4	4	4	4	4	3	2	3	4	2	2	3	2	3	3	2	4	2	5	4	4	4	5	4	2	2	4	3	60	43		
54	1	2	3	3	3	3	3	4	4	4	2	5	4	3	2	2	3	4	4	2	5	4	4	4	4	3	4	5	4	4	4	4	3	4	63	48	
55	2	1	3	1	2	1	2	2	2	3	2	2	3	2	1	2	3	1	2	2	1	2	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	38	57		
56	1	3	3	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	3	3	78	41		
57	1	3	5	2	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	90	26		
58	2	2	3	2	4	4	4	4	4	4	3	3	2	2	2	2	2	2	2	4	5	4	4	5	5	4	4	5	3	3	4	4	3	55	48		
59	1	2	4	1	4	5	4	4	4	4	5	2	4	4	2	3	3	3	3	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	72	52	
60	1	2	3	2	3	3	3	3	2	3	1	2	1	2	1	1	1	3	3	2	1	2	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	39	58		
61	2	2	3	2	4	4	4	4	4	3	5	1	4	4	2	2	3	3	4	5	2	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	61	46		
62	1	2	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	2	3	2	3	3	2	3	4	2	5	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	66	43		
63	2	2	3	3	5	4	5	4	4	4	5	2	3	4	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	5	4	4	3	3	2	3	4	3	61	41		
64	2	2	3	3	5	4	3	5	4	5	5	2	4	4	1	3	2	2	4	5	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	65	48		
65	2	1	5	1	5	4	4	4	4	4	5	4	3	2	3	2	2	2	3	3	2	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	66	47		
66	1	2	5	3	3	2	2	3	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	52		
67	2	2	3	3	4	4	4	4	4	3	4	2	3	3	1	2	3	2	4	4	1	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	59	44		
68	1	2	4	3	5	4	5	4	4	4	2	3	4	3	3	3	3	3	5	4	5	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	74	42		
69	1	2	3	2	4	4	4	4	4	4	2	3	3	3	1	2	2	2	3	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	58	48		
70	2	1	3	2	2	3	2	3	2	4	2	4	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	50	51		



## Frequency Table

### Jenis Kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Pria	47	67.1	67.1	67.1
	Wanita	23	32.9	32.9	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

### Usia

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	< 30 tahun	19	27.1	27.1	27.1
	30 - 40 tahun	35	50.0	50.0	77.1
	40 - 50 tahun	10	14.3	14.3	91.4
	> 50 tahun	6	8.6	8.6	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

### Tingkat Pendidikan

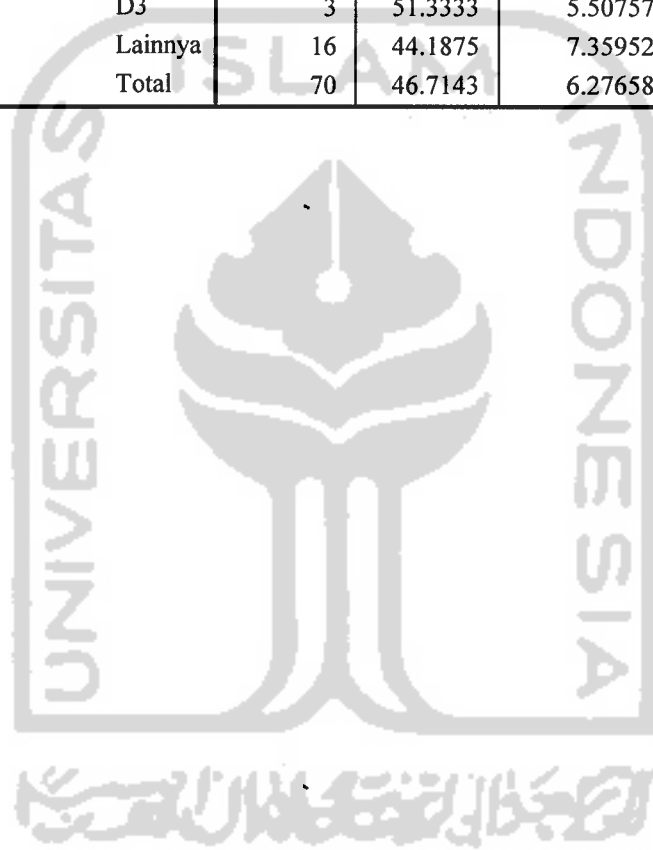
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	S2	3	4.3	4.3	4.3
	S1	48	68.6	68.6	72.9
	D3	3	4.3	4.3	77.1
	Lainnya	16	22.9	22.9	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

