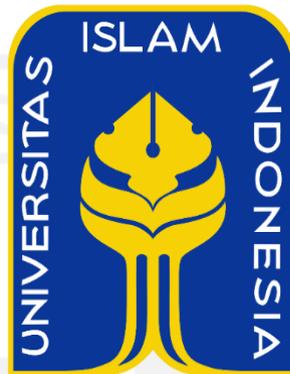


Minat Mahasiswa Untuk Mengikuti Kompetisi *MonsoonSIM* :

Pengembangan *Theory of Planned Behavior*



SKRIPSI

Oleh :

Nama : Bangkit Agung Reformasi

NIM : 17312154

**PROGRAM STUDI AKUNTANSI
FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2021**

Minat Mahasiswa Untuk Mengikuti Kompetisi *MonsoonSIM* :

Pengembangan *Theory of Planned Behavior*

SKRIPSI

Disusun dan diajukan untuk memenuhi sebagai salah satu syarat untuk mencapai
derajat Sarjana Strata-1 Program Studi Akuntansi pada Fakultas Bisnis dan
Ekonomika Universitas Islam Indonesia

Oleh :

Nama : Bangkit Agung Reformasi

NIM : 17312154

**PROGRAM STUDI AKUNTANSI
FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2021**



BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI

Bismillahirrahmanirrahim,

Pada Semester Genap 2020/2021, hari Selasa, tanggal 06 April 2021, Program Studi Akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomika UII telah menyelenggarakan Ujian Tugas Akhir/Skripsi yang disusun oleh:

Nama : BANGKIT AGUNG REFORMASI
NIM : 17312154
Judul Tugas Akhir : Minat Mahasiswa Untuk Mengikuti Kompetisi MonsoonSIM :
Pengembangan Theory of Planned Behavior
Dosen Pembimbing : Hadri Kusuma, Prof., MBA., Ph.D

Berdasarkan hasil evaluasi Tim Dosen Penguji Tugas Akhir, maka Tugas Akhir (Skripsi) tersebut dinyatakan:

Lulus

Nilai : A-
Referensi : Layak ditampilkan di Perpustakaan

Tim Penguji:

Ketua Tim : Hadri Kusuma, Prof., MBA., Ph.D
Anggota Tim : Suwaldiman, M.Accy., Ak., CMA.

Yogyakarta, 06 April 2021

Ketua Program Studi Akuntansi,



M. Shmudi, Dr., SE., M.Si., Ak., CMA
N.P.K. 023120104

BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI

SKRIPSI BERJUDUL

Minat Mahasiswa Untuk Mengikuti Kompetisi MonsoonSIM : Pengembangan Theory of Planned Behavior

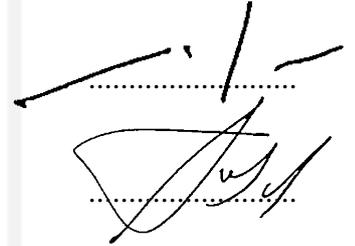
Disusun oleh : BANGKIT AGUNG REFORMASI

Nomor Mahasiswa : 17312154

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji dan dinyatakan Lulus
pada hari, tanggal: Selasa, 06 April 2021

Penguji/Pembimbing Skripsi : Hadri Kusuma, Prof., MBA., Ph.D

Penguji : Suwaldiman, M.Accy., Ak., CMA.



Mengetahui

Dekan Fakultas Bisnis dan Ekonomika
Universitas Islam Indonesia



Prof. Jaka Sriyana, Dr., M.Si

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. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar maka saya sanggup menerima hukuman atau sanksi apapun sesuai peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 15 Maret 2021

Penulis,



(Bangkit Agung Reformasi)

HALAMAN PENGESAHAN

Minat Mahasiswa Untuk Mengikuti Kompetisi *MonsoonSIM* :

Pengembangan *Theory of Planned Behavior*

SKRIPSI

Diajukan oleh : Bangkit Agung Reformasi

No. Mahasiswa : 17312154

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing

Pada tanggal

(Hadri Kusuma Prof. Dr., MBA.)

MOTTO & PERSEMBAHAN

Ingatlah, ketika kamu memohon pertolongan kepada Tuhanmu dan Ia mengabulkannya, firman-Nya, "Sungguh Aku akan menolongmu dengan seribu malaikat yang beriringan"

(Qs. Al - Anfaal: 09)

"Kalau hidup sekedar hidup, babi dihutan juga hidup. Kalau bekerja sekedar bekerja, kera juga bekerja"

(Prof. Dr. HAMKA)

Kepada Pemuda :

"Selagi kita masih belia, jadikanlah sholat mu sebagai kebutuhan bukan kewajiban dan jangan kau lupakan insan yang sedang kesulitan"

(Penulis, Bangkit Agung Reformasi)

*Tugas Akhir Skripsi ini kupersembahkan kepada
"Ibunda dan Papa yang Tersayang"*

"Ya Allah,

*Haramkan wajah Mamaku dan Papaku oleh ganasnya api
neraka,*

Masukkanlah mereka dalam Surga tanpa hisab"

KATA PENGANTAR



Assalaamu'alaikum warahmatullaahi wabarakatuh.

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas berkat rahmat, hidayah dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Shalawat serta salam tak lupa penulis junjungkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing manusia dari alam kebodohan ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan yang berdasarkan iman untuk kebesaran Allah SWT.

Penelitian skripsi ini berjudul “**Minat Mahasiswa Untuk Mengikuti Kompetisi MonsoonSIM Pengembangan *Theory of Planned Behavior***” disusun untuk mencapai gelar tingkat sarjana di program studi Akuntansi Universitas Islam Indonesia syarat dalam menyelesaikan Pendidikan Program Sarjana (S-1) pada program studi Akuntansi di Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia. Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak, baik moril maupun materil. Maka dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, Tuhan yang Maha Merajai seluruh isi semesta dan Maha Agung yang telah memberikan kekuatan, kesabaran, dan kelancaran kepada penulis.

Terimakasih atas semua berkat yang telah diberikan kepada-Nya

2. Ibunda Aminah dan Papa Benny Bahrudin Ardiwikara yang telah mengorbankan moral dan meteril untuk penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan studi di Kota Yogyakarta. Terima kasih atas jasanya yang tidak bisa dibalas dalam bentuk apapun. Semoga Ibunda dan Papa selalu sehat dan dalam lindungan oleh Allah SWT
3. Kakak - kakak penulis yang telah berkeluarga : A. Ishni Arie, A. Ishni Bukit Jaya, dan Ishni Istianah yang selalu memberikan motivasi untuk sukses dan mendorong penulis untuk segera menyelesaikan perkuliahan di Yogyakarta
4. Bapak Prof. Dr. Hadri Kusuma., MBA selaku dosen yang membimbing skripsi dan memberikan banyak ilmu dalam proses penyusunan tugas akhir ini walaupun bimbingan dilaksanakan secara daring karena masih dalam suasana pandemi COVID-19. Semoga di masa yang akan datang penulis bisa mengikuti jejak beliau menjadi seorang guru besar dan semoga penuliran intelektual Bapak dibalas oleh Allah dengan balasan yang setimpal
5. Ibu Dra. Ataina Hidayati., PhD selaku dosen akuntansi keprilakuan yang dalam kesibukannya, penulis sering bertanya dan berdiskusi mengenai topik permasalahan yang diangkat dalam tugas akhir skripsi ini
6. Bapak Drs. Syamsul Hadi, M.Si., Ak. selaku dosen statistik dan metode penelitian penulis dahulu, terimakasih atas ilmu out of the box yang telah bapak berikan. Semoga bapak selalu diberikan kesehatan oleh Allah SWT
7. Para Dosen Prodi Akuntansi UII : Bu Nunung, Bu Rimbar, Bu Vani, Bu Prima, Bu Reni, Bu Yuni, Bu Kinanthi, Bu Isti, Pak Sigit, Pak Mahmudi, Pak Rifqi,

Pak Aris. Terimakasih atas dorongan selama menjadi mahasiswa dan penulis bisa menyelesaikan tugas akhir skripsi ini

8. Para Staff Fakultas Bisnis & Ekonomika UII : Om Sugiyono, Mas Kandri, Mas Hamid, Mba Tari, Mba Suci, Teh Avi, Bu Wiwik, Om Muhajirin, Pak Bambang, Pak Gaib, Mas Arif, Pak Widodo, Bu Sri, Mba Nurul. Terimakasih telah menjadi teman penulis selama menjadi mahasiswa
9. Keluarga CILACS UII : Bu Fitri Nugraheni, Miss Tiny, Miss Lita, Miss Heni, Miss Ita, Miss Yunita, Miss Dian, Miss Rini, Miss Finta, Sir Norman, Mr. Usep, Pak Tarno, Miss Dinar, Mr. Adit, Pak Ferry . Terimakasih telah menjadi keluarga kecil diwaktu penulis pertama kali tinggal dijogja dan terus memberikan semangat untuk segera menyelesaikan studinya
10. Rekan kerja Project Child Indonesia : Mba Evy, Mba Nur Nubatonis, Mba Nisa, Mas Hafiz, Mba Indri, Natan, Niken, Anin, Herdina, yang selalu memberikan semangat kepada penulis untuk segera menyelesaikan skripsinya
11. Komunitas Teater Koin UII : Om Okta, Mas Garin, Mas Abdi, Gisel, Lana, Sey, Venus, Nida, Tania, Ihya, Arif, Abiel, Iqbal, Blek, Fajar. Terimakasih telah menjadi teman yang gokil dan penuh dengan jiwa seni
12. Teman - Teman penulis selama dikota pelajar : Dokter Vera, Dokter Ifa, Mba Win, Mba Jatu, Mba Mukti, Mba Ineke, Pak Didit, Mas Wikandi, Mas Marino, Auli, Avonzora, Ghulam, Raihan, Bayu, Saiful, Afif, Putera, Akvi, Bagus, Boy, Giri, Doni, Diaz, Fasa, Romy, Rafi, Taufiq, Liu, Agun, Yusuf, Yudha, Ichun, Alexis, Ginta, Juju, Tuti, Titi, Syifa, Ara, Anis, Atika, Sarah, Tia, Intan, Baiq,

Hana, Ica, Nisfi, Umi, Dian, Ulfa, Elita. Terimakasih telah menjadi teman selama penulis berkuliah di Yogyakarta dan semoga kita sukses di masa datang

13. Para teman penulis di Lampung : FX Andri, Agung, Rama, Doni, Tengku Diaz, Mukhlis, Hadi, Murni, William, Vinka, Dina, Ayu, Ulan, Sela, Bu Eka, Bu Limelly, Ci Mega, Ci Lianie, Tante Lina, Om Faisal, Ko Alex, Bu Her, Bu Usa, Bu Reni, Bu Rohani, Bu Diah, Bu Ros yang terus menerus memberikan motivasi untuk penulis supaya segera menyelesaikan studinya

Menginsyafi kodrat manusia, penulis menyadari skripsi ini belum tentu mencapai kesempurnaan seperti apa yang diharapkan. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang diharapkan dapat memenuhi kebutuhan akademis. Semoga penelitian skripsi ini menjadi karya yang berguna bagi kita semua. Aamiiiiinn.

Bandar Lampung, 25 Februari 2021

Penulis,

Bangkit Agung Reformasi

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	I
HALAMAN JUDUL.....	II
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	III
HALAMAN PENGESAHAN.....	IV
HALAMAN BERITA ACARA SKRIPSI.....	V
MOTTO & PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
ABSTRAK.....	XIV
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
.BAB II.....	8
TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Literature Review.....	8
KERANGKA BEPRIKIR TPB.....	20
GAMBAR 2 KERANGKA PIKIR PENELITIAN.....	21

2.2 Landasan Teori.....	22
2.2.1. Theory of Planned Behavior (Teori Perilaku Terencana).....	22
2.1.2. Theory of Acceptance Model (Model Penerimaan Teknologi)	23
2.2 Hipotesis Penelitian.....	24
BAB III.....	28
METODE PENELITIAN.....	28
3.1 Populasi dan Sampel.....	28
3.2. Data dan Metode Pengumpulan Data.....	28
3.3. Variabel dan Pengukuran Variabel.....	29
3.3.1. Variabel dependen (Variabel Terikat).....	29
3.3.1.1 Minat.....	29
3.4 Variabel Independen.....	30
3.4.1 Sikap.....	30
3.4.2. Norma Subjektif.....	31
3.4.3 Kontrol Perilaku.....	32
3.4.4 Persepsi Manfaat (<i>Perceived Usefulness</i>).....	33
3.4.5 Persepsi Kemudahan (<i>Perceived Ease of Use</i>).....	34
3.5 Alat Statistik.....	35

3.5.1. Pengukuran Variabel.....	35
3.5.2 Analisa Deskriptif.....	35
3.5.3 Uji Kualitas Data.....	35
3.5.3.1. Uji Validitas.....	35
3.5.3.2. Uji Realibilitas.....	35
3.5.4 Uji Asumsi Klasik.....	36
3.5.4.1 Uji Normalitas.....	36
3.5.4.2. Uji Multikolinearitas.....	36
3.5.4.3. Uji Heterokedastitas.....	36
3.5.5. Uji Analisis Data.....	37
3.5.5.1. Analisis Linear Regresi Berganda.....	37
3.5.5.2. Uji Koefisien Determinasi (R^2).....	38
3.5.5.3 Uji Signifikansi Parameter Individual (Uji t).....	38
3.5.5. Pembuktian Hipotesa.....	38
3.5.5.1 Kriteria Pengujian Hipotesis.....	38
3.5.6. Hipotesis Operasional.....	38
BAB IV DATA DAN PEMBAHASAN.....	41
4.1 Hasil Pengumpulan Data.....	41

4.2 Karakteristik Responden.....	41
4.2.1. Jenis Kelamin.....	42
4.3 Analisis Deskriptif.....	43
4.4 Hasil Pengujian Kualitas Data.....	45
4.4.1 Uji Validitas.....	46
4.4.2 Uji Reabilitas.....	48
4.5 Uji Asumsi Klasik.....	48
4.5.1 Uji Normalitas.....	49
4.5.2 Uji Multikolinearitas.....	50
4.5.3 Uji Heterokedastitas.....	51
4.6 Koefisien Determinasi.....	52
4.7 Hasil Pengujian Hipotesis.....	52
4.7.1 Analisis Regresi Berganda.....	52
4.7.2 Uji T (Parsial).....	54
BAB V PENUTUP.....	60
5.1 KESIMPULAN.....	60
5.2 IMPLIKASI PENELITIAN.....	60
5.3 KETERBATASAN PENELITIAN.....	61

5.4 SARAN PENELITIAN.....	61
DAFTAR PUSTAKA.....	62
LAMPIRAN.....	68



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil Pengumpulan Data.....	41
Tabel 4.2 Karakteristik Responden berdasarkan Jenis Kelamin.....	42
Tabel 4.4 Karakteristik Responden berdasarkan Angkatan.....	43
Tabel 4.6 Statistik Deskriptif Variabel Penelitian.....	43
Tabel 4.7 Rangkuman Hasil Uji Validitas.....	46
Tabel 4.8 Hasil Uji Reliabilitas.....	48
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas.....	49
Tabel 4.10 Hasil Uji Multikolinearitas.....	50
Tabel 4.11 Hasil Uji Heteroskedetisitas.....	51
Tabel 4.12 Koefisien Determinasi.....	52
Tabel 4.13 Hasil Uji Regresi Linear Berganda.....	53
Tabel 4.14 Hasil Uji T (Parsial).....	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Kuesioner Penelitian.....	68
Lampiran 2 : Metode Penelitian.....	74
Lampiran 3 : Tabulasi Data Hasil Jawaban Responden.....	75
Lampiran 4 : Hasil Analisi Data	104



DAFTAR GAMBAR

MODEL PENELITIAN.....20



ABSTRACT

This study research was conducted to investigate the interesting factors of playing games MonsoonSIM. Factors affecting MonsoonSIM leagues interests and criteria with variables: Attitude Toward The Behavior, Subjective Norm, Perceived Behavioral Control, Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use . The number of samples used in this research are 120 respondents with multiple linear regression analysis. The data were collected using questionnaire method and processed using SPSS Statistic 25. The results showed that the Attitude Toward The Behavior, Percived Behavioral Control, Perceived Usefulness and Perceived Ease of Use have a significantly effect of students to participating to join the MonsoonSIM, while Subjective Norm, result do not significantly effect of students to participating to join the MonsoonSIM

Keywords: *Interest, Attitude Toward The Behavior, Subjective Norm, Perceived Behavioral Control, Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh - pengaruh minat mahasiswa akuntansi mengikuti kompetisi *MonsoonSIM*. Faktor yang memengaruhi minat untuk mengikuti kompetisi *MonsoonSIM* diukur dengan variabel sikap, norma subjektif, kontrol perilaku, persepsi manfaat, dan persepsi kemudahan. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 120 responden dengan analisis regresi linear berganda. Pengumpulan data dilakukan dengan metode kuesioner dan diolah menggunakan SPSS *Statistic 25*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel sikap, kontrol perilaku, persepsi manfaat dan persepsi kemudahan berpengaruh secara signifikan terhadap minat mahasiswa yang mengikuti kompetisi *MonsoonSIM* sedangkan variabel norma subjektif tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat mahasiswa yang mengikuti kompetisi *MonsoonSIM*

Kata Kunci: minat, sikap, norma subjektif, kontrol perilaku, persepsi manfaat, dan persepsi kemudahan

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini zaman telah memasuki era globalisasi yang ditandai dengan adanya revolusi industri 4.0 di mana Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sedang diintegrasikan ke dalam peralatan manufaktur dan membuat konektivitas komunikasi semakin canggih lagi. Revolusi industri keempat melibatkan integrasi komputer melalui internet seperti munculnya data yang berukuran besar (*big data*), pencetakan 3D, robotika canggih, materi baru, dan faktor-faktor lain yang belum ditetapkan (Xu et al., 2018). Dalam perkembangannya, dunia pendidikan khususnya perguruan tinggi di Indonesia yang di mana terdapat program studi Akuntansi tengah gencar - gencarnya memasukan mata kuliah sistem SAP ERP (*Enterprise Resource Planning*) ke dalam kurikulumnya. Tujuannya untuk memperkenalkan kepada mahasiswa bagaimana sistem bisnis yang terintegrasi dengan digital di setiap divisi seperti distribusi, manufaktur, keuangan, sumber daya manusia dsb agar dapat menghasilkan sumber daya manusia yang dapat membangun tatanan sosial dan ekonomi di era globalisasi.

Universitas Islam Indonesia (UII) menyadari akan permasalahan yang terjadi saat ini dan karena itu, SAP University Alliance memulai kerjasama dengan UII pada tahun 2005 terkait dengan aplikasi ERP SAP. Kerja sama ini memberikan efek yaitu pemakaian ERP sebagai mata kuliah wajib yang ada di jurusan

Akuntansi. Kerja sama ini memiliki tujuan untuk membentuk mahasiswa yang memiliki minat dalam bidang sistem ERP-SAP sehingga nanti dapat bersaing dan memenuhi kebutuhan kualifikasi pekerjaan yang diinginkan pasar jika sudah lulus nanti. Dimulai pada tahun 2009, Prodi Akuntansi FBE UII menjadikan ERP-SAP sebagai salah satu mata kuliah yang diwajibkan bagi seluruh mahasiswa akuntansi. ERP sebagai mata kuliah yang wajib diambil oleh seluruh mahasiswa akuntansi. Pada mata kuliah aplikasi sistem ERP mahasiswa sudah mulai dikenalkan dengan dasar dasar penggunaan sistem tersebut. Dasar-dasar tentang sistem aplikasi ERP yang hanya memuat 2 satuan kredit semester (SKS) dengan waktu terbatas belum dapat membuat mahasiswa memahami seutuhnya tentang bagaimana implementasi dari sistem tersebut. Banyak metode pembelajaran yang diperkenalkan untuk memahami sistem ERP salah satunya yaitu dalam bentuk *simulation game*, Thompson et al (2017).

Simulation game adalah metode pengajaran yang lebih baik dibanding pembelajaran mata kuliah dan studi kasus dalam kurikulum sistem informasi. Simulasi perangkat lunak berbentuk *game* dalam dunia pendidikan sudah tidak asing lagi, karena metode ini telah digunakan cukup lama. *Simulation game* akan memberikan gambaran terhadap aktivitas secara realistis sehingga siswa berperan secara aktif dalam menjalankan kegiatan yang disediakan dalam *simulation game*.

ERP simulation game yang terus diadakan oleh UII memberikan hasil yang positif di mana mahasiswa yang mengikuti lomba terus memperoleh prestasi yang membanggakan hingga ranah internasional dalam beberapa tahun terakhir. Pada tahun 2018 UII berhasil menyabet juara 1 dan 2 di ajang SAP Asia Pacific Japan

CUP, dan pada 2019 Program Studi Akuntansi UII mendapatkan Juara Runner Up *MonsoonSIM* di Hongkong, dan yang terbaru ini di bulan Desember tahun 2020 merupakan suatu kado terindah untuk UII khususnya prodi akuntansi karena berhasil mendapatkan juara 1 kompetisi tingkat internasional Monsoon SIM Enterprise Resource Management Competition (MERMC) yang diadakan secara daring (*online*) dikarenakan masih suasana pandemi virus COVID-19.

Ada beberapa penelitian terdahulu yang membahas faktor - faktor yang memengaruhi niat mahasiswa menggunakan ERP SAP. Beberapa peneliti yang telah menghasilkan variabel konsisten dengan penelitian sebelumnya yaitu variabel persepsi manfaat, persepsi kemudahan, persepsi kenikmatan oleh (Mohd Yatim et al., 2018), (Jim et al., 2013), (Chen et al., 2013), (Baizal et al., 2016), (Rajan & Baral, 2015) variabel motivasi oleh peneliti (Lambovska & Yordanov, 2020), (Bengtsson & Teleman, 2019), (Stringer et al., 2011) variabel sikap, norma subjektif, kontrol perilaku oleh (Poon et al., 2019), (Subrahmanyam & Raja Shekhar, 2016), (Althonayan & Althonayan, 2017), (Venkatesh et al., 2000), (Wang & Lee, 2020) kemudian ada juga beberapa hasil penelitian yang menunjukkan variabel yang tidak konsisten seperti peneliti Adedoja & Morankiyo (2016), (Jenko & Roblek, 2016, (Chin et al, 2005). Variabel yang tidak konsisten antara lain penelitian yang dilakukan oleh (Quita & Nugroho, 2019) dengan memakai TPB, penelitiannya menghasilkan bahwa faktor-faktor tidak berpengaruh pada minat untuk berkarir Suranta (2006), yang menyatakan bahwa motivasi karir tidak berpengaruh positif terhadap PPAk karena disebabkan mahasiswa memiliki asumsi

bahwa selain menjadi akuntan masih ada karir yang lebih penting sehingga mereka tidak minat terhadap PPAk.

Kelemahan dari hasil penelitian sebelumnya ialah pada model teorinya, seperti (Mohd Yatim et al., 2018) menggunakan Teori of Acceptance Model (Model Penerimaan Teknologi) karena penelitian milik (Mohd Yatim et al., 2018) diadaptasi oleh peneliti sebelumnya Lee et al (2005) kemudian (Mohd Yatim et al., 2018) menyarankan kepada para peneliti yang akan datang menambah variabel lain seperti faktor sosial seperti norma subjektif dan pengaruh sosial. Salah satu faktor sosial yang disebut oleh (Mohd Yatim et al., 2018) ialah faktor norma subjektif yang ada di model TPB (*Theory of Planned Behavior*), selain itu keterbatasan penelitian (Mohd Yatim et al., 2018) adalah data hanya diambil sekali saja, biasanya studi penelitian yang menjelaskan tentang *Technology Acceptance Model* (Model Penerimaan Teknologi) data perlu dikumpulkan beberapa kali (sebagai contoh, dalam sebulan, tiga bulan, dan bahkan enam bulan) supaya hasilnya lebih akurat (Venkatesh et al., 2000). Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh (Mohd Yatim et al., 2018) dengan penelitian yang akan dilakukan adalah dari segi model teorinya, model teori yang digunakan oleh (Mohd Yatim et al., 2018) menggunakan *Theory of Acceptance Model* (Model Penerimaan Teknologi). Model ini merupakan salah satu model yang dibangun untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor yang memengaruhi diterimanya penggunaan teknologi komputer. Teori ini bertujuan untuk menjelaskan dan memperkirakan penerimaan (*acceptance*) pengguna terhadap suatu sistem informasi dan menyediakan suatu basis teoritis untuk mengetahui faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan terhadap suatu

teknologi dalam suatu organisasi. Sedangkan pada penelitian ini akan menggunakan pendekatan *Theory of Planned Behavior* (Teori Perilaku Terencana). Model ini dibuat untuk memperkirakan perilaku manusia dalam konteks tertentu (Ajzen, 1991). TPB dikembangkan oleh Ajzen dengan menambahkan variabel pengendalian perilaku yang belum ada di TRA (*Theory of Reasoned Action*). *Theory of Planned Behavior* secara jelas menjelaskan bahwa banyak perilaku yang semua kendali penuh individu tidak berada di bawah sehingga faktor perilaku perlu ditambahkan untuk memprediksi perilaku-perilaku semacam ini. TPB menggambarkan minat manusia untuk berperilaku yang ditimbulkan karena adanya niat. Tiga jenis kepercayaan yang dihasilkan oleh minat akan membuat sebuah perilaku yang disebabkan oleh tiga aspek yaitu sikap, norma subjektif, dan persepsi pengendalian perilaku.

Penelitian ini sesuai dengan apa pernah dilakukan oleh (Mohd Yatim et al., 2018) yang meneliti faktor-faktor apa saja yang bisa memengaruhi niat untuk penggunaan simulasi kompetisi bisnis yang menggunakan model TAM (*Theory of Acceptance Model*) dan penelitian yang dilakukan oleh (Mohd Yatim et al., 2018) dilakukan di sebuah universitas di negara tetangga, Malaysia. Sedangkan pembaruan penelitian ini menggunakan model TPB (*Theory of Planned Behaviour*) yang menggunakan variabel sikap, norma subjektif dan persepsi kontrol kemudian peneliti akan menambah variabel yaitu persepsi manfaat dan persepsi kemudahan. Penelitian ini menggunakan sampel mahasiswa prodi akuntansi Universitas Islam Indonesia yang mengikuti kompetisi *MonsoonSIM*. Dari latar belakang yang telah

diuraikan, maka judul penelitian ini yaitu “**Minat Mahasiswa Untuk Mengikuti Kompetisi *MonsoonSIM* : Pengembangan *Theory of Planned Behavior* ”**”

1.2 Rumusan Masalah

1. Apakah sikap (*Attitude Toward The Behavior*) berpengaruh terhadap minat mahasiswa untuk mengikuti kompetisi *MonsoonSIM* ?
2. Apakah norma subjektif (*Subjective Norm*) berpengaruh terhadap minat mahasiswa untuk mengikuti kompetisi *MonsoonSIM* ?
3. Apakah kontrol perilaku (*Perceived Behavioral Control*) berpengaruh terhadap minat mahasiswa untuk mengikuti kompetisi *MonsoonSIM* ?
4. Apakah persepsi manfaat (*Perceived Usefulness*) berpengaruh terhadap minat mahasiswa dalam penggunaan aplikasi *MonsoonSIM* ?
5. Apakah persepsi kemudahan (*Perceived Ease of Use*) berpengaruh terhadap minat mahasiswa dalam penggunaan aplikasi *MonsoonSIM* ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh sikap terhadap minat mahasiswa untuk mengikuti *MonsoonSIM*
2. Untuk mengetahui pengaruh norma subjektif terhadap minat mahasiswa untuk mengikuti *MonsoonSIM*

3. Untuk mengetahui pengaruh kontrol perilaku terhadap minat mahasiswa untuk mengikuti *MonsoonSIM*
4. Untuk mengetahui pengaruh persepsi manfaat terhadap minat mahasiswa untuk mengikuti *MonsoonSIM*
5. Untuk mengetahui pengaruh persepsi kemudahan terhadap minat mahasiswa untuk mengikuti *MonsoonSIM*

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bisa menambah wawasan pengetahuan dan meyakinkan penelitian sebelumnya terutama mengenai faktor apa saja yang dapat memengaruhi minat mahasiswa akuntansi mengikuti *MonsoonSIM*
2. Sebagai sumber referensi bagi penelitian di masa depan
3. Berkontribusi dalam bidang pendidikan, khususnya di bidang akuntansi perilaku

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Literature Review

Menurut Rusmiati (2017) minat merupakan sesuatu yang mendasari untuk melakukan sesuatu dan minat dikategorikan menjadi tiga (Ann et al, 1992) yaitu :

- 1) Minat pribadi, yaitu setiap orang yang mempunyai karakter kepribadian yang relatif stabil. Jenis minat ini umumnya membawa seseorang melakukan kegiatan yang spesifik dan terarah. Imbasnya, minat pribadi menyebabkan kegiatan yang dilakukan bagi seseorang dan memiliki arti yang penting
- 2) Minat situasi, diklasifikasikan berdasarkan dari lingkungan pergaulan yaitu karakter yang didapat dari lingkungan sekitar
- 3) Minat dalam psikologi, disebabkan oleh lingkungan yang didasari oleh sebuah hubungan atau relasi dari minat pribadi. Minat psikologi diklasifikasikan berdasarkan aktivitas yang mempunyai mobilitas tinggi dan hal hal yang berkaitan tentang kegiatan atau aktivitas tersebut.

Dan minat dijelaskan dalam beberapa point seperti :

- 1) Minat digambarkan sebagai penyambung dari jenis-jenis dorongan dorongan yang mendasari perilaku untuk bisa berpengaruh
- 2) Minat menunjukkan keberanian untuk mencoba hal yang baru
- 3) Minat dipersiapkan setiap orang untuk melakukan sesuatu yang dapat menghasilkan keinginan dimulai dengan dorongan

Sedangkan pengertian kompetisi simulasi bisnis *MonsoonSIM* ialah permainan yang mendidik atau melatih pemainnya untuk mengelola bisnis kegiatan dan membuat keputusan yang efektif dalam lingkungan simulasi (Mohd Yatim et al., 2018) sedangkan Menurut (Wawer, 2010) permainan simulasi bisnis adalah salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan dalam pengelolaan proses bisnis di perusahaan modern. Ada beberapa penelitian terdahulu yang meneliti tentang simulasi bisnis yaitu Tao et al (2009) yang mengandung ada dua jenis pengguna permainan simulasi bisnis yaitu dari kalangan pelajar dan pelajar. Menurut Faria (1998), perusahaan yang menggunakan simulasi bisnis game sebagai alat pelatihan adalah perusahaan besar. Pengguna lain yang sudah biasa dan banyak diteliti adalah siswa karena mereka dapat meningkatkan berbagai keterampilan seperti individu keterlibatan, kerja tim, serta pemikiran strategis dan analitis. Dalam penelitian ini, para pengguna adalah murid-muridnya. Game simulasi bisnis dianggap sebagai salah satu game kontemporer metode pendidikan. Ini karena mereka menyampaikan ilmu dengan cara yang praktis; mereka juga semakin meniru situasi dunia nyata ketika bisnis mereka menjadi lebih kompleks game simulasi (Wawer et al., 2010).

Mengacu pada perkembangan sekarang, saat ini telah memasuki era globalisasi yang ditandai dengan adanya revolusi industri 4.0 di mana Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sedang diintegrasikan ke dalam peralatan manufaktur dan membuat konektivitas komunikasi semakin canggih lagi. Revolusi industri keempat melibatkan integrasi komputer melalui internet seperti munculnya data yang berukuran besar (*big data*), pencetakan 3D, robotika canggih, materi

baru, dan faktor-faktor lain yang belum ditetapkan (Schwab, 2016). Dalam perkembangannya, dunia pendidikan khususnya Kampus di Indonesia yang di mana terdapat jurusan Akuntansi tengah gencar-gencarnya memasukan mata kuliah sistem SAP ERP (*Enterprise Resource Planning*) ke dalam kurikulumnya. Tujuannya untuk memperkenalkan kepada mahasiswa bagaimana sistem bisnis yang terintegrasi dengan digital di setiap divisi seperti distribusi, manufaktur, keuangan, sumber daya manusia dsb agar dapat menghasilkan sumber daya manusia dan pemikir yang dapat membangun tatanan sosial dan ekonomi di era globalisasi.

Menurut Chen et al (2015) Sistem ERP adalah sistem yang merangkum seluruh kegiatan perusahaan, tidak hanya menganalisa penjualan tetapi juga mencakup kegiatan lain seperti pemasaran, produksi, pembelian dan analisa pasar suatu perusahaan. Saat ini sudah banyak perusahaan di Indonesia yang memakai sistem ini. Imbasnya, permintaan untuk lulusan yang mempunyai pengalaman di bidang ERP semakin meningkat di perusahaan (Hustad dan Olsen, 2013). Sudah seharusnya mahasiswa mempersiapkan *softskill* ini, supaya dapat bersaing di dunia kerja nanti. Universitas Islam Indonesia peduli dengan apa yang harus dibutuhkan di waktu sekarang ini, yaitu dengan diadakannya mata kuliah ERP di jurusan Akuntansi. Mata kuliah ini sebanyak 2 SKS (Satuan Kredit Semester), di mata kuliah ini kita dapat mempelajari dasar dasar aplikasi ERP. Jika kita berminat dalam mata kuliah sistem ini, di semester selanjutnya kita bisa mengambil mata kuliah pilihan (MKP) nya dengan nama Integrasi Proses Bisnis ataupun sertifikasi

ERP. Menurut Thompson et al (2017) ada beberapa metode pembelajaran untuk memahami sistem ERP yaitu dengan cara *Simulation Game*.

Beberapa peneliti telah melakukan penelitian tentang minat untuk mengikuti kompetisi MonsoonSIM antara lain penelitian bertaraf internasional seperti (Putra, 2016) (Arasanmi, 2019), (Bang Nguyen Dilip S. Mutum, 2015), (Quita & Nugroho, 2019), (Elkhani et al., 2014), (Authors, 2016), (Lambovska & Yordanov, 2020), (Venkatesh, 2000), (Bang Nguyen Dilip S. Mutum, 2015), (Setyono & Arnandiansyah, 2018), (Sternad et al., 2011), (Shatat & Udin, 2012) sedangkan penelitian bertaraf nasional seperti (Setyono & Arnandiansyah, 2018) dan . Mengacu pada penelitian - penelitian terdahulu di atas, terbagi menjadi beberapa faktor yang memengaruhi minat untuk mengikuti kompetisi simulation game seperti persepsi manfaat, persepsi kemudahan, persepsi kenikmatan, gender, sikap, efikasi diri, motivasi kualitas, motivasi karir, tingkat kesulitan, niat

No	Variabel	Hasil penelitian	Peneliti
1	Persepsi Manfaat dan sikap	Persepsi Manfaat dan sikap signifikan meningkatkan untuk menggunakan <i>MonsoonSIM</i>	(Choi & Park, 2020), (Ng et al., 2017), (Mohd Yatim et al., 2018)
2	Persepsi kemudahan dan sikap	Persepsi kemudahan dan sikap signifikan meningkatkan untuk menggunakan <i>MonsoonSIM</i> Persepsi kemudahan dan sikap tidak berpengaruh signifikan untuk	(Lee et al., 2020)(, Poon et al., 2019), (Mekadmi & Louati, 2018) (Putra, 2016)

		menggunakan <i>MonsoonSIM</i>	
3	Persepsi manfaat dan niat	Persepsi manfaat dan niat signifikan meningkatkan untuk menggunakan <i>monsoonSIM</i> Persepsi manfaat dan niat tidak memengaruhi untuk menggunakan <i>MonsoonSIM</i>	(Wang & Lee, 2020), (Quigley & Tymon, 2006), (Leung & Clegg, 2001), (Mekadmi & Louati, 2018), (Pavlou & Fygenson, 2006)(Authors, 2009) (Park, 2009)
4	Persepsi kenikmatan dan sikap	Persepsi kenikmatan dan sikap signifikan meningkatkan untuk menggunakan <i>MonsoonSIM</i>	(van Rijn et al., 2013)(Xulu & Suknunan, 2020), (Jenko & Roblek, 2016), (Addison & Chou, 2003), (Heinzelmann, 2017)
5	Persepsi kenikmatan dan niat	Persepsi kenikmatan dan niat signifikan meningkatkan untuk menggunakan <i>MonsoonSIM</i>	(Mohd Yatim et al., 2018), (Stringer et al., 2011), (Jim et al., 2013)
6	Niat perilaku	Niat perilaku untuk menggunakan ERP SIM signifikan meningkatkan untuk hasil pembelajaran	(Setyono & Arnandiansyah, 2018), (Jenko & Roblek, 2016)
7	Kenikmatan	Kenikmatan menggunakan ERP SIM signifikan meningkatkan sebagai proses pembelajaran	(Setyono & Arnandiansyah, 2018), (Owusu et al., 2019)
8	Kenikmatan dan penilaian kognitif	Kenikmatan menggunakan ERP SIM signifikan meningkatkan dengan penilaian kognitif dalam menggunakan ERP SIM	(Setyono & Arnandiansyah, 2018)

9	Gender	<p>Gender perempuan signifikan meningkatkan untuk mengikuti simulasi</p> <p>Tidak ada bukti gender yang signifikan untuk mengikuti simulasi</p>	<p>(Alstete & Beutell, 2019), (Venkatesh et al., 2000)</p> <p>(Baizal et al., 2016), (Poon et al., 2019), (Subrahmanyam & Raja Shekhar, 2016)</p>
10	Efikasi diri	Efikasi diri signifikan meningkatkan terhadap dampak penggunaan ERP	Rajan et al (2015); Lee et al (2010); Ngai et al (2007); Roustami et al (2017); Elkhani et al (2013)
11	Kompleksitas	Kompleksitas signifikan menurunkan persepsi kegunaan dan manfaat dalam penggunaan ERP	(Héroux et al., 2020), (Sandhe & Joshi, 2017), (Putra, 2016)
12	Hedonis	Hedonis signifikan meningkatkan terhadap penerimaan teknologi	(Venkatesh et al., 2000), (Quita & Nugroho, 2019), (Elkhani et al., 2014)

Di Dalam penelitian (Alstete & Beutell, 2019) faktor gender merupakan suatu faktor penting dalam mengikuti bisnis simulasi, penelitian ini menggunakan teori GLO-BUS di mana teori ini menciptakan antara gender, dan kinerja performance disatukan. Logika pengaruh variabel terhadap pengaruh minat untuk mengikuti kegiatan bisnis simulasi ialah karena gender seperti *poets* dan *quants* pada tingkat gender di mana gender perempuan lebih tertarik mengikuti kegiatan

bisnis simulasi, tidak adanya perbedaan dalam kinerja performance. Hasil ini sesuai oleh penelitian (Bengtsson & Teleman, 2019) kesamaan kedua penelitian ini adalah tidak adanya perbedaan dalam kinerja performance untuk mengikuti simulasi bisnis. Namun ada beberapa peneliti yang memiliki hasil berbeda yaitu, bahwa pengaruh gender laki laki merasa lebih mudah untuk mengikuti kegiatan simulasi bisnis dibanding gender perempuan dan (Chin & Ahmad, 2015) menyatakan bahwa gender laki laki memberikan hasil lebih kuat untuk menggunakan teknologi dibanding gender perempuan

Menurut Davis (1989) persepsi manfaat adalah sejauh mana seseorang menggunakan untuk percaya bahwa suatu teknologi dapat digunakan. Penelitian ini menggunakan teori *Technology Acceptance Model* di mana teori ini dibuat antara perpaduan teori Model of Human Behavior oleh Fishbein (1967) dan Teori Reasoned Action Ajzen (1991). Teori TAM ini menjelaskan untuk memprediksi kecenderungan pemakaian teknologi di suatu kelompok maupun golongan. Logika pengaruh variabel persepsi manfaat terhadap minat mengikuti simulasi bisnis adalah anggapan bahwa suatu persepsi manfaat dapat berguna dan diketahui untuk penerapan teknologi dan bisa dijadikan motivasi. Penelitian ini sesuai dan didukung oleh beberapa peneliti lain seperti (Choi & Park, 2020), (Mohd Yatim et al., 2018), (Lee et al., 2020), (Poon et al., 2019), (Subrahmanyam & Raja Shekhar, 2016). Kesamaan dari penelitian ini adalah persepsi manfaat berpengaruh positif pada minat dalam mengikuti kegiatan simulasi bisnis.

Menurut (Mohd Yatim et al., 2018) persepsi kemudahan menyatakan bagaimana sebuah sistem dapat digunakan dengan mudah dengan orang banyak

dengan cara yang positif. Penelitian ini menggunakan *Teory Acceptance Model* di mana teori ini menjelaskan untuk memprediksi kecenderungan pemakaian teknologi di suatu kelompok maupun golongan. Menurut (Rajan & Baral, 2015) di dalam penelitian mengungkapkan bahwa peran kemudahan dapat memudahkan ketika para manajer akan bisa mengoperasikan teknologinya. Logika pengaruh persepsi kemudahan terhadap niat untuk mengikuti kompetisi simulasi bisnis dengan adanya persepsi kemudahan menganggap bahwa suatu ujian atau tugas akan dilakukan tanpa adanya kesusahan. Hal ini sesuai dengan dan didukung oleh peneliti - peneliti antara lain (Lee et al., 2020), (Choi & Park, 2020), (Rajan & Baral, 2015). Kesamaan dari penelitian ini adalah persepsi kemudahan berdampak positif dalam mengikuti simulasi bisnis

Tingkat kesulitan berhubungan dengan *Theory of Planned Behavior* (TPB). TPB secara tidak langsung menunjukkan kemungkinan bahwa tidak semua perilaku dilakukan secara penuh di bawah kendali individu atau kelompok, maka kontrol perilaku yang dipersepsikan ditambahkan untuk mengatasi perilaku- perilaku tersebut (Ajzen, 1991). Dikaitkan dengan penelitian ini, TPB relevan untuk menjelaskan tingkat kesulitan program memengaruhi minat mahasiswa untuk mengikuti kompetisi *MonsoonSIM*. *Behavioral belief* berkaitan dengan tingkat kesulitan program dan merupakan salah satu aspek dari TPB, yaitu ketika sebelum individu melakukan sesuatu maka individu tersebut akan memiliki keyakinan mengenai hasil yang akan diperoleh dari perilakunya, sehingga individu tersebut memutuskan bahwa akan melakukannya atau tidak melakukannya. Logika

pengaruh faktor variabel di atas ialah peran mahasiswa ketika berminat untuk mengikuti suatu kompetisi mereka akan mengetahui tingkat kesulitan programnya.

Menurut (Lee et al., 2020) persepsi kenikmatan merupakan suatu faktor yang berhubungan dengan relasi manusia dan sosial perubahan. Teori ini memakai teori *Teory Acceptance Model* penelitian ini menjelaskan penerimaan teknologi dengan nyaman. Faktor persepsi kenikmatan ini ditemukan dalam juga dalam beberapa peneliti seperti (Leger et al., 2014) Logika pengaruh persepsi kenikmatan terhadap kompetisi simulasi bisnis adalah persepsi kenikmatan memberikan efek yang dapat menyenangkan bagi tiap mahasiswa. Ini terbukti dalam penelitian seperti (Ng et al., 2017) dan (Mohd Yatim et al., 2018). Menurut (Davis et al 1989) persepsi kenikmatan menghasilkan nilai yang signifikan dibandingkan persepsi manfaat

Motivasi berasal dari bahasa latin, yaitu *movere* yang artinya ‘menggerakkan’ (London, 1990). Asal kalimat motivasi berasal dari kata motif yang sering diartikan sebagai dorongan. Dorongan merupakan suatu sebuah panggilan untuk berbuat suatu perilaku atau disebut juga *driving force* yang bisa menggerakkan tingkah laku dari manusia di dalam perbuatannya yang mempunyai tujuan tertentu. Motivasi sering dihubungkan dengan suatu pencapaian baik untuk kepentingan golongan maupun individu. Motivasi memiliki tiga komponen utama yaitu kebutuhan, dorongan dan tujuan. Kebutuhan merupakan pandangan segi pertama yang timbul dari motivasi di dalam diri seseorang di mana seseorang bisa merasa ada kekurangan dalam dirinya. Orientasi motivasi biasanya dilakukan secara sadar oleh seseorang yang didasari oleh adanya dorongan. Segi ketiga

motivasi adalah tujuan. Dalam beberapa teori motivasi, tujuan adalah hal yang menghilangkan kebutuhan dan mengurangi dorongan baik datang dari dalam maupun dari luar. Logika faktor motivasi terhadap minat untuk mengikuti simulasi bisnis supaya mahasiswa dapat tergugah hatinya supaya nanti dapat mempunyai keunggulan pada saat setelah lulus dari studinya. Hal ini sesuai dengan penelitian penelitian terdahulu seperti (Lambovska & Yordanov, 2020), (Venkatesh, 2000), (Sternad et al., 2011). Kesamaan dari ketiga penelitian di atas ialah pengaruh motivasi sangat berpengaruh signifikan terhadap kinerja pembelajaran mahasiswa, terhadap kendali internal dan kepuasan pegawai.

Menurut (London, 1983) motivasi kualitas dibagi menjadi tiga karakteristik antara lain : ketahanan (resilience), wawasan (insight), identitas (identity). maksud dari ketahanan adalah sejauh mana orang melawan hambatan karir atau gangguan yang memengaruhi pekerjaan mereka. Orang yang memiliki ketahanan karir yang tinggi melihat diri mereka sebagai individu yang kompeten yang mampu mengendalikan apa yang terjadi mereka. Mereka merasakan pencapaian dari apa yang mereka lakukan. Mereka mampu mengambil risiko. Mereka juga tahu kapan dan bagaimana bekerja sama dengan orang lain dan bertindak secara mandiri. Wawasan adalah seberapa realistis orang tentang diri mereka sendiri dan karir mereka. Mereka mencari umpan balik tentang seberapa baik mereka melakukannya, dan mereka menetapkan tujuan karir tertentu dan merumuskan rencana untuk mencapainya. Identitas adalah sejauh mana orang mendefinisikan diri mereka sendiri dengan pekerjaan mereka. Orang yang memiliki identitas karir yang tinggi terlibat dalam pekerjaan mereka, karir mereka, dan profesi mereka, dan mereka

cenderung merasa setia kepada atasan mereka. Penelitian ini menggunakan teori *Motivation and Later Advancement* di mana teori ini menjelaskan bahwa motivasi kualitas dibagi menjadi tiga karakteristik seperti ketahanan, wawasan, dan identitas. Logika pengaruh variabel di atas adalah dengan adanya motivasi khususnya bisa membuat mahasiswa menjadi lebih berkualitas lagi untuk bersaing di dunia kerja nanti dan bisa menghasilkan nilai tambah pada saat waktu lulus

Motivasi dalam karir merujuk pada kemampuan seseorang untuk dapat meningkatkan kemampuan pribadinya yang bertujuan untuk mengejar kedudukan, jabatan atau karir yang lebih baik dari sebelumnya. Menurut (Richardson & Watt, 2010) karir adalah karier merupakan pandangan sikap dan perilaku seseorang yang dapat mengisi perjalanan dan pengalaman karir seseorang, sedangkan menurut (Day et al, 2004) karir adalah pengalaman yang terjadi selama dalam rentang hidup seseorang (misalnya, jabatan, hak dan kewajiban, keputusan dan interpretasi yang berkaitan dengan pekerjaan). Logika pengaruh variabel adalah motivasi karir bisa membuat mahasiswa untuk meningkatkan kemampuan pribadinya dalam rangka nanti di masa datang akan mendapatkan suatu kenaikan atau promosi jabatan dari atasan. Menurut (Sternad et al., 2011) efikasi diri memiliki hubungan yang erat dengan motivasi, sumber daya kognitif dan upaya yang dibutuhkan untuk pengaturan dalam kehidupan mereka. Penelitian ini menggunakan teori *Social Cognitive Theory* di mana teori ini menjelaskan bahwa seseorang membuat dan mengembangkan persepsi atas kemampuannya yang menjadi tujuan dalam hidupnya. Logika pengaruh variabel ini adalah mahasiswa mampu untuk bersaing karena memiliki sumber daya pikiran dan motivasi dalam hidupnya untuk

mengikuti kompetisi simulasi bisnis. Hal ini didukung oleh beberapa peneliti seperti (Rajan dan Baral, 2015) mengungkapkan bahwa efikasi diri memiliki hasil positif terhadap persepsi kemudahan dalam penerimaan teknologi dan Naena (2013) menyatakan bahwa efikasi diri berpengaruh positif dalam persepsi kemudahan

Berdasarkan hasil penelitian tersebut beberapa penelitian telah menghasilkan variabel penelitian yang konsisten antara lain, (Alstete & Beutell, 2019) menyimpulkan bahwa pengaruh gender berpengaruh positif untuk mengikuti simulasi bisnis. (Rajan & Baral, 2015), (Putra, 2016), bahwa efikasi diri berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan dalam penggunaan teknologi. (Mohd Yatim et al., 2018) menyimpulkan persepsi manfaat, persepsi kemudahan, persepsi kenikmatan berpengaruh positif dalam menggunakan simulasi game. (Rajan & Baral, 2015), menyimpulkan efikasi diri berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan dalam pemakaian teknologi. (Putra, 2016), (Arasanmi, 2019), (Bang Nguyen Dilip S. Mutum, 2015) menyimpulkan pengaruh motivasi sangat berpengaruh signifikan terhadap kinerja pembelajaran mahasiswa, terhadap kendali internal dan kepuasan pegawai.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut ada juga penelitian yang telah menghasilkan variabel penelitian yang tidak konsisten antara lain (Scholtz & Kapeso, 2014) yaitu adanya perbedaan gender terhadap persepsi kemudahan artinya gender laki laki merasa lebih mudah dalam mengoperasikan dibandingkan gender perempuan. (Xu et al., 2018) menyatakan pengaruh gender berpengaruh negatif atau tidak signifikan terhadap persepsi manfaat, artinya tidak ada perbedaan atas manfaat yang diterima dari simulation game sehingga gender laki laki dan

perempuan sama terhadap persepsi manfaat dalam mengikuti kompetisi simulasi bisnis. (Bang Nguyen Dilip S. Mutum, 2015) menyatakan bahwa gender laki laki memberikan hasil lebih kuat untuk menggunakan teknologi dibanding gender perempuan. Suranta et al (2006), yang menyatakan bahwa motivasi karir tidak berpengaruh positif terhadap PPAk karena disebabkan mahasiswa memiliki asumsi bahwa selain menjadi akuntan masih ada karir yang lebih penting sehingga mereka tidak minat terhadap PPAk

Beberapa teori yang pernah digunakan oleh peneliti - peneliti sebelumnya seperti (Bengtsson & Teleman, 2019) di mana penelitian ini menggunakan teori *GLO-BUS* memiliki kelemahan yaitu teori ini hanya menciptakan antara gender, dan kinerja performance. Tidak menutup kemungkinan masih ada faktor - faktor lain yang memengaruhi penelitian ini. Menurut (Mohd Yatim et al., 2018) penggunaan teori TAM (*Theory of Acceptance Model*) memiliki kelemahan yaitu di mana penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Lee et al (2005) hanya sekitar 35 % beberapa varian yang dijelaskan di dalam model teori ini. Beberapa peneliti yang menggunakan teori yang sama seperti (Lee et al., 2020) ialah (Wang & Lee, 2020) (Choi & Park, 2020), (Rajan & Baral, 2015) di mana penelitiannya menggunakan *Theory of Planned Behavior* memiliki kelemahan yaitu bahwa tidak semua perilaku dilakukan secara penuh ataupun berkelompok. Karena salah satu faktor dari TPB ini adalah faktor kepercayaan yaitu tingkat kesulitan

Berdasarkan kelemahan dan saran dari penelitian sebelumnya, maka penelitian skripsi ini akan berfokus berfokus pada beberapa kekurangan dari penelitian sebelumnya dan menerapkan saran yang diberikan dari penelitian

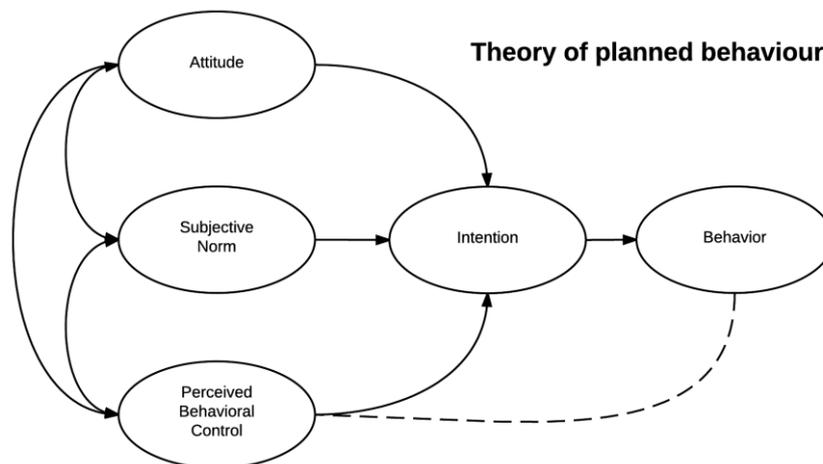
sebelumnya. Keterbatasan dari penelitian (Mohd Yatim et al., 2018) ialah model penelitian yang digunakan (Mohd Yatim et al., 2018) diadaptasi oleh peneliti sebelumnya (Lee et al., 2020) kemudian (Mohd Yatim et al., 2018) menyarankan kepada para peneliti yang akan datang menambah variabel lain seperti faktor sosial seperti norma subjektif dan pengaruh sosial, karena jika menambah variabel ini bisa begitu krusial di dalam model penelitian ini. Selain itu keterbatasan penelitian (Mohd Yatim et al., 2018) ialah data hanya diambil sekali saja, biasanya studi penelitian yang menjelaskan tentang *technology acceptance* (penerimaan teknologi) data perlu dikumpulkan beberapa kali (sebagai contoh, dalam sebulan, tiga bulan, dan bahkan enam bulan) supaya hasilnya lebih akurat (Venkatesh et al., 2000). Kemudian penelitian dari (Venkatesh et al., 2000) memiliki keterbatasan yaitu di dalam penelitiannya adalah beberapa orientasi imbalan yang bersifat intrinsik dapat memengaruhi perilaku seseorang berbeda atas prioritas itu tetap menantang yang didefinisikan atas orientasi pembelian secara intrinsik dan persepsi manfaat program loyalitas dikarenakan orientasi pembelian adalah multidimensional (hedonis-relasional) kemudian keterbatasan penelitian (Venkatesh et al., 2000) ialah betapa sulitnya untuk mengklasifikasikan penghargaan dan keunikan di dalam satu kategori karena dapat memenuhi secara bersamaan dalam satu waktu Pada skripsi ini tidak menggunakan variabel hedonis karena variabel ini lebih cenderung ke dalam bidang psikologi sehingga peneliti akan menggunakan dan fokus pada variabel konsisten yaitu sikap, norma subjektif, dan kontrol perilaku. Teori yang penulis akan gunakan ialah TPB (*Theory of Planned Behavior*) karena teori ini yang akan penulis gunakan adalah fokus kepada

variabel tentang perilakunya. Kemudian penelitian menggunakan penelitian kuantitatif deskriptif

KERANGKA BERPIKIR TPB (*Teori Perilaku Terencana*)

Kelemahan dari TPB (*Theory of Planned Behavior*) dalam penelitian Ajzen dan Fishbein (1973) mengemukakan bahwa rendahnya korelasi antara sikap dan perilaku ini disebabkan oleh level pengukuran yang berbeda. Sikap diukur pada level yang sangat umum sedangkan perilaku diukur pada level spesifik. Jadi bisa disimpulkan kelemahan dari TPB (*Theory of Planned Behavior*) ini adalah dari segi skala, kemudian saran untuk memperbaikinya

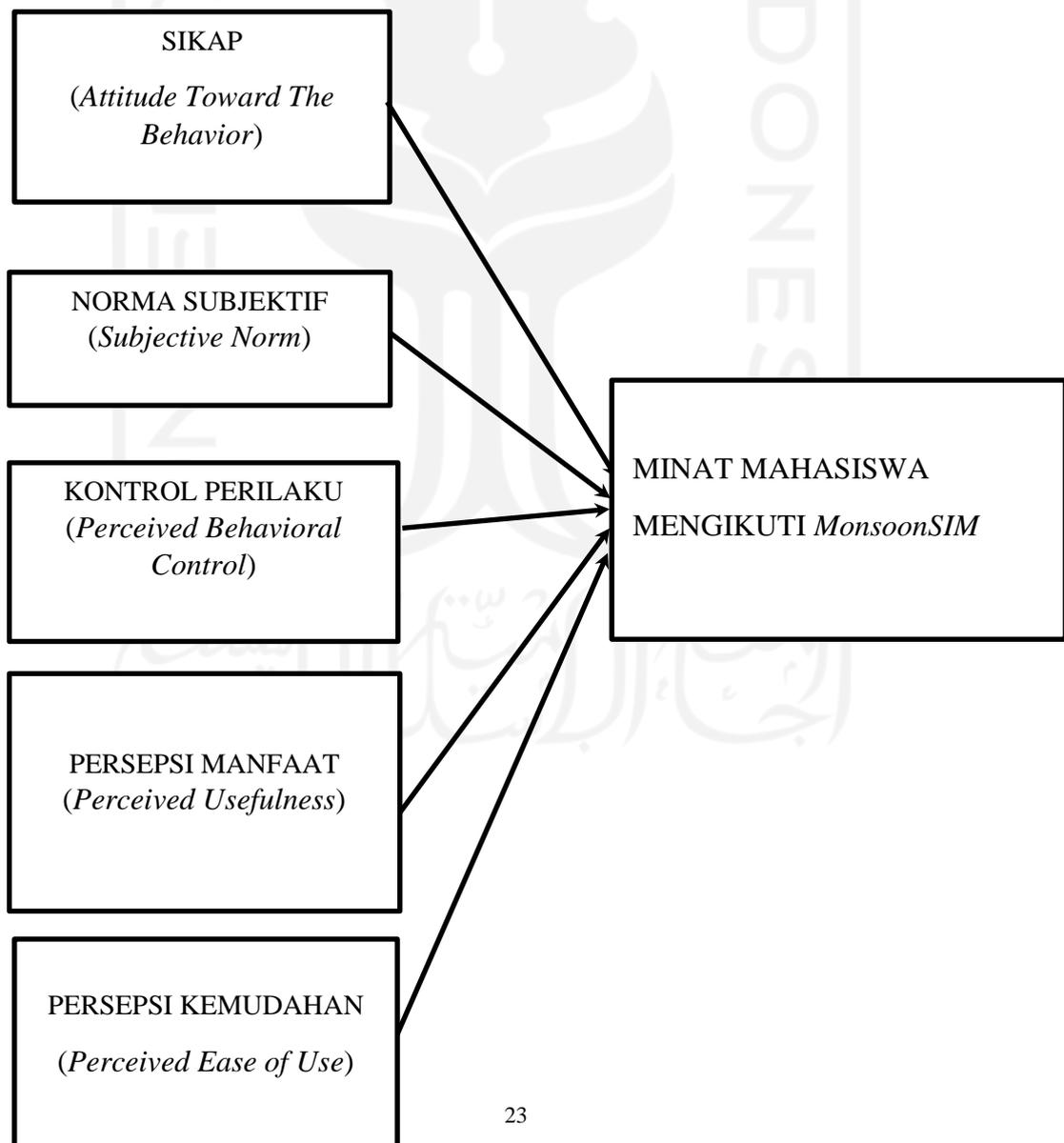
Gambar 1. Kerangka Asli *Theory of Planned Behaviour*



Ajzen (1991) menganjurkan untuk menyusun banyak pilihan untuk masing-masing konstruk sehingga memungkinkan untuk mendapatkan pilihan yang berkualitas. Teknik seleksi terbaik dilakukan berdasarkan kepada pemenuhan terhadap persyaratan psikometri berupa internal consistency dan reliability. TPB (*Theory of*

Planned Behavior) ini merupakan pengembangan dari TRA (*Theory of Reasoned Action*) yang dikembangkan untuk mengatasi kelemahan pengukuran yang menyebabkan rendahnya korelasi antara sikap dan perilaku, sedangkan di dalam penelitian penulis ini, teori yang dipakai ialah TPB (*Theory of Planned Behavior*) untuk mengungkap minat mahasiswa yang mengikuti kompetisi simulasi bisnis *MonsoonSIM*

GAMBAR 2 KERANGKA PIKIR PENELITIAN



2.2 Landasan Teori

2.2.1. Theory of Planned Behavior (Teori Perilaku Terencana)

TPB (Theory of Planned Behavior) atau Teori Perilaku Terencana merupakan pengembangan lebih lanjut dari Teori Perilaku Beralasan (Theory of Reasoned Action). TPB merupakan kerangka berpikir konseptual yang bertujuan untuk menjelaskan determinan perilaku tertentu. Menurut Ajzen (1991), faktor sentral dari perilaku individu adalah bahwa perilaku itu dipengaruhi niat individu (behavior intention) terhadap perilaku tertentu. Theory of Planned Behavior secara tidak langsung menunjukkan kemungkinan bahwa tidak semua perilaku dilakukan secara penuh di bawah kendali individu atau kelompok, maka kontrol perilaku yang dipersepsikan ditambahkan untuk mengatasi perilaku-perilaku tersebut. Kontrol perilaku yang dipersepsikan menunjukkan seberapa kuat hal-hal yang lain dapat mendukung atau menghambat perilaku individu. Teori ini lebih menekankan pada pengaruh yang mungkin timbul akibat kontrol perilaku yang dipersepsikan dalam pencapaian tujuan perilakunya. Teori Perilaku Terencana (*Theory of Planned Behavior*) digunakan untuk mengkaji perilaku individu sebagai hal yang wajib dipengaruhi oleh niat untuk bersikap patuh yang dipengaruhi oleh 3 faktor yaitu:

1. *Behavioral belief*, yaitu evaluasi atas perilaku yang didasari oleh keyakinan. Faktor ini akan membentuk variabel sikap (attitude) terhadap perilaku

2. *Normative belief*, yaitu faktor keyakinan tentang sebuah harapan yang didasari dari keluarga, teman, dan motivasi untuk mencapai sebuah harapan. Dan faktor norma subjektif (*subjective norm*) atas suatu perilaku terbentuk melalui *normative belief*

3. *Control belief*, yaitu sebuah keyakinan yang mendukung atau menghambat perilaku tentang seberapa kuat hal-hal yang mendukung dan menghambat perilakunya tersebut (*perceived power*). *Control belief* membentuk variabel kontrol perilaku yaitu (*perceived behavioral control*) di dalam TPB.

2.1.2. Theory of Acceptance Model (Model Penerimaan Teknologi)

TAM (*Technology Acceptance Model*) adalah suatu model yang menjelaskan tentang bagaimana pemanfaatan teknologi informasi dengan melalui cara pendekatan. (Davis, 1989) teori merupakan kombinasi TRA dan TPB dan diperluas lagi cakupannya dan berguna memprediksi pemakaian teknologi oleh pengguna dalam proyek. Ada dua aspek utama untuk keinginan, yaitu *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* di dalam *Technology Acceptance Model*. Dalam konsep pengukuran kemudahan di dalam penggunaan dan kegunaan yang dirasakan sebagai suatu kepercayaan dari individu kepada penggunaan dari teknologi yang baru di dalam TAM serta juga dari keyakinan individu yang sikapnya berpindah kepada teknologi baru yang didasari oleh penggunaan dan menghasilkan niat dalam penggunaan teknologi (Davis et al, 1986). Dalam peningkatan suatu kinerja di mana sistem yang digunakan akan merasakan bebas dari suatu usaha (Davis et al, 1986)

2.2 Hipotesis Penelitian

- **Sikap berpengaruh positif terhadap minat mahasiswa untuk mengikuti *MonsoonSIM***

Menurut (Ajzen, 2002) Di dalam sikap memiliki suatu faktor yang adalah bagian dari *Theory of Planned Behavior* yang merupakan tindakan individu yang terjadi di dalam suatu keadaan internal (internal state) terhadap sebuah objek ataupun kejadian yang dipengaruhi faktor tersebut dan sikap merupakan keyakinan seseorang terhadap sesuatu yang menguntungkan atau tidak menguntungkan di mana hal ini dapat menghasilkan sikap untuk menyukai atau tidak menyukai suatu perilaku tersebut. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Setyono & Arnandiansyah, 2018) menyatakan sikap berpengaruh positif dan signifikan dalam penggunaan teknologi dalam proses bisnis. Hal ini mengindikasikan semakin tinggi tertarik untuk memanfaatkan teknologi semakin meningkat pula niat untuk mengikuti dan menggunakan teknologi. Berdasarkan uraian di atas, maka hipotesis pertama penelitian ini sebagai berikut :

- H1: Sikap berpengaruh positif terhadap minat mahasiswa untuk mengikuti *MonsoonSIM***

- **Norma Subjektif berpengaruh positif Terhadap Minat mahasiswa untuk mengikuti *MonsoonSIM***

. Menurut Ajzen (2005) *normative belief* atau norma subjektif, yaitu keyakinan tentang kesetujuan atau tidaknya yang diperoleh dari referensi orang lain ataupun kelompok yang mempunyai pengaruh terhadap sesuatu yang dianggap penting. Dalam norma ini ada fungsi keyakinan namun dari jenis yang tidak sama,

seperti keyakinan di mana seorang individu ataupun kelompok bisa saja menyetujui atau tidaknya suatu perilaku yang dilakukan bahwa referensi ini sendiri dapat terlibat atau tidaknya. Norma subjektif yang mendasarinya dapat disebut kepercayaan normatif, di mana orang dapat percaya sebagian referensi besar dapat memotivasi mereka untuk mematuhi dalam berpikir mereka harus melakukan sesuatu yang dapat merasakan suatu tekanan sosial dalam melakukannya dan menghindari suatu perilaku. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Sugim et al, 2017) menyimpulkan bahwa dukungan norma subjektif berpengaruh positif terhadap pemilihan karir sebagai akuntan publik. Berdasarkan uraian di atas, maka hipotesis ke dua penelitian ini sebagai berikut :

H2: Norma subjektif berpengaruh positif terhadap minat mahasiswa untuk mengikuti *MonsoonSIM*

● **Pengaruh Kontrol Perilaku Terhadap minat mahasiswa untuk mengikuti *MonsoonSIM***

Menurut Ajzen (1991) persepsi pengendalian perilaku dapat diartikan dengan bagaimana mudahnya atau sukarnya untuk dalam melakukan suatu perilaku yang pernah terjadi di masa lampau untuk mencegah adanya suatu hambatan. Dapat disimpulkan faktor ini berhubungan dengan perilaku maka perilaku yang dapat dirasakan akan semakin besar di kontrolnya, semakin kuatnya seorang individu akan mempunyai niat dalam melakukan suatu perilaku yang dipertimbangkan. Penelitian yang pernah dilakukan oleh (Choi & Park, 2020) menyimpulkan bahwa kontrol perilaku diketahui berpengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan niat berwirausaha oleh mahasiswa fakultas ekonomi. Hal ini mengindikasikan

semakin tinggi mempunyai kepercayaan diri akan kemampuan untuk mengikuti kompetisi *MonsoonSIM*. Berdasarkan uraian di atas, maka hipotesis ketiga penelitian ini sebagai berikut :

H3: Kontrol Perilaku berpengaruh positif terhadap minat mahasiswa untuk mengikuti *MonsoonSIM*

- **Persepsi Manfaat (*perceived usefulness*) Terhadap minat mahasiswa dalam penggunaan kompetisi *MonsoonSIM***

Persepsi manfaat adalah salah satu faktor yang membuat seseorang percaya bahwa apabila seseorang melakukan sesuatu akan mendapatkan hasil yang memiliki nilai keuntungan pada suatu kinerja. Persepsi manfaat bagi seseorang merupakan sebuah manifestasi dari peningkatan kinerja dan motivasinya terhadap sistem tersebut, Robey & Farrow (1982). Menurut (Tao et al, 2012) menjelaskan bahwa pada persepsi manfaat mencerminkan kemungkinan subjektif pengguna yang akan menggunakan sistem informasi yang baru apakah akan bermanfaat bagi diri sendiri atau organisasinya. Penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan oleh (Mohd Yatim et al., 2018) menggunakan teori TAM (*Theory of Acceptance Model*) membuktikan bahwa persepsi manfaat berpengaruh positif terhadap niat (*intention*) untuk menggunakan *MonsoonSIM*. Berdasarkan uraian di atas, maka hipotesis keempat penelitian ini sebagai berikut :

H4: Persepsi Manfaat berpengaruh positif terhadap minat mahasiswa dalam penggunaan kompetisi *MonsoonSIM*

- **Persepsi Kemudahan (*Perceived Ease of use*) berpengaruh positif terhadap minat mahasiswa dalam penggunaan kompetisi *MonsoonSIM***

Persepsi kemudahan menyatakan bagaimana sebuah sistem dapat digunakan dengan mudah dengan orang banyak dengan cara yang positif. Penelitian ini menggunakan *Teory Acceptance Model* di mana teori ini menjelaskan untuk memprediksi kecenderungan pemakaian teknologi di suatu kelompok maupun golongan. Menurut (Rajan & Baral, 2015) di dalam penelitian mengungkapkan bahwa peran kemudahan dapat memudahkan ketika para manajer akan bisa mengoperasikan teknologinya. Sehingga dapat disimpulkan persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan teknologi *MonsoonSIM*. Berdasarkan uraian di atas, maka hipotesis kelima penelitian ini sebagai berikut :

H5: Persepsi Kemudahan berpengaruh positif terhadap minat mahasiswa dalam penggunaan kompetisi *MonsoonSIM*

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Populasi dan Sampel

Hadi (2006) populasi merupakan kumpulan dari seluruh elemen-elemen atau masing - masing yang memberikan sumber berita dalam suatu penelitian. Oleh karena itu, populasi yang akan diambil dalam penelitian ini adalah mahasiswa akuntansi Universitas Islam Indonesia yang mengikuti kegiatan *MonsoonSIM*.

Bagian dari karakteristik yang memiliki populasi untuk digunakan dalam penelitian disebut sampel (Sujarweni, 2016). Sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan metode purposive sampling di mana berarti teknik yang diambil menggunakan teknik untuk menentukan suatu hasil berdasarkan hasil pertimbangan dan kriteria tertentu sehingga dapat dijadikan sampel yang layak (Sugiyono, 2016) kriteria dalam penelitian ini yang digunakan untuk menentukan suatu sampel yaitu mahasiswa jurusan akuntansi dan telah mengambil mata kuliah ERP

3.2. Data dan Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini akan mengungkapkan tentang pengaruh minat mahasiswa mengikuti *MonsoonSIM*, oleh karena itu dibutuhkan adalah data primer. Data primer merupakan data yang didapat langsung oleh penulis secara langsung yang dikumpulkan melalui kuesioner dari responden tanpa melewati orang maupun instrument lain (Hadi, 2006). Jenis penelitian ini yaitu kuantitatif deskriptif, hasil penelitian berupa angka atau numerik yang kemudian diinterpretasikan menjadi

kalimat deskriptif. Metode pengambilan data yang digunakan yaitu dengan metode penyebaran kuesioner yang ditujukan kepada mahasiswa akuntansi Universitas Islam Indonesia sebagai responden. Metode kuesioner disebarkan kepada responden dengan mengisi formulir yang telah diberikan melalui link *google doc*.

3.3. Variabel dan Pengukuran Variabel

3.3.1. Variabel dependen (Variabel Terikat)

3.3.1.1 Minat

Variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel lainnya. Dalam penelitian ini variabel dependen menjelaskan tentang minat mahasiswa akuntansi untuk mengikuti *MonsoonSIM*. Minat didefinisikan dorongan yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan tujuan ataupun sesuatu (Rusmiati, 2017). Pengukuran variabel dependen ini memerlukan 4 pertanyaan dengan skala interval 1-4. Kategori jawaban tersebut terdiri dari dengan skor 4 yaitu sangat setuju, skor 3 setuju, skor 2 tidak setuju, dan skor 1 sangat tidak setuju. Penentu seseorang memutuskan suatu hal yaitu dengan adanya minat yang di dalamnya sudah terdapat niat. Variabel minat diukur dalam 1 item pernyataan pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 Item Pernyataan Variabel Minat

Nomor	Indikator Pertanyaan	Referensi
1	Saya tertarik untuk mengikuti MonsoonSIM karena dapat meningkatkan peluang kerja di masa depan.	(Chen et al., 2013)

2	Saya berminat mengikuti MonsoonSIM karena membantu dimata perkuliahan ERP	(Ng et al., 2017)
3	Saya berminat menggunakan MonsoonSIM di suatu saat nanti	(Ng et al., 2017)
4	Saya berminat mengikuti <i>MonsoonSIM</i> pada event selanjutnya	(Chen et al., 2013)

3.4 Variabel Independen

3.4.1 Sikap

Faktor dari *Theory of Planned Behavior* adalah (Azjen, 1991) adalah sikap. Sikap adalah hal atau hak dalam baiknya atau tidaknya yang ada di dalam beberapa kejadian terhadap suatu objek, orang, institusi, atau di dalam beberapa kejadian. meskipun di mana definisi sikap ini bervariasi, sebagian besar seorang psikolog setuju bahwa atribut dari sikap itu sendiri adalah sifat ulasannya, contohnya dengan sifat kepribadian, faktor ini juga diartikan sebagai hipotesis yang konstruksi, karena sulit diakses dalam pengamatan yang bersifat langsung dan perlu disimpulkan dari tanggapan yang bisa terukur. Pengukuran variabel sikap untuk mengikuti *MonsoonSIM* memerlukan 4 pertanyaan dengan skala interval 1-4. Kategori jawaban tersebut terdiri dari dengan skor 4 yaitu sangat setuju, skor 3 setuju, skor 2 tidak setuju, dan skor 1 sangat tidak setuju

Tabel 3.1 Item Pernyataan Variabel Sikap

Nomor	Indikator Pertanyaan	Referensi
1	Umumnya saya mempercayai penilaian saya sendiri dan tidak peduli dengan apa yang orang lain katakan atau pikirkan	(Harpina, 2017)
2	Saya suka dengan pekerjaan yang berkaitan dengan sistem teknologi	(Harpina, 2017)
3	Saya menyukai hal yang memberi saya kesediaan lapangan pekerjaan yang tinggi	(Harpina, 2017)
4	Dengan mengikuti MonsoonSIM akan meningkatkan prestige saya di masyarakat	(Harpina, 2017)
5	Saya menyukai segala aspek tentang teknologi	(Harpina, 2017)

3.4.2. Norma Subjektif

Faktor lain dari variabel sikap di dalam TPB ialah Norma Subjektif. Menurut Ajzen (1991) adalah pandangan seseorang terhadap sugesti orang lain yang akan memengaruhi seseorang tersebut untuk melakukan atau apa yang sedang dipertimbangkan dan faktor ini merupakan hasil persilangan antara *normative belief* (kepercayaan) dengan *motivation to comply*. Norma-norma subjektif yang memiliki relasi dengan *motivation to comply* yang merupakan kekuatan dari kepercayaan untuk mematuhi. Hal ini berhubungan dengan seseorang yang menerima saran dan si pemberi saran. Pengukuran variabel norma subjektif mengikuti kegiatan *MonsoonSIM* memerlukan 4 pertanyaan dengan skala interval 1-4. Kategori jawaban tersebut terdiri dari dengan skor 4 yaitu sangat setuju, skor 3 setuju, skor 2 tidak setuju, dan skor 1 sangat tidak setuju

Tabel 3.2 Item Pernyataan Variabel Norma Subjektif

Nomor	Indikator Pertanyaan	Referensi
1	Teman-teman di kampus menyarankan saya untuk mengikuti kegiatan kompetisi MonsoonSIM	(Harpina, 2017)
2	Beberapa dosen di kampus menyarankan saya untuk mengikuti kegiatan kompetisi MonsoonSIM	(Harpina, 2017)
3	Keluarga menyarankan saya untuk mengikuti kegiatan kompetisi MonsoonSIM	(Harpina, 2017)
4	Saya menerima saran dari keluarga untuk mengikuti kegiatan kompetisi MonsoonSIM	(Harpina, 2017)
5	Saya menerima saran dari dosen untuk mengikuti kegiatan kompetisi MonsoonSIM	(Harpina, 2017)

3.4.3 Kontrol Perilaku

Menurut Davis (1989) persepsi manfaat adalah sejauh mana seseorang menggunakan untuk percaya bahwa suatu teknologi dapat digunakan. Pengukuran variabel kontrol perilaku untuk mengikuti kegiatan MonsoonSIM memerlukan 4 pertanyaan dengan skala interval 1-4. Kategori jawaban tersebut terdiri dari dengan skor 4 yaitu sangat setuju, skor 3 setuju, skor 2 tidak setuju, dan skor 1 sangat tidak setuju

Tabel 3.3 Item Pernyataan Variabel Persepsi Manfaat

Nomor	Indikator Pertanyaan	Referensi
1	Untuk mengikuti kompetisi MonsoonSIM saya harus mempunyai kemampuan dan keahlian di bidang teknologi	(Harpina, 2017)
2	Sulit bagi saya mengikuti MonsoonSIM karena terlalu kompleks	(Harpina, 2017)
3	Alokasi waktu MonsoonSIM sangatlah cepat	(Harpina, 2017)
4	Dengan mengikuti MonsoonSIM saya merasa lebih paham bagaimana suatu bisnis terintegrasi	(Harpina, 2017)

3.4.4 Persepsi Manfaat (Perceived Usefulness)

Menurut Davis (1989) persepsi manfaat adalah sejauh mana seseorang menggunakan untuk percaya bahwa suatu teknologi dapat digunakan. Pengukuran variabel persepsi manfaat mengikuti kegiatan *MonsoonSIM* memerlukan 4 pertanyaan dengan skala interval 1-4. Kategori jawaban tersebut terdiri dari dengan skor 4 yaitu sangat setuju, skor 3 setuju, skor 2 tidak setuju, dan skor 1 sangat tidak setuju

Tabel 3.3 Item Pernyataan Variabel Persepsi Manfaat

Nomor	Indikator Pertanyaan	Referensi
1	<i>MonsoonSIM</i> dapat menggambarkan kinerja perusahaan	(Venkatesh et al., 2000)

2	<i>MonsoonSIM</i> dapat meningkatkan kinerja mahasiswa dalam menyelesaikan kasus	(Venkatesh et al., 2000)
3	Penggunaan <i>MonsoonSIM</i> meningkatkan performa pembelajaran saya di kampus	(Venkatesh et al., 2000)
4	Konten aplikasi <i>MonsoonSIM</i> sangat berguna untuk kedepannya	(Venkatesh et al., 2000)

3.4.5 Persepsi Kemudahan (Perceived Ease of Use)

Menurut (Mohd Yatim et al., 2018) persepsi kemudahan menyatakan bagaimana sebuah sistem dapat digunakan dengan mudah dengan orang banyak dengan cara yang positif. Setiap teknologi pasti dibuat untuk memudahkan pengguna dalam mengintegrasikan seluruh kegiatan yang terangkum di dalamnya. Pengukuran variabel persepsi kemudahan mengikuti kegiatan *MonsoonSIM* memerlukan 4 pertanyaan dengan skala interval 1-4. Kategori jawaban tersebut terdiri dari dengan skor 4 yaitu sangat setuju, skor 3 setuju, skor 2 tidak setuju, dan skor 1 sangat tidak setuju

Tabel 3.4 Item Pernyataan Variabel Persepsi Kemudahan

Nomor	Indikator Pertanyaan	Referensi
1	<i>MonsoonSIM</i> mudah untuk dipelajari	(Venkatesh et al., 2000)
2	Belajar untuk mengoperasikan <i>MonsoonSIM</i> adalah mudah bagi saya	(Venkatesh et al., 2000)

3	Berinteraksi dengan <i>MonsoonSIM</i> tidak membuat saya stress	(Venkatesh et al., 2000)
4	Secara keseluruhan, saya percaya bahwa <i>MonsoonSIM</i> mudah untuk digunakan	(Venkatesh et al., 2000)

3.5 Alat Statistik

3.5.1. Pengukuran Variabel

Pengukuran penelitian dilakukan berdasarkan variabel di atas di antaranya : sikap, norma subjektif, kontrol perilaku, persepsi manfaat, persepsi kemudahan dan minat mahasiswa mengikuti kompetisi *MonsoonSIM* sebagai variabel dependen. Pengukuran penilaian variabel skala *likert* 1-4 poin di antaranya 1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju, 3 = setuju, dan 4 = sangat setuju.

3.5.2 Analisa Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan hasil dari analisa atas data yang telah dikumpulkan berdasarkan atas teori dan pendekatan yang ada agar dapat diambil kesimpulan apa arti dari data-data tersebut (Ghozali, 2018).

3.5.3 Uji Kualitas Data

3.5.3.1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan setiap item pertanyaan dalam mendefinisikan suatu variabel. Suatu variabel dapat dikatakan valid apabila dapat menjawab secara cermat tentang variabel yang diukur. Uji validitas bertujuan untuk mengetahui apakah suatu data dapat dipercaya kebenarannya atau tidak. Suatu

instrumen dikatakan valid jika *r pearson correlation* terhadap skor total di atas 0.30 atau koefisien korelasi >0.30 (Sugiyono, 2016)

3.5.3.2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah ukuran yang untuk menjawab hal di mana berkaitan dengan setiap pertanyaan ini merupakan suatu dimensi variabel dan disusun dalam kuesioner (Ghozali, 2018). Pengujian reliabilitas dilakukan untuk mengetahui apakah kuesioner yang dibagikan kepada responden memenuhi syarat *reliable*. Menurut Ghozali (2018) suatu instrumen dikatakan reliabel jika koefisien cronbach alpha lebih besar dari 0.6 atau 60%.

3.5.4 Uji Asumsi Klasik

3.5.4.1 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah model regresi memenuhi asumsi normalitas yaitu dependen dan independen keduanya berdistribusi normal atau tidak. Metode normalitas data dapat diuji dengan menggunakan pengujian berbasis Kolmogorov - Smirnov dengan cara membandingkan suatu nilai signifikan hasil uji kepada alpa dengan nilai sebesar 5%. Hasil yang dinyatakan normal adalah ketika ada nilai yang signifikan lebih dari 5%. Dalam pengambilan dasar suatu keputusan, jika probabilitasnya (nilai sig) > 0.05 maka selanjutnya H_0 dapat diterima dan apabila suatu probabilitasnya (nilai sig) $< 0,05$ dengan demikian H_0 ditolak.

3.5.4.2. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas mempunyai suatu tujuan di mana dalam tujuannya berguna Ketika sebuah model mengenal ada atau tidak adanya sebuah variabel yang

mempunyai suatu kemiripan di antara variabel independen. Dalam mengetahui ada atau tidaknya suatu variabel multikolinearitas dengan cara melihat apa saja faktor dan nilai tolerance serta dari segi hal variance inflation faktor (VIF) (Ghozali, 2018) Bila angka tolerance > 0.1 atau 10 % dan nilai VIF < 10

3.5.4.2. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas memiliki tujuan yang dilakukan untuk mengetahui model regresi yang variabelnya memiliki ketidaksamaan varian dari residual dalam pengamatan satu dengan yang lainnya. Terjadinya uji ini disebabkan karena suatu model regresi yang mengetahui dan memiliki variabel yang tidak sama dari pengamatan residual satu dengan yang lainnya dan melihat keragaman nilai hingga menghasilkan residu dengan nilai yang tidak konstan. Uji Glejser bisa mendeteksi gejala yang terjadi dan tidak akan terjadi masalah heteroskedastisitas bila nilai probabilitas Sig.> 0,05. Apabila diketemukan sebuah kendala maka akan berkurang manfaat dari hasil regresinya. Masalah dapat ditangani dengan memanipulasi data atau sampel penelitian. Penggunaan model harus diwaspadai bila terjadi heteroskedastisitas (Hadi, 2006)

3.5.5. Uji Analisis Data

3.5.5.1. Analisis Linear Regresi Berganda

Analisis regresi linear berganda adalah metode analisis data jika terdapat lebih dari satu variabel independen dan satu variabel dependen. Model regresi linear berganda ditunjukkan oleh persamaan berikut ini:

$$Y = \alpha + \beta_1 S + \beta_2 NS + \beta_3 PK + PM + PKm + e.$$

Keterangan:

Y = Minat Mahasiswa

α = Konstanta

β_1 - β_6 = Koefisien Regresi

S = Sikap

NS = Norma Subjektif

PK = Persepsi Kontrol

PM = Persepsi Manfaat

PKm = Persepsi Kemudahan

e = Error Term.

3.5.5.3. Uji Koefisien Determinasi (R²)

Uji koefisien determinasi bertujuan dalam supaya dapat mengetahui seberapa besar persentase variabel independen apakah berpengaruh kepada perubahan yang berada di variabel. Koefisien ini dilihat dari adjusted R Square. Ketika Adjusted R Square semakin besar, maka presentasi dari variabel independen akan semakin besar juga pada model regresi di mana dapat menjelaskan variabel dependennya

3.5.5.4 Uji Signifikansi Parameter Individual (Uji t)

Dalam uji parsial (t test) memiliki tujuan untuk mengetahui seberapa penting pengaruh masing masing dari suatu variabel independen pada variabel dependen.

Bila nilai t signifikan $<0,05$ akan berarti yaitu H_0 akan dapat bisa diterima di mana suatu variabel independen akan signifikan pada variabel dependen (Ghozali, 2013) dan akan menunjukkan pengaruhnya terhadap satu variabel bebas secara individual dengan menerapkan variasi dari variabel yang terikat

3.5.5. Pembuktian Hipotesis

3.5.5.1 Kriteria Pengujian Hipotesis

Dalam penelitian ini, ada beberapa kriteria dalam menentukan tingkat signifikansi dari variabel independen terhadap variabel dependen :

Arti Signifikansi

P-value (Signifikan)	Arti
>10%p	Tidak signifikansi
5% s/d 10%	Signifikansi lemah
1% s/d 4,999%	Signifikansi moderat
<1%	Signifikansi kuat

Sumber : Hadi (2006)

3.5.6. Hipotesis Operasional

Hipotesis nol (H_0) akan diuji oleh peneliti guna membuktikan apakah H_0 bisa ditolak ataupun tidaknya yang didasari oleh penelitian sebelumnya juga hipotesis teoritis, di penelitian ini peneliti merumuskan akan adanya hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a). Berikut penjabaran hipotesisnya :

1. Sikap

$H_{01}; \beta_1 \leq 0$: Sikap tidak berpengaruh terhadap minat mahasiswa untuk mengikuti kompetisi *MonsoonSIM*

$H_{A1}; \beta_1 > 0$: Sikap berpengaruh terhadap minat mahasiswa untuk mengikuti kompetisi *MonsoonSIM*

2. Norma Subjektif

$H_{02}; \beta_2 \leq 0$: Norma Subjektif tidak berpengaruh terhadap minat mahasiswa untuk mengikuti kompetisi *MonsoonSIM*

$H_{A2}; \beta_2 > 0$: Norma Subjektif berpengaruh terhadap minat mahasiswa untuk mengikuti kompetisi *MonsoonSIM*

3. Kontrol Perilaku

$H_{03}; \beta_3 \leq 0$: Kontrol Perilaku tidak berpengaruh terhadap minat mahasiswa untuk mengikuti kompetisi *MonsoonSIM*

$H_{A3}; \beta_3 > 0$: Kontrol Perilaku berpengaruh terhadap minat mahasiswa untuk mengikuti kompetisi *MonsoonSIM*

4. Persepsi Manfaat

$H_{04}; \beta_4 \leq 0$: Persepsi Manfaat tidak berpengaruh terhadap minat mahasiswa untuk mengikuti kompetisi *MonsoonSIM*

$H_{A4}; \beta_4 > 0$: Persepsi Manfaat berpengaruh terhadap minat mahasiswa untuk mengikuti kompetisi *MonsoonSIM*

5. Persepsi Kemudahan

$H_{05}; \beta_5 \leq 0$: Persepsi Kemudahan tidak berpengaruh terhadap minat mahasiswa untuk mengikuti kompetisi *MonsoonSIM*

$H_{A5}; \beta_5 > 0$: Persepsi Kemudahan berpengaruh terhadap minat mahasiswa untuk mengikuti kompetisi *MonsoonSIM*

BAB IV

DATA DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengumpulan Data

Penelitian ini sifatnya kuantitatif dengan pengambilan dan pengumpulan data menggunakan kuesioner secara *daring*. Sebanyak 120 kuesioner disebar melalui platform google form dan keseluruhan kuesioner kembali. Rekap data yang berhasil diolah :

Tabel 4.1

Hasil Pengumpulan Data

Keterangan	Jumlah	Persentase
Kuesioner yang disebar	120	100 %
Kuesioner yang kembali	0	0 %
Kuesioner yang tidak kembali	0	0 %

Sumber: Hasil Penelitian, 2021

4.2 Karakteristik Responden

Responden dalam penelitian ini yaitu mahasiswa Fakultas Bisnis & Ekonomika Universitas Islam Indonesia dari angkatan 2016 sampai angkatan 2018 yang mengikuti kompetisi *MonsoonSIM*. Karakteristik responden dikelompokkan menurut jenis kelamin dan angkatan. Untuk memperjelas karakteristik responden yang dimaksud, maka disajikan tabel mengenai responden seperti di bawah ini :

4.2.1. Jenis Kelamin

Dalam penelitian memiliki suatu karakteristik responden salah satunya adalah jenis kelamin. Jumlah responden adalah 120 mahasiswa dengan 70 orang atau 41.6% berjenis kelamin perempuan dan 50 orang atau 58.4% berjenis kelamin laki-laki, dengan demikian yang berjenis kelamin perempuan merupakan responden terbanyak di dalam penelitian ini

Tabel 4.2

Karakteristik berdasarkan jenis kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi (Orang)	Persentase
Laki-laki	50	41.6%
Perempuan	70	58.4%
Total	120	100%

Sumber : Hasil Penelitian, 2021

4.2.2. Angkatan

Karakteristik selanjutnya berdasarkan angkatan. Rinciannya adalah 120 mahasiswa dengan 49 orang atau 49% adalah angkatan 2018 untuk angkatan dengan responden terbesar, untuk angkatan 2017 adalah 44 orang atau 28.5% dan 27 orang atau 22.5% adalah angkatan 2016 untuk responden terendah, dengan demikian sebagian besar adalah merupakan mahasiswa tahun 2018. Table di bawah merupakan hasil dari penelitian dalam bentuk angkatan:

Tabel 4.3

Karakteristik berdasarkan angkatan

Angkatan	Frekuensi (Orang)	Persentase
2016	27	22.5%
2017	44	28.5%
2018	49	49%
Total	120	100%

Sumber : Hasil Penelitian, 2021

4.3 Analisis Deskriptif

Dalam analisis deskriptif memiliki suatu tujuan yang di mana untuk mengetahui suatu kondisi beberapa variabel secara statistik. Dengan menggunakan mean, nilai maks (tinggi), nilai min (rendah) dan standar deviasi guna menggambarkan sebuah statistik deskriptif. Faktor-faktor dinilai dengan menggunakan skala angka 1 sampai 4 dengan skor sangat rendah bernilai 1 dan skor sangat tinggi untuk nilai 4, pengolahan ini menggunakan aplikasi SPSS statistic 25.

Tabel dibawah melampirkan statistik deskriptif

Tabel 4.4

Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

	N	Min	Max	Mean	Std. Dev
Sikap	120	1,00	4,00	3,07	0,46
Norma Subjektif	120	1,00	4,00	2,85	0,62
Kontrol Perilaku	120	1,00	4,00	3,09	0,40

Persepsi Manfaat	120	1,00	4,00	3,25	0,51
Persepsi Kemudahan	120	1,00	4,00	2,99	0,54
Minat Mengikuti <i>Monsoon</i>	120	1,00	4,00	3,17	0,56

Sumber : Hasil Penelitian, 2021

Hasil di atas, maka dapat dijabarkan :

1. Sikap dalam mengikuti *MonsoonSIM* (X1) memiliki nilai minimum sebesar 1 dan nilai maksimum sebesar 4 yang berarti bahwa penilaian paling rendah jawaban atas pengetahuan sebesar 1 dan paling tinggi sebesar 4. Nilai rata-rata sebesar 3.07 yang berarti dari semua responden yang memberikan jawaban atas variabel sikap, rata-rata responden memberikan penilaian sebesar sebesar 3.07 Standar deviasi sebesar 0.46 memiliki arti bahwa ukuran penyebaran data dari variabel sikap adalah sebesar 0.46 dari 120 responden.
2. Norma Subjektif dalam mengikuti *MonsoonSIM* (X2) memiliki nilai minimum sebesar 1 dan nilai maksimum sebesar 4 yang berarti bahwa penilaian jawaban paling rendah atas norma subjektif adalah 1 dan paling tinggi adalah 4. Nilai rata-rata sebesar 2.85 yang berarti dari semua responden yang memberikan jawaban atas norma subjektif, rata-rata responden memberikan penilaian sebesar sebesar 2.85 Standar deviasi sebesar 0.62 memiliki arti bahwa ukuran penyebaran data dari variabel norma subjektif adalah sebesar 0.62 dari 120 responden.

3. Kontrol Perilaku dalam mengikuti *MonsoonSIM* (X3) memiliki nilai minimum sebesar 1 dan nilai maksimum sebesar 4 yang artinya bahwa penilaian jawaban paling rendah atas kontrol perilaku adalah 1 dan paling tinggi adalah 4. Nilai rata-rata sebesar 3.09 yang berarti dari semua responden yang memberikan jawaban atas biaya, rata-rata responden memberikan penilaian sebesar sebesar 3.09. Standar deviasi sebesar 0.40 memiliki arti bahwa ukuran penyebaran data dari variabel kontrol perilaku adalah sebesar 0.40 dari 120 responden.
4. Persepsi Manfaat dalam mengikuti *MonsoonSIM* (X4) memiliki nilai minimum sebesar 1 dan nilai maksimum sebesar 4 yang berarti bahwa penilaian jawaban paling rendah atas persepsi manfaat dalam kegiatan *MonsoonSIM* adalah 1 dan paling besar adalah 4. Nilai rata-rata sebesar 3.25 yang berarti dari semua responden yang memberikan jawaban persepsi manfaat, Sebagian rata rata responden memberikan penilaian sebesar sebesar 3.25 Standar deviasi sebesar 0.51 memiliki arti bahwa ukuran penyebaran data dari variabel persepsi manfaat adalah sebesar 0.51 dari 120 responden.
5. Persepsi Kemudahan dalam mengikuti *MonsoonSIM* (X5) menghasilkan nilai minimum sebesar 1 dan nilai maksimum sebesar 4 yang berarti bahwa penilaian atas persepsi kemudahan di mana itu rendah senilai 1 dan paling tinggi adalah 4. Rata-rata jawaban sebesar 2.99 yang artinya semua responden yang memberikan jawaban ini, rata-rata mereka sebesar sebesar 2.99. Standar deviasi sebesar 0.54 memiliki arti bahwa

ukuran penyebaran data dari variabel persepsi kemudahan adalah sebesar 0.54 dari 120 responden.

6. Minat dalam ikut serta *MonsoonSIM* (Y) mempunyai nilai yang minimum di mana senilai dengan 1 dan nilai maksimumnya senilai dengan 4 di mana penilaian tersebut paling rendah atas suatu minat adalah 1 dan yang tertinggi adalah 4 dengan nilai rata rata yaitu 3.17, yang dapat diartikan sebagai dari semua jawaban yang diberikan oleh responden atas minat ikut serta kompetisi tersebut yang memiliki responden dengan rata rata penilaian sebesar 3.17, nilai deviasi standarnya adalah 0,56 di mana ukuran penyebaran data dari variabel minat ikut serta *MonsoonSIM* adalah sebesar 0,56 dari responden sebanyak 120 orang responden.

4.4 Hasil Pengujian Kualitas Data

Uji yang dilakukan yang pertama ialah uji validitas dan uji reliabilitas terlebih dahulu sebelum melakukan pengujian keterkaitan antar variabel

4.4.1 Uji Validitas

Uji validitas memiliki suatu tujuan di mana untuk mengetahui dalam suatu data apakah bisa dipercaya dalam kebenarannya ataupun tidak dapat dipercaya. Uji validitas dilakukan dengan teknik pearson correlation dengan software SPSS *statistic* 25. Suatu instrumen dikatakan valid jika r pearson correlation terhadap skor total di atas 0.30 atau koefisien korelasi > 0.30

(Sugiyono, 2016) dengan sebanyak 120 responden terkumpul dalam sampel penelitian ini. Dan hasil uji validitas pada tabel 4.5:

Tabel 4.5
Hasil Uji Validitas

Variabel	Item	Pearson Correlation	Sig (2-Tailed)	Ket
Sikap (X1)	X1.1	0.653	0,000	Valid
	X1.2	0.759	0,000	Valid
	X1.3	0.426	0,000	Valid
	X1.4	0.665	0,000	Valid
	X1.5	0.790	0,000	Valid
	X1.6	0.674	0,000	Valid
Norma Subjektif (X2)	X2.1	0.776	0,000	Valid
	X2.2	0.824	0,000	Valid
	X2.3	0.823	0,000	Valid
	X2.4	0.828	0,000	Valid
	X2.5	0.825	0,000	Valid
	X2.6	0.639	0,000	Valid
Kontrol Perilaku (X3)	X3.1	0.671	0,000	Valid
	X3.2	0.570	0,000	Valid
	X3.3	0.597	0,000	Valid
	X3.4	0.565	0,000	Valid
	X3.5	0.628	0,000	Valid

	X3.6	0.589	0.000	Valid
Persepsi Manfaat g (X4)	X4.1	0.828	0.000	Valid
	X4.2	0.853	0.000	Valid
	X4.3	0.868	0,000	Valid
	X4.4	0.874	0.000	Valid
	X4.5	0.861	0.000	Valid
	X4.6	0.818	0.000	Valid
Persepsi Kemudahan (X5)	X5.1	0.841	0.000	Valid
	X5.2	0.886	0.000	Valid
	X5.3	0.861	0.000	Valid
	X5.4	0.892	0.000	Valid
	X5.5	0.806	0.000	Valid
	X5.6	0.874	0.000	Valid
Minat mengikuti Monsoon (Y)	Y.1	0.823	0.000	Valid
	Y.2	0.816	0.000	Valid
	Y.3	0.880	0.000	Valid
	Y.4	0.851	0.000	Valid
	Y.5	0.875	0.000	Valid
	Y.6	0.796	0.000	Valid

Sumber : Hasil Penelitian, 2021

Dengan melihat tabel 4.7, dapat diketahui besarnya koefisien korelasi dari seluruh butir pertanyaan variabel-variabel penelitian. Berdasarkan hasil perhitungan koefisien korelasi seluruh butir pertanyaan memiliki r pearson correlation lebih besar daripada 0.30 dan signifikansi two tailed kurang dari

0.05. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa butir-butir pertanyaan dapat digunakan sebagai instrumen penelitian selanjutnya.

4.4.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah pengujian untuk menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat diandalkan. Dalam penelitian ini pengujian reliabilitas dilakukan untuk mengetahui apakah kuesioner yang dibagikan kepada responden memenuhi syarat *reliable*. Menurut Ghozali (2018) suatu instrumen dikatakan reliabel jika koefisien cronbach alpha lebih besar dari 0.6 atau 60%. Uji reliabilitas ini menggunakan aplikasi SPSS *Statistic 25*. Berikut adalah hasil uji reliabilitas di tabel 4.6:

Tabel 4.6

Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
Sikap (X1)	0.744	Reliabel
Norma Subjektif (X2)	0.877	Reliabel
Kontrol Perilaku (X3)	0.649	Reliabel
Persepsi Manfaat (X4)	0.923	Reliabel
Persepsi Kemudahan (X5)	0.927	Reliabel
Minat Mengikuti Monsoon(Y)	0.916	Reliabel

Sumber : Hasil Penelitian, 2021

Dari uji reliabel di atas adalah seluruh variabel dalam penelitian ini dapat dikatakan *reliabel* karena koefisien Cronbach's Alpha > (lebih besar) dari 0.6. dengan

demikian dapat disimpulkan jika seluruh jumlah pertanyaan dapat digunakan dalam penelitian selanjutnya untuk dijadikan suatu acuan bagi peneliti

4.5 Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik memiliki tujuan dalam model regresi untuk menentukan kelayakannya ataupun tidak. Model regresi disebut baik jika dapat memenuhi syarat tertentu dan akan disebut normalitas, bebas dari suatu gejala multikolinearitas, juga bebas dari gejala heteroskedastisitas. Uji asumsi klasik mempunyai beberapa uji yaitu uji normalitas, uji multikolinearitas dan uji heteroskedastisitas.

4.5.1 Uji Normalitas

Untuk menguji model regresi apakah memenuhi asumsi normalitas yaitu normal atau tidaknya di dalam distribusi dependen atau independen itu sendiri diperlukan uji normalitas. Metode normalitas data dapat diuji dengan menggunakan pengujian berbasis Kolmogorov-Smirnov dengan cara membandingkan suatu nilai signifikan hasil uji kepada α dengan nilai sebesar 5%. Hasil yang dinyatakan normal adalah ketika ada nilai yang signifikan lebih dari 5%. Dalam pengambilan dasar suatu keputusan, jika probabilitasnya (nilai sig) > 0.05 maka selanjutnya H_0 dapat diterima dan apabila suatu probabilitasnya (nilai sig) $< 0,05$ dengan demikian H_0 ditolak. Dalam penelitian ini pengujian normalitas menggunakan SPSS statistic 25. Hasil uji normalitas terlampir di bawah :

Tabel 4.7

Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov - Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		120
Normal Parameters ^{a,b}	Mean km	.0000000
	Stdr. Dev	,34364328
Most Extreme Differences	Absolute	.075
	Positive (+)	.055
	Negative (-)	-.075
Kolmogorov-Smirnov Z		.075
Asymp. Sig. (2-tailed)		.096

a. Test distributions is normal.

b. Calculated from data

Sumber : Hasil Penelitian, 2021

Hasil di atas, menjelaskan model regresi ini terdistribusi secara normal, karena nilai 0.96 lebih besar dari 0.05 sehingga terjadilah nilai probabilitas. Oleh karena itu model regresi ini layak untuk digunakan uji selanjutnya

4.5.2 Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas mempunyai suatu tujuan di mana dalam tujuannya berguna Ketika sebuah model mengenal seperti tidak adanya sebuah variabel yang mempunyai suatu kemiripan di antara variabel independen. Dalam mengetahui ada atau tidaknya suatu variabel multikolinearitas dengan cara melihat apa saja faktor dan nilai tolerance serta dari segi hal *variance inflation factor* (VIF) (Ghozali, 2018) Bila angka tolerance > 0.1 atau 10 % dan nilai VIF < 10. Uji multikolinearitas

variabel di dalam penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS *Statistic 25*. Berikut adalah hasil dari uji multikolinearitas di dalam tabel 4.8

Tabel 4.8

Hasil Uji Multikolinearitas

Coefficients^a

Model	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
(Constant)		
Sikap	.530	1.888
Norma Subjektif	.542	1.846
1 Kontrol Perilaku	.583	1.714
Persepsi Manfaat	.578	1.729
Persepsi Kemudahan	.622	1.607

a. variabel dependen : minat

Sumber : Hasil Penelitian, 2021

Berdasarkan pembahasan di atas pada tabel 4.10, dapat dilihat angka tolerance dan VIF dari semua variabel > 0.1 dan < 10 . Dengan begitu bisa disimpulkan dengan persamaan model regresi tidak akan mengandung unsur masalah multikolinearitas di mana artinya di antara variabel bebas tidak akan ada korelasi sehingga dapat dimanfaatkan untuk dianalisis lebih lanjut dikarenakan nilai tolerance bisa berada di bawah 1 dan nilai VIF jauh di bawah angka 10

4.5.3 Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas memiliki tujuan yang dilakukan untuk mengetahui model regresi yang variabelnya memiliki ketidaksamaan varian dari residual dalam pengamatan satu dengan yang lainnya Uji heteroskedastisitas memiliki suatu tujuan yang di mana dilakukan untuk meregresikan suatu variabel antara variabel bebas dengan residual absolut, di mana jika nilai sig > 0,05 maka akan dinyatakan variabel bebas dari suatu heteroskedastisitas. Jika heteroskedastisitas terjadi berarti suatu varian dari variabel di dalam model akan tidak sama (konstan), SPSS statistic 25 adalah aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini

Tabel 4.9

Hasil Uji Heteroskedastisitas

Coefficients

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	.286	.187		1.527	.129
Sikap	-.049	.061	-.101	-.800	.425
Norma Subjektif	-.069	.045	-.188	-1.515	.132
Kontrol Perilaku	.059	.067	.105	-1.314	.191
Persepsi Manfaat	.039	.053	.088	.729	.468
Persepsi Kemudahan	.003	.049	.007	.057	.954

a. Dependent Variable: ABS_RES

Sumber: Hasil Penelitian, 2021

Hasil di atas menunjukkan mendapatkan hasil signifikansi sikap (X1) sebesar 0.425, norma subjektif (X2) sebesar 0.132, kontrol perilaku (X3) sebesar 0.191, persepsi manfaat (X4) sebesar 0.468, persepsi kemudahan (X5) sebesar 0.954 yang lebih besar dari 0.05 sehingga artinya tidak terjadi heteroskedastisitas karena tingkat signifikansi lebih dari 0.05.

4.6 Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi bertujuan dalam mengetahui persentase variabel independen apakah berpengaruh terhadap perubahan di dalam variabel. Adjusted R Square berhubungan dengan nilai koefisien. Jika nilai R semakin besar, maka presentasi dari variabel independen akan semakin besar juga pada model regresi di mana dapat menjelaskan variabel dependennya. R^2 adalah suatu nilai yang terdapat di antara nilai 0 sampai dengan 1 ($0 \leq R^2 \leq 1$). Untuk mengetahui pengaruhnya atas suatu variabel bebas kepada suatu variabel terikat dilakukannya uji koefisien determinasi. SPSS statistic 25 adalah aplikasi yang digunakan dalam membantu penelitian ini.

Tabel 4.10 Koefisien Determinasi

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.790 ^a	.624	.608	.35110

a. Predictors: (Constant), Persepsi kemudahan, Kontrol Perilaku, Norma

Subjektif, Persepsi Manfaat, Sikap

Sumber: Hasil Penelitian, 2021

Tabel 4.10 menunjukkan nilai adjusted R square sebesar 0.608 di mana ini berarti faktor sikap, norma subjektif, kontrol perilaku, persepsi manfaat dan juga persepsi kemudahan yang dapat mampu menjelaskan minat seorang mahasiswa untuk ikut serta dalam mengikuti kompetisi *MonsoonSIM* sebesar 60.8%, yang sudah disesuaikan dengan sampel dan variabel independen, sedangkan 39,2% dapat dijelaskan dari penelitian lain diluar variabel didalam penelitian ini

4.7 Hasil Pengujian Hipotesis

4.7.1 Analisis Regresi Berganda

Dalam menguji dua maupun lebih variabel dapat menggunakan model regresi berganda terhadap satu variabel dependen