

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1. Enterprise Resource Planning

Enterprise Resource Planning (ERP) merupakan sebuah software bisnis yang mengintegrasikan setiap proses dan kegiatan perusahaan untuk mempermudah dan mempersingkat aktivitas perusahaan dan membantu manajemen untuk proses pengambilan keputusan. Menurut Wijaya & Darudiarto (2009) menjelaskan bahwa sistem ERP adalah paket sistem informasi yang dapat dikonfigurasi, yang mengintegrasikan informasi dan proses yang berbasis informasi di dalam dan melintas area fungsional dalam sebuah organisasi. ERP juga didefinisikan sebagai *software information system* berbasis komputer yang dirancang untuk mengolah suatu transaksi di dalam organisasi dan menyediakan fasilitas perencanaan, produksi dan pelayanan konsumen yang *real-time* dan terintegrasi (Winarno, 2004). Dalam ERP terdapat integrasi data antar unit yang ada dalam Perusahaan. Data yang ada diusahakan saling dihubungkan satu dengan yang lain. Dengan demikian, dalam penerapannya ERP sangat memerlukan informasi rinci mengenai basis data (Kusuma & Puspaningsih, 2014).

Sistem ERP difokuskan untuk mengintegrasikan semua fungsi dan proses departemen yang ada di sebuah organisasi menjadi satu di dalam sistem informasi komputer sehingga ERP mampu mendukung semua bidang yang ada dengan permintaan sesuai kebutuhan individu dan spesifik. Hal tersebut membuat ERP memberikan berbagai manfaat bagi organisasi dan perusahaan yang

menerapkannya. Keuntungan penggunaan sistem ERP antara lain membantu pengambilan keputusan secara efektif dan efisien, memungkinkan integrasi secara global, membantu manajemen mengelola operasi dan melancarkan *management supply chain* (Wibisono, 2005).

Banyaknya vendor ERP yang ada saat ini memberikan pilihan bagi organisasi atau perusahaan yang mengimplementasikan ERP. Suatu organisasi atau perusahaan dapat memilih vendor ERP sesuai dengan kebutuhan dan karakter organisasi atau perusahaan. Berbagai vendor telah menyediakan *software* ERP seperti SAP, Oracle, dan Microsoft Dynamic.

Selain *Software-software* ERP dari berbagai vendor tersebut, pilihan lain yang dapat dimanfaatkan adalah *Open Source* ERP. Aplikasi *Open Source* ERP bersifat nonkomersil yang berarti dapat langsung digunakan tanpa perlu adanya biaya lisensi atau pembelian lainnya sehingga membuat *software Open Source* ERP lebih terjangkau. Contoh dari *Software Open Source* ERP berupa Adempiere, OpenBravo, Opentaps, OpenERP dan WebERP. Dengan berbagai perkembangannya, kini ERP tidak hanya digunakan untuk organisasi skala besar, ERP dapat di implementasikan pada skala perusahaan menengah dan berbagai macam industri.

2.1.2. SAP University Alliance

SAP University Alliances (SAP UA) adalah sebuah program yang didirikan oleh SAP untuk mengenalkan *software* SAP kepada mahasiswa sebagai sebuah wadah untuk memberi pengetahuan dan pembelajaran mengenai bagaimana siklus bisnis yang ada di dalam perusahaan dan proses dalam mengolah data-data yang

ada di setiap departemen untuk dijadikan sebuah laporan untuk mengevaluasi dan mengontrol perusahaan agar dapat dijadikan sebagai dasar untuk pengambilan sebuah keputusan yang tepat dan akurat (Sap.com). Program SAP UA adalah sebuah upaya untuk memberikan pendidikan secara global dengan menyediakan tenaga pengajar yang kompeten di bidang tersebut untuk mengajar mahasiswa tentang teknologi yang dapat memberikan pengetahuan terhadap proses bisnis yang terintegrasi. Pemahaman dan keterampilan yang diperoleh melalui pelatihan ini memberikan nilai tambah bagi mahasiswa yang akan memasuki dunia pekerjaan yang sangat kompetitif (Mccann & Grey, 2009).

SAP *University Alliances* (SAP UA) merupakan salah satu program *academic/business collaborations* terbesar di dunia. Keanggotaan program ini diperoleh melalui undangan dan saat ini telah terdiri lebih dari 2.300 universitas diseluruh dunia. Setiap tahun telah banyak mahasiswa prodi bisnis dan teknik informasi yang memperoleh *hands-on experience* dari aplikasi manajemen bisnis dalam kehidupan nyata melalui program tersebut. Setiap proses di dalam *software* ERP oleh SAP UA sudah terintegrasi secara otomatis dengan suatu perusahaan virtual layaknya mahasiswa sedang berada di sebuah perusahaan yang menuntut untuk memproses seluruh transaksi dari awal hingga akhirnya bisa menjadi sebuah data yang valid.

2.1.3. Kurikulum ERP di Universitas Islam Indonesia

Program Studi Akutansi Fakultas Ekonomi UII menjadi member kelima dari Indonesia yang bergabung dengan SAP *University Alliances* (UA). Kerja sama ini ditujukan untuk membentuk lulusan yang paham dengan konsep bisnis yang

terintegrasi dan mempunyai pengalaman dalam aplikasi sistem manajemen bisnis seperti pemasaran dan penjualan, persediaan dan manajemen gudang, akuntansi dan keuangan, dan sumber daya manusia untuk mencapai tujuan perusahaan dalam meningkatkan proses bisnis menggunakan *software* ERP (Paripurna, 2014). Kurikulum ERP di UII sendiri telah diterapkan sebagai mata kuliah di dua fakultas yaitu Fakultas Ekonomi dan Fakultas Teknologi Industri. Dalam pembelajaran ERP-SAP mahasiswa diharapkan dapat memahami, mampu, dan terampil menggunakan aplikasi sebagai end user atau dalam hal ini sebagai karyawan perusahaan.

2.1.4. UTAUT (*The Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology*)

UTATUT (*The Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*) merupakan suatu teori pengadopsian teknologi. UTATUT merupakan model penelitian yang dikembangkan oleh Venkatesh (2003). Model penelitian UTAUT merupakan pengembangan model penelitian sebelumnya tentang konsep penerimaan *user* terhadap teknologi (TAM). Perkembangan model penerimaan teknologi diawali dari *Theory of Reasoned Action* (TRA) yang dicetuskan oleh Ajzen (1980) tentang asumsi dasar bahwa manusia berperilaku dengan cara yang sadar dan mempertimbangkan segala informasi yang tersedia. Teori tersebut kemudian dikembangkan oleh Davis (1989) dengan mencetuskan teori *Technology Acceptance Model* (TAM). Menurut Davis (1989) TAM adalah sebuah teori sistem informasi yang dirancang untuk menjelaskan bagaimana pengguna mengerti dan menggunakan sebuah teknologi informasi. TAM yang diadopsi dari *Theory Reasoned Action* (TRA) menawarkan landasan untuk memperoleh pemahaman

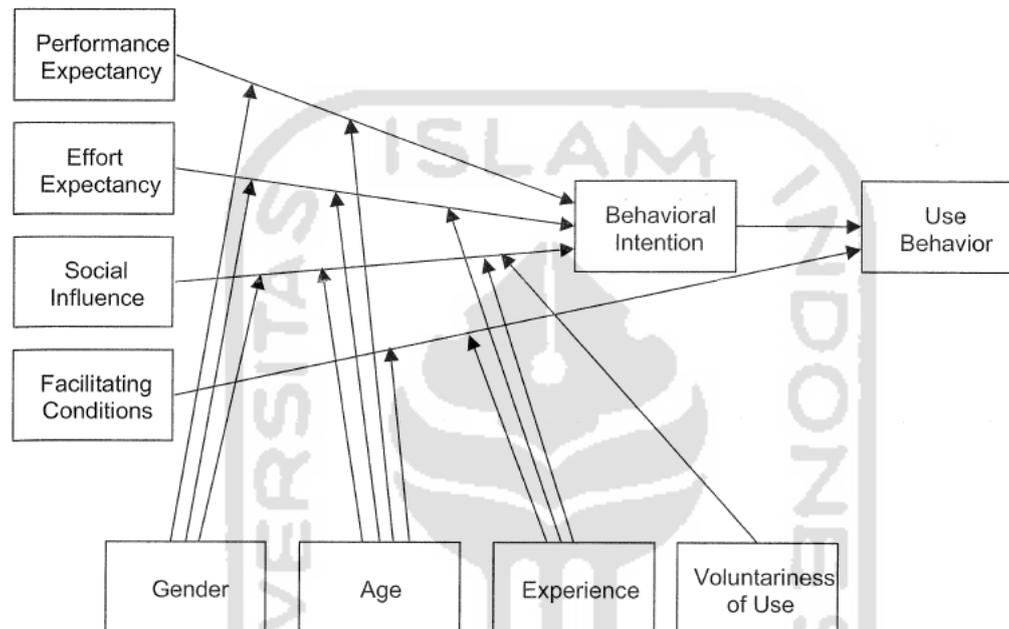
yang lebih baik mengenai perilaku pemakai dalam penerimaan dan penggunaan Sistem Informasi. Rigopoulos & Askounis (2007) menjelaskan terdapat dua konsep inti dalam TAM yaitu, persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*). Persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) didefinisikan sebagai perspektif subjektif dari pengguna terhadap kemampuan suatu teknologi untuk meningkatkan kinerja dalam menyelesaikan tugasnya. Persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) merupakan perspektif subjektif seseorang terhadap kemudahan dalam penggunaan suatu sistem yang kemudian dapat mempengaruhi persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*).

UTAUT yang dikembangkan oleh Venkatesh, et al. (2003) menggabungkan fitur-fitur yang berhasil dari delapan teori penerimaan teknologi menjadi satu teori. Kedelapan teori yang disatukan di dalam UTAUT adalah :

1. *Theory of Reasoned Action* (TRA)
2. *Technology Acceptance Model* (TAM)
3. *Motivational Model* (MM)
4. *Theory of Planned Behavior* (TPB)
5. *Combined TAM and TPB* (C-TAM-TPB)
6. *Model of PC Utilization* (MPCU)
7. *Innovation Diffusion Theory* (IDT)
8. *Social Cognitive Theory* (SCT)

Venkatesh et al. (2003) ber teori bahwa terdapat 4 faktor yang berperan signifikan sebagai determinan langsung terhadap faktor *behavioral intention* dan *usage behavior* yaitu kinerja yang diharapkan (*performance expectancy*), usaha

yang diharapkan (*effort expectancy*), pengaruh sosial (*social influence*), dan kondisi fasilitas (*facilitating conditions*). Masing-masing faktor tersebut selanjutnya dimoderasi oleh jenis kelamin, usia, pengalaman, dan kesediaan untuk menggunakan. Model utaut digambarkan dalam gambar dibawah ini.



Gambar 2.1 *The Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*

UTAUT dapat menjelaskan lebih dari 70 persen variasi dalam penggunaan teknologi, hal tersebut dianggap memberikan kemungkinan untuk mendekati batas praktis kemampuan seseorang dalam menjelaskan penerimaan (*acceptance*) dan keputusan pemakaian (*usage decisions*) dalam organisasi. Penggunaan model UTAUT ini akan membantu dalam membedakan faktor-faktor penting yang mempengaruhi dalam penggunaan suatu teknologi dalam kondisi budaya yang berbeda.

Dalam penelitian ini, akan diambil beberapa konstruk utama dalam UTAUT yaitu kinerja yang diharapkan (*performance expectancy*) dan usaha yang

diharapkan (*effort expectancy*). Sesuai Alshare & Lane (2011), Kurniawan & Nasir (2014) dan Mtebe & Raisamo (2014) yang menjelaskan bahwa ketika dalam pembelajaran ERP mencakup kemudahan penerimaan para mahasiswa untuk menggunakan sistem dan pembelajaran yang meningkatkan pemahaman serta kinerja mereka, maka hal tersebut akan berindikasi memberikan pengaruh positif terhadap hasil pembelajaran ERP. Kinerja yang diharapkan (*performance expectancy*) dan usaha yang diharapkan (*effort expectancy*) dianggap mampu menjadi faktor penentu sesuai uraian tersebut.

2.1.5. Persepsi Hasil Belajar Mahasiswa (*Student-Perceived Learning Outcomes*)

Persepsi hasil belajar mahasiswa (*student-perceived learning outcomes*) menjelaskan mengenai hasil pembelajaran yang diperoleh mahasiswa. Anderson et al. (2010) menjelaskan bahwa terdapat dua cara untuk mengukur *learning outcome* yaitu dengan metode *direct assessments* (penilaian langsung) dan *indirect assessments* (penilaian tidak langsung). Metode penilaian *direct* (langsung) merupakan pengujian sistematis dan objektif dari produk siswa yang sebenarnya untuk menentukan sejauh mana kemampuan siswa terhadap program pembelajaran yang telah ditentukan.

Metode *indirect assessments* (penilaian tidak langsung) mengukur persepsi kemampuan siswa. *self-assessment* (penilaian diri) merupakan metode yang paling sering digunakan dalam *indirect assessments*. Dalam *self-assessment* sering digunakan metode survei dan wawancara karena metode tersebut dianggap sebagai metode yang efektif. *Self-assessment* (penilaian diri) digunakan dalam penelitian

Alshare & Lane (2011) untuk menyatakan persepsi hasil belajar mahasiswa (*student-perceived learning outcomes*). Persepsi hasil belajar mahasiswa (*student-perceived learning outcomes*) diukur berdasarkan seberapa baik mahasiswa memperkirakan apa yang telah mereka dapatkan dalam keseluruhan pembelajaran ERP. Berdasarkan uraian tersebut maka penulis menentukan persepsi hasil belajar mahasiswa (*student-perceived learning outcomes*) sebagai variabel dependen yang hendak diteliti.

2.1.6. Praktik Langsung (*Hands-on Learning*)

Dalam pembelajaran ERP, konsep *hands-on* (praktik langsung) digunakan agar mahasiswa merasakan secara langsung bagaimana menggunakan sistem ERP. Metode ini digunakan dalam pembelajaran ERP di Universitas Islam Indonesia dimana setiap mahasiswa diberikan modul yang berisi *exercise* dan *case study* sehingga memungkinkan mahasiswa merasakan bagaimana penggunaan ERP dalam suatu perusahaan yang sebenarnya.

Monk (2013) menjelaskan bahwa ketika mahasiswa menggunakan sistem ERP dengan cara *hands-on*, mereka mencoba merasakan seperti apakah bekerja dalam lingkungan bisnis serupa. Jewer & Evermann (2014) dalam penelitiannya terhadap *experiential learning* ERP menjelaskan bahwa pengalaman praktik langsung (*hands-on experience*) meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran, keterikatan dalam pembelajaran dan ketertarikan untuk mempelajari.

2.1.7. Persepsi Pengetahuan Pengajar (*Perceived Instructor Knowledge*)

Leidner & Jarvenpaa (1995) menyebutkan bahwa *learning models* (model pembelajaran) merupakan *objectivism*, *constructivism*, *collaborativism*, *cognitive*

information processing, dan *socioculturalism*. Pembelajaran dengan kegiatan utama pengajar yang menyampaikan materi kepada mahasiswa merupakan penggunaan model pembelajaran *objectivism*.

Model ini bertujuan untuk mentransfer ilmu dan pengetahuan dari pengajar ke mahasiswa. Dalam pembelajaran ERP model ini juga diterapkan untuk menjelaskan konsep dan menjelaskan komponen teknis lainnya. Oleh karena itu, persepsi pengetahuan pengajar (*perceived instructor knowledge*) mempunyai peran penting karena ketika pengajar mempunyai pengetahuan yang luas terhadap bidang ERP, maka besar kemungkinan mahasiswa juga akan memperoleh pengetahuan yang luas pula dari pembelajaran ERP.

2.1.8. Usaha yang Diharapkan (*Effort Expectancy*)

Usaha yang diharapkan (*effort expectancy*) merupakan tingkat kemudahan penggunaan teknologi informasi yang akan dapat mengurangi upaya (tenaga dan waktu) individu dalam melakukan pekerjaannya. Teori-teori yang tergabung dalam faktor ini adalah :

1. *Perceived Ease of Use* (Persepsi Kemudahan Penggunaan)

Davis, et al. (1989) mengidentifikasi bahwa kemudahan mempunyai pengaruh terhadap penggunaan teknologi informasi. Kemudahan penggunaan teknologi informasi akan memberikan perasaan dalam diri seseorang bahwa sistem itu mempunyai kegunaan dan karenanya menimbulkan rasa yang nyaman bila bekerja dengan menggunakannya (Venkatesh dan Davis 2000).

2. *Complexity* (Kompleksitas)

Kompleksitas yang dapat membentuk konstruk ekspektasi usaha didefinisikan oleh Rogers & Shoemaker (1971) dalam Venkatesh, et al. (2003) adalah tingkat dimana inovasi dipersepsikan sebagai sesuatu yang relatif sulit untuk diartikan dan digunakan oleh individu.

3. *Ease of Use* (Kemudahan Penggunaan)

Davis (1989) memberikan beberapa indikator kemudahan penggunaan teknologi informasi, yaitu: TI sangat mudah dipahami, TI mengerjakan dengan mudah apa yang diinginkan oleh pengguna, keterampilan pengguna akan bertambah dengan menggunakan TI, dan TI tersebut sangat mudah untuk dioperasikan.

2.1.9. Kinerja Yang Diharapkan (*Performance Expectancy*)

Kinerja yang diharapkan (*performance expectancy*) adalah suatu tingkat dimana seseorang mempercayai dengan menggunakan teknologi informasi tersebut akan membantu orang tersebut untuk memperoleh keuntungan-keuntungan kinerja pada pekerjaan (Venkatesh, et al., 2003). Dalam konsep ini terdapat gabungan variabelvariabel yang diperoleh dari model penelitian sebelumnya tentang model penerimaan dan penggunaan teknologi, yaitu sebagai berikut ini:

1. *Perceived Usefulness* (Persepsi Kemanfaatan)

Davis et al. (1989) mendefinisikan persepsi atas kemanfaatan (*perceived usefulness*) sebagai suatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tersebut dapat meningkatkan kinerjanya dalam bekerja

2. *Extrinsic Motivation* (Motivasi Ekstrinsik)

Menurut Venkatesh, et al. (2003), motivasi ekstrinsik (*extrinsic motivation*) didefinisikan sebagai persepsi yang diinginkan pengguna untuk melakukan suatu aktivitas karena dianggap sebagai alat dalam mencapai hasil-hasil bernilai yang berbeda dari aktivitas itu sendiri, semacam kinerja pekerjaan, pembayaran, dan promosi-promosi.

3. *Job-fit* (Kesesuaian Pekerjaan)

Menurut Venkatesh, et al. (2003), kesesuaian pekerjaan (*job-fit*) didefinisikan bagaimana kemampuan-kemampuan dari suatu sistem meningkatkan kinerja pekerjaan individual.

4. *Relative Advantage* (Keuntungan Relatif)

Menurut Venkatesh, et al. (2003), keuntungan relatif (*relative advantage*) didefinisikan sebagai seberapa jauh menggunakan sesuatu inovasi yang dipersepsikan akan lebih baik dibandingkan menggunakan pendahulunya.

5. *Outcoume Expectations* (Ekspektasi-Ekspektasi Hasil)

Menurut Venkatesh, et al. (2003), ekspektasi-ekspektasi hasil (*outcome expectations*) berhubungan dengan konsekuensi konsekuensi dari perilaku. Berdasarkan pada bukti empiris, mereka dipisahkan ke dalam ekspektasi-ekspektasi kinerja (*performance expectations*) dan ekspektasi-ekspektasi personal (*personal expectations*).

2.1.10. Sikap (*Attitude*)

Kusuma & Puspaningsih (2014) menjelaskan *attitude toward system use* merupakan sikap *user* yang berasal dari pengaruh dalam diri *user* maupun pengaruh sosial terhadap penggunaan sistem sebelum akhirnya memutuskan menerima sistem. Alshare & Lane (2011) menyimpulkan bahwa sikap (*attitude*) merupakan kegemaran, kenyamanan, dan kesenangan individu berkaitan dengan penggunaan teknologi. Kurangnya sikap (*attitude*) dapat menimbulkan tindakan yang bersifat merusak (*destructive behavior*) bagi mahasiswa, yang pada akhirnya akan memberikan dampak pada hasil pembelajaran mereka. Contohnya, sistem ERP dapat menunjang pembelajaran didalam kegiatan kelas, namun hal tersebut mungkin tidak akan memberikan manfaat bagi mahasiswa atau tidak dapat dipelajari dengan baik apabila mahasiswa mempunyai sikap (*attitude*) negatif terhadap sistem. Hal tersebut menjadikan sikap (*attitude*) sebagai faktor utama yang dapat mempengaruhi bagaimana cara mahasiswa belajar dan apa yang diperoleh mahasiswa dalam pembelajaran.

2.2. Penelitian Terdahulu

Cronan & Douglas (2012) melakukan penelitian untuk mengetahui seberapa luas pemahaman mahasiswa yang telah mempelajari modul dan mempraktikkan software ERP yang dikembangkan oleh SAP di University of Arkansas, Arizona, Amerika Serikat. Penelitian tersebut bermaksud untuk menginvestigasi secara empiris mengenai efektivitas dari SAP *Simulation Games* sebagai sebuah sarana bagi siswa untuk mempelajari konsep ERP. Penelitian tersebut dilakukan dengan cara mengamati hasil dari pelaksanaan kegiatan *simulation games* yang dilakukan

di University of Arkansas. Dalam penelitian tersebut diambil beberapa variabel independen yang mempengaruhi seperti pengetahuan proses bisnis, keahlian dalam mengolah transaksi SAP, dan penerimaan user terhadap teknologi informasi yang dipelajari. Dalam hal ini penerimaan *user* terhadap penggunaan *Enterprise Resource Planning*. Kesimpulan dan hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara pengaruh variable independen terhadap perkembangan hasil pembelajaran konsep ERP dalam pelaksanaan *simulation games* tersebut.

Pridmore, Georgia, et al. (2014) melakukan investigasi mengenai bagaimana penggunaan *hands-on ERP exercises* dalam *Introductory Management of Information System (IS) chourse* untuk meningkatkan pemahaman tentang konsep ERP dan pengetahuan mengenai proses bisnis. Dalam penelitian tersebut dikembangkan suatu hipotesis yang membahas mengenai hasil dari penyelesaian *hands-on ERP exercises* dalam *Introductory Management of Information System (IS)* akan mempengaruhi *ERP knowledge* (pengetahuan ERP), *business process knowledge* (pengetahuan proses bisnis) dan *ERP skill* untuk semua bidang bisnis. Penelitian tersebut dilakukan dengan cara melakukan survei sebelum dan sesudah para mahasiswa menyelesaikan *hands-on SAP business process management exercises*. Dalam penelitian tersebut diperoleh kesimpulan bahwa dengan menyelesaikan *hands-on ERP*, mahasiswa tidak hanya meningkatkan *skill SAP* namun juga lebih baik dalam memahami sistem ERP dan *business process integration*. Menerapkan *hands-on ERP* dalam SAP tampaknya menjadi pendekatan pengajaran yang efektif yang memungkinkan mahasiswa untuk

memperoleh pengetahuan yang solid mengenai ERP, pengetahuan proses bisnis dan keterampilan SAP.

Chen et al. (2015) melakukan studi untuk memeriksa bagaimana ERPSim dapat meningkatkan *learning outcome* bagi mahasiswa dalam *IS Chourse*. Studi tersebut memberikan bukti empiris bahwa konstruksi sistem informasi memainkan peran penting dalam membentuk efektivitas penggunaan software simulasi permainan untuk belajar proses bisnis dan software ERP. Dalam studi tersebut digunakan *theory of planned behavior* (TPB) untuk mengembangkan hipotesis. Variabel yang digunakan adalah bagaimana penilaian aprisial dalam pengalaman menggunakan ERPSim dan kenyamanan menggunakan ERPSim berpengaruh terhadap niat untuk menggunakan ERPSim yang selanjutnya akan mempengaruhi hasil belajar yang dirasakan (*perceived learning outcomes*). Dalam penelitian tersebut diperoleh kesimpulan bahwa kenyamanan dan penilaian kognitif ditemukan menjadi faktor signifikan dalam menciptakan proses bisnis yang positif dan hasil pembelajaran dalam penggunaan software ERP menggunakan ERPSim.

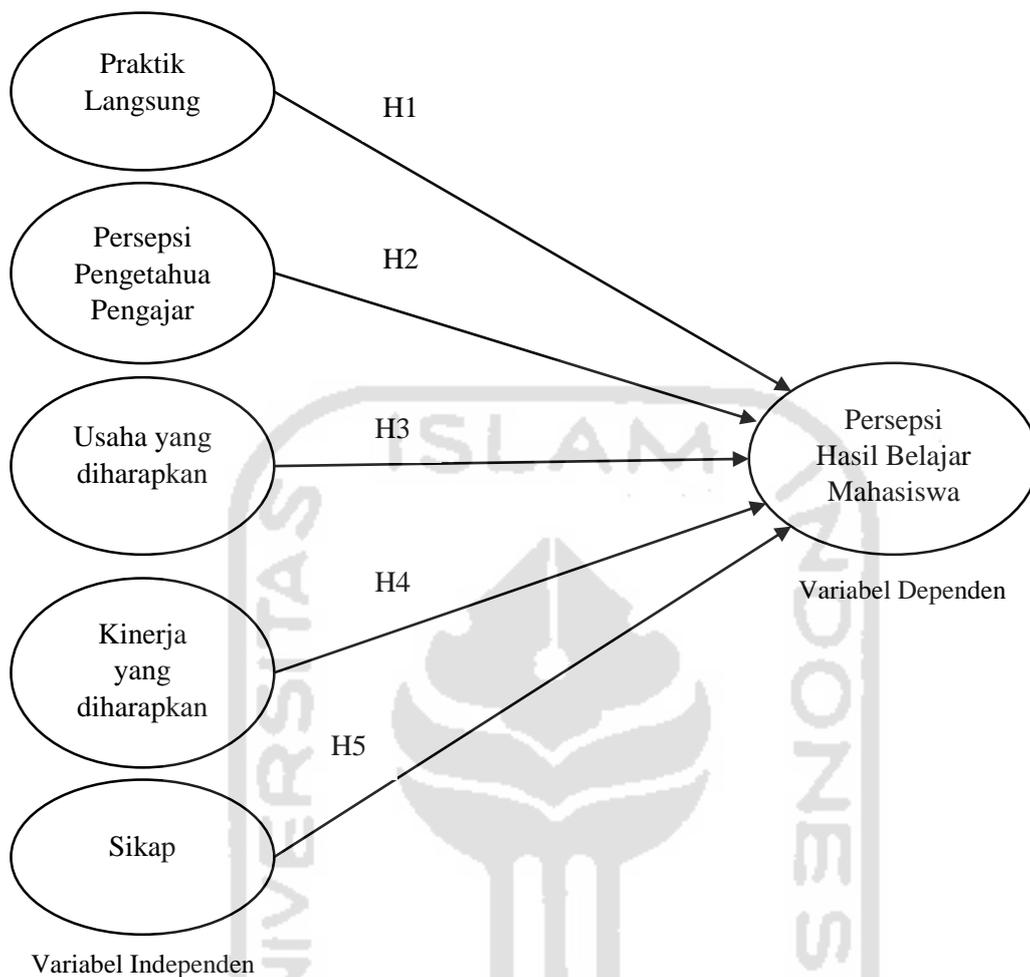
Alshare & Lane (2015) melakukan penelitian membahas tentang faktor yang berpengaruh terhadap *student effort* dalam pembelajaran ERP. Tulisan tersebut mengembangkan model penelitian berdasarkan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology model* (UTAUT) untuk mencari tahu faktor yang mempengaruhi *student effort* dalam pembelajaran ERP. Variabel yang diteliti dalam penelitian tersebut adalah usaha yang diharapkan (*effort expectancy*) dan kinerja yang diharapkan (*performance expectancy*) akan berpengaruh terhadap sikap (*attitude*) yang kemudian akan mempengaruhi *learning effort* terhadap ERP

dan eksternal variabel berupa *Course Structure*, *Self-Efficacy*, *Career Relevance* dan *Subjective Norm*. Penelitian tersebut kemudian memperoleh hasil yang signifikan dan konsisten terhadap penelitian terdahulu.

Alshare & Lane (2011) melakukan penelitian faktor yang mempengaruhi hasil pembelajaran yang dirasakan mahasiswa dan kepuasan dalam pelajaran *enterprise resource planning* (ERP). Penelitian tersebut didasarkan pada teori *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology model* (UTAUT). Variabel yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah sikap (*attitude*), kinerja yang diharapkan (*performance expectancy*), usaha yang diharapkan (*effort expectancy*), *training (hands-on)*, *course structure*, dan persepsi pengetahuan pengajar (*perceived instructor knowledge*). Penelitian yang dilakukan untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi hasil pembelajaran yang dirasakan mahasiswa dan kepuasan pembelajaran ERP tersebut menghasilkan kesimpulan bahwa semua variabel dianggap berpengaruh signifikan dengan beberapa pengecualian yaitu pengaruh *perceived instructor knowledge* terhadap persepsi hasil belajar mahasiswa (*student-perceived learning outcomes*) tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan, dan pengaruh *course structure* dan kinerja yang diharapkan (*performance expectancy*) tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan.

2.3. Model Penelitian

Pada penelitian ini akan digunakan model pada penelitian yang memodifikasi dari penelitian Alshare & Lane (2011). Penelitian ini digambarkan dalam model sebagai berikut:



Gambar 2.2 Model Penelitian

2.4. Hipotesis Penelitian

2.3.1. Praktik Langsung (*Hands-on Learning*)

Dalam pembelajaran ERP, konsep *hands-on* (praktik langsung) digunakan agar mahasiswa merasakan secara langsung bagaimana menggunakan sistem ERP. Metode ini digunakan dalam pembelajaran ERP di Universitas Islam Indonesia dimana setiap mahasiswa diberikan modul yang berisi *exercise* dan *case study*

sehingga memungkinkan mahasiswa merasakan bagaimana penggunaan ERP dalam suatu perusahaan yang sebenarnya.

Monk (2013) menjelaskan bahwa ketika mahasiswa menggunakan sistem ERP dengan cara *hands-on*, mereka mencoba merasakan seperti apakah bekerja dalam lingkungan bisnis serupa. Jewer & Evermann (2014) dalam penelitiannya terhadap *experiential learning* ERP menjelaskan bahwa pengalaman belajar praktik langsung (*hands-on experience*) meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran, keterikatan dalam pembelajaran dan ketertarikan untuk mempelajari. Pembelajaran dengan metode *hands-on* merupakan salah satu faktor yang akan mempengaruhi keberhasilan dalam pembelajaran (Pridmore et al., 2014). Dalam penelitian ini, praktik langsung (*Hands-on Learning*) akan dijadikan faktor yang diasumsikan akan mempengaruhi persepsi hasil belajar mahasiswa (*student-perceived learning outcomes*) sehingga ditarik hipotesis yang diperkuat oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Monk (2013), Jewer & Evermann (2014), (Pridmore et al., 2014) dan Alshare & Lane (2011) :

H1 : Praktik langsung (*hands-on learning*) berpengaruh positif terhadap persepsi hasil belajar mahasiswa (*student-perceived learning outcomes*)

2.3.2. Persepsi Pengetahuan Pengajar (*Perceived Instructor Knowledge*)

Leidner & Jarvenpaa (1995) menyebutkan bahwa *learning models* (model pembelajaran) merupakan *objectivism*, *constructivism*, *collaborativism*, *cognitive information processing*, dan *socioculturalism*. Pembelajaran dengan kegiatan utama pengajar yang menyampaikan materi kepada mahasiswa merupakan penggunaan model pembelajaran *objectivism*. Model ini bertujuan untuk

mentransfer ilmu dan pengetahuan dari pengajar ke mahasiswa. Dalam pembelajaran ERP model ini juga diterapkan untuk menjelaskan konsep dan menjelaskan komponen teknis lainnya. Oleh karena itu, *Perceived Instructor Knowledge* (persepsi pengetahuan pengajar) mempunyai peran penting karena ketika pengajar mempunyai pengetahuan yang luas terhadap bidang ERP, maka besar kemungkinan mahasiswa juga akan memperoleh pengetahuan yang luas pula dari pembelajaran ERP. Berdasarkan uraian tersebut dalam tulisan ini berasumsi bahwa ketika pengajar mempunyai ilmu dan pengetahuan yang sangat luas terhadap ERP, maka hal tersebut memberikan kepuasan dalam pembelajaran bagi mahasiswa dan memberikan hasil pembelajaran yang baik. Pernyataan tersebut diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh LaPointe & Gunawardena (2007) yang menjelaskan bahwa persepsi pengetahuan pengajar memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman mahasiswanya. Hal tersebut berlawanan dengan penelitian yang dilakukan oleh Eom et al., (2006), Alshare & Lane (2011) yang menjelaskan bahwa persepsi pengetahuan pengajar memberikan pengaruh yang tidak signifikan terhadap pemahaman mahasiswanya. Sehingga berdasarkan pernyataan diatas diambil hipotesis sebagai berikut :

H2 : Persepsi pengetahuan pengajar (*perceived instructor knowledge*) berpengaruh positif terhadap persepsi hasil belajar mahasiswa (*student-perceived learning outcomes*)

2.3.3. Usaha yang Diharapkan (*Effort Expectancy*) dan Kinerja yang Diharapkan (*Performance Expectancy*)

Usaha yang diharapkan (*effort expectancy*) dan kinerja yang diharapkan (*performance expectancy*) akan diambil dari konstruk utama UTAUT. Usaha yang diharapkan (*effort expectancy*) didefinisikan sebagai tingkat kemudahan terhadap penggunaan sistem. Kinerja yang diharapkan (*performance expectancy*) merupakan tingkat keyakinan individu bahwa menggunakan sistem akan membantu mereka untuk meningkatkan kinerja dalam menyelesaikan pekerjaannya.

Alshare & Lane (2011), Kurniawan & Nasir (2014) dan Mtebe & Raisamo (2014) menjelaskan bahwa ketika dalam pembelajaran ERP mencakup kemudahan penerimaan para mahasiswa untuk menggunakan sistem dan pembelajaran yang meningkatkan pemahaman serta kinerja mereka, maka hal tersebut akan berindikasi memberikan pengaruh positif terhadap hasil pembelajaran ERP. Dari uraian tersebut maka ditarik hipotesis sebagai berikut :

H3 : Usaha yang diharapkan (*effort expectancy*) berpengaruh positif terhadap persepsi hasil belajar mahasiswa (*student-perceived learning outcomes*)

H4 : Kinerja yang diharapkan (*performance expectancy*) berpengaruh positif terhadap persepsi hasil belajar mahasiswa (*student-perceived learning outcomes*)

2.3.4. Sikap (*Attitude*)

Kusuma & Puspaningsih (2014) menjelaskan *attitude toward system use* merupakan sikap *user* yang berasal dari pengaruh dalam diri *user* maupun pengaruh sosial terhadap penggunaan sistem sebelum akhirnya memutuskan menerima

sistem. Alshare & Lane (2011) menyimpulkan bahwa sikap (*attitude*) merupakan kegemaran, kenyamanan, dan kesenangan individu berkaitan dengan penggunaan teknologi. Kurangnya sikap (*attitude*) dapat menimbulkan tindakan yang bersifat merusak (*destructive behavior*) bagi mahasiswa, yang pada akhirnya akan memberikan dampak pada hasil pembelajaran mereka. Contohnya, sistem ERP dapat menunjang pembelajaran didalam kegiatan kelas, namun hal tersebut mungkin tidak akan memberikan manfaat bagi mahasiswa atau tidak dapat dipelajari dengan baik apabila mahasiswa mempunyai sikap (*attitude*) negatif terhadap sistem. Hal tersebut menjadikan sikap (*attitude*) sebagai faktor utama yang dapat mempengaruhi bagaimana cara mahasiswa belajar dan apa yang diperoleh mahasiswa dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini sikap (*attitude*) akan digunakan sebagai variabel yang mempengaruhi persepsi hasil belajar mahasiswa (*student-perceived learning outcomes*) sehingga dari uraian tersebut dengan diperkuat penelitian yang dilakukan oleh Alshare & Lane (2011), Seethamraju (2011) dan Kusuma & Puspaningsih (2014), maka ditarik hipotesis:

H5 : Sikap (*attitude*) berpengaruh positif terhadap persepsi hasil belajar mahasiswa (*student-perceived learning outcomes*)

2.3.5. Perbandingan Rata-rata Hasil Pembelajaran ERP di Prodi Akuntansi, Manajemen dan Teknik Industri

Universitas Islam Indonesia merupakan universitas yang memiliki akreditasi instutsi A yang menjelaskan bahwa mutu pendidikan UII dianggap baik. Mutu pendidikan UII yang dianggap baik salah satunya ditandai oleh bekerjasamanya UII dengan vendor ERP terkemuka yaitu SAP dengan program

yang disebut *SAP University Alliances* (SAP UA). Program tersebut merupakan program untuk mengenalkan SAP dan memberikan pembelajaran ERP kepada mahasiswa melalui mata kuliah ERP.

Mata kuliah ERP di Universitas Islam Indonesia telah diterapkan sebagai mata kuliah wajib pada kurikulum fakultas ekonomi dalam prodi akuntansi dan manajemen, dan pada kurikulum fakultas teknologi industri dalam prodi teknik industri. Ketiga prodi tersebut merupakan prodi yang memiliki akreditasi A yang menjelaskan bahwa proses pembelajaran dalam ketiga prodi dianggap baik. Akreditasi tersebut dapat mencerminkan bahwa proses pembelajaran berjalan dengan baik dan efektif, termasuk dalam pembelajaran ERP.

Uji beda dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata hitung dalam pembelajaran ERP pada prodi akuntansi, manajemen dan teknik industri. Dari uraian tersebut maka ditarik hipotesis sebagai berikut :

H₆ : Tidak ada perbedaan yang nyata dan signifikan antara rata-rata hitung dari ketiga prodi.