### Pengalaman Komputer

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	< 1 tahun	9	12.9	12.9	12.9
	1 - 5 tahun	20	28.6	28.6	41.4
	> 5 tahun	41	58.6	58.6	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

## Descriptives

		N	Mean	Std. Deviation
Computer Auxxiety	S2	3	44.6667	22.05297
	S1	48	61.9375	11.81129
	D3	3	49.6667	11.50362
	Lainnya	16	64.6875	13.27513
	Total	70	61.3000	13.11968
Keahlian dalam penggunaan komputer	S2	3	56.0000	5.29150
	S1	48	46.6875	5.38776
	D3	3	51.3333	5.50757
	Lainnya	16	44.1875	7.35952
	Total	70	46.7143	6.27658



## Uji Validitas Computer Anxiety Correlations

Correlations

		Tot X
P1	Pearson Correlation	.613**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	70
P2	Pearson Correlation	.637**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	70
P3	Pearson Correlation	.572**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	70
P4	Pearson Correlation	.688**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	70
P5	Pearson Correlation	.757**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	70
P6	Pearson Correlation	.686**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	70
P7	Pearson Correlation	.729**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	70
P8	Pearson Correlation	.527**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	70
P9	Pearson Correlation	.734**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	70
P10	Pearson Correlation	.714**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	70
Tot_X	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	.
	N	70

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level

## Uji Validitas Computer Anxiety (Lanjutan)

### Correlations

Correlations		Tot X
P11	Pearson Correlation	.649**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	70
P12	Pearson Correlation	.690**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	70
P13	Pearson Correlation	.692**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	70
P14	Pearson Correlation	.758**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	70
P15	Pearson Correlation	.699**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	70
P16	Pearson Correlation	.609**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	70
P17	Pearson Correlation	.611**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	70
P18	Pearson Correlation	.597**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	70
P19	Pearson Correlation	.666**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	70
Tot_X	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	.
	N	70

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level

## Uji Validitas Keahlian dalam menggunakan komputer

### Correlations

		Tot Y
P1	Pearson Correlation	.630**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	70
P2	Pearson Correlation	.688**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	70
P3	Pearson Correlation	.649**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	70
P4	Pearson Correlation	.498**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	70
P5	Pearson Correlation	.799**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	70
P6	Pearson Correlation	.621**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	70
P7	Pearson Correlation	.663**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	70
P8	Pearson Correlation	.697**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	70
Tot_Y	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	.
	N	70

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level

**Uji Validitas Keahlian dalam menggunakan komputer  
(Lanjutan)  
Correlations**

**Correlations**

		Tot_Y
P9	Pearson Correlation	.721**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	70
P10	Pearson Correlation	.623**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	70
P11	Pearson Correlation	.714**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	70
P12	Pearson Correlation	.648**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	70
Tot_Y	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	.
	N	70

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level

## Uji Validitas Reliabilitas Computer Anxiety Reliability

\*\*\*\*\* Method 1 (space saver) will be used for this analysis  
\*\*\*\*\*

R E L I A B I L I T Y   A N A L Y S I S   -   S C A L E   ( A L P  
H A )

### Item-total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Alpha if Item Deleted
P1	58.1429	154.0952	.5507	.9262
P2	57.5143	155.7027	.5859	.9251
P3	58.0000	157.9710	.5160	.9265
P4	57.3429	155.3300	.6450	.9239
P5	57.4857	152.8041	.7205	.9222
P6	57.3857	154.8491	.6411	.9239
P7	57.2143	152.2867	.6862	.9229
P8	58.8429	158.5981	.4652	.9277
P9	57.7571	154.0706	.6962	.9228
P10	57.7571	154.0996	.6729	.9232
P11	59.1286	156.6644	.6032	.9247
P12	59.0429	154.7373	.6464	.9238
P13	58.5143	155.3549	.6498	.9238
P14	58.7429	154.5416	.7258	.9224
P15	58.7000	156.0391	.6606	.9237
P16	57.8429	154.2213	.5459	.9263
P17	57.5571	156.2793	.5562	.9257
P18	58.9429	156.2286	.5395	.9261
P19	57.4857	153.0360	.6117	.9246

### Reliability Coefficients

N of Cases = 70.0

N of Items = 19

Alpha = .9282



## Uji Reliabilitas Keahlian dalam menggunakan komputer Reliability

\*\*\*\*\* Method 1 (space saver) will be used for this analysis  
\*\*\*\*\*

RELIABILITY ANALYSIS - SCALE (ALPHA)

### Item-total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Alpha if Item Deleted
Y1	42.9857	33.7244	.5439	.8715
Y2	42.5571	33.7286	.6208	.8675
Y3	42.5286	33.7311	.5698	.8700
Y4	43.1000	34.5551	.3776	.8829
Y5	42.5857	33.2317	.7559	.8614
Y6	42.5000	33.5000	.5262	.8728
Y7	42.5714	33.2340	.5792	.8695
Y8	43.2429	32.8242	.6192	.8670
Y9	42.9429	32.7793	.6507	.8652
Y10	42.8143	34.1244	.5418	.8716
Y11	42.8286	33.3615	.6490	.8658
Y12	43.2000	32.8000	.5512	.8717

### Reliability Coefficients

N of Cases = 70.0 N of Items = 12

Alpha = .8794

## Uji Regresi Linier Regression

### Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Keahlian dalam penggunaan komputer	46.7143	6.27658	70
Computer Auxiey	61.3000	13.11968	70

### Variables Entered/Removed<sup>b</sup>

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Computer Auxiey <sup>a</sup>		Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: Keahlian dalam penggunaan komputer

### Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.604 <sup>a</sup>	.365	.356	5.03888

a. Predictors: (Constant), Computer Auxiey

### ANOVA<sup>b</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	991.742	1	991.742	39.060	.000 <sup>a</sup>
	Residual	1726.544	68	25.390		
	Total	2718.286	69			

a. Predictors: (Constant), Computer Auxiey

b. Dependent Variable: Keahlian dalam penggunaan komputer

### Coefficients<sup>a</sup>

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	64.428	2.898		22.235	.000
	Computer Auxiey	-.289	.046	-.604	-6.250	.000

a. Dependent Variable: Keahlian dalam penggunaan komputer

**TABEL KORELASI PEARSON PRODUCT MOMENT  
PADA  $\alpha$  5 %**

N	2-tailed	1-tailed	N	2-tailed	1-tailed
3	0.9969	0.9877	53	0.2704	0.2282
4	0.9500	0.9000	54	0.2679	0.2261
5	0.8783	0.8054	55	0.2654	0.2240
6	0.8114	0.7293	56	0.2630	0.2219
7	0.7545	0.6694	57	0.2607	0.2199
8	0.7067	0.6215	58	0.2584	0.2180
9	0.6664	0.5822	59	0.2562	0.2161
10	0.6319	0.5494	60	0.2540	0.2143
11	0.6021	0.5214	61	0.2519	0.2125
12	0.5760	0.4973	62	0.2499	0.2107
13	0.5529	0.4762	63	0.2479	0.2090
14	0.5324	0.4575	64	0.2459	0.2074
15	0.5140	0.4409	65	0.2440	0.2057
16	0.4973	0.4259	66	0.2421	0.2041
17	0.4821	0.4124	67	0.2403	0.2026
18	0.4683	0.4000	68	0.2385	0.2011
19	0.4555	0.3887	69	0.2368	0.1996
20	0.4438	0.3783	70	0.2351	0.1981
21	0.4329	0.3687	71	0.2334	0.1967
22	0.4227	0.3598	72	0.2318	0.1953
23	0.4132	0.3515	73	0.2302	0.1940
24	0.4044	0.3438	74	0.2286	0.1926
25	0.3961	0.3365	75	0.2271	0.1913
26	0.3882	0.3297	76	0.2256	0.1900
27	0.3809	0.3233	77	0.2241	0.1888
28	0.3739	0.3172	78	0.2226	0.1876
29	0.3673	0.3115	79	0.2212	0.1864
30	0.3610	0.3061	80	0.2198	0.1852
31	0.3550	0.3009	81	0.2185	0.1840
32	0.3494	0.2960	82	0.2171	0.1829
33	0.3440	0.2913	83	0.2158	0.1817
34	0.3388	0.2869	84	0.2145	0.1806
35	0.3338	0.2826	85	0.2132	0.1796
36	0.3291	0.2785	86	0.2120	0.1785
37	0.3246	0.2746	87	0.2107	0.1775
38	0.3202	0.2709	88	0.2095	0.1764
39	0.3160	0.2673	89	0.2084	0.1754
40	0.3120	0.2638	90	0.2072	0.1744
41	0.3081	0.2605	91	0.2060	0.1735
42	0.3044	0.2573	92	0.2049	0.1725
43	0.3008	0.2542	93	0.2038	0.1716
44	0.2973	0.2512	94	0.2027	0.1707
45	0.2940	0.2483	95	0.2016	0.1697
46	0.2907	0.2455	96	0.2006	0.1688
47	0.2876	0.2429	97	0.1995	0.1680
48	0.2845	0.2403	98	0.1985	0.1671
49	0.2816	0.2377	99	0.1975	0.1662
50	0.2787	0.2353	100	0.1965	0.1654
51	0.2759	0.2329	101	0.1955	0.1646
52	0.2732	0.2306	102	0.1946	0.1638



**PT. BANK RAKYAT INDONESIA ( PERSERO ) Tbk**  
**KANTOR CABANG**

Jl. Raya Utara nomor 77 Bumiayu  
Telpon (0289) 432250, 432251, 430030 Facs. (0289) 432025

**SURAT KETERANGAN**  
**NOMOR : B 2747 KC-VIII/SDM/11/2006**

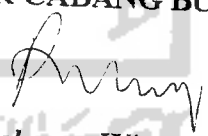
Dengan ini PT. Bank Rakyat Indonesia (Persero) Kantor Cabang Bumiayu menerangkan bahwa mahasiswa UII Yogyakarta yang tersebut di bawah ini :

Nama : Nur Hidayati  
No. Mahasiswa : 03312215  
Jurusan : Akutansi  
Alamat : Jl. Durian No 4 Ngringin, Condong Catur, Depok, Sleman

adalah benar-benar telah melakukan penelitian mengenai "Pengaruh *Computer Anxiety* terhadap Keahlian Karyawan Bagian Akutansi dalam Menggunakan Komputer" pada tanggal 17 Oktober 2006.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya dan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bumiayu, 06 November 2006  
PT. BANK RAKYAT INDONESIA (Persero) Tbk.  
KANTOR CABANG BUMIAYU

  
Raharso Wiranto  
Spv. Pelayanan Intern

Tindasan :  
1. Arsip.

*Integritas, Profesionalisme, Kepuasan Nasabah, Keteladanan,  
Penghargaan kepada SDM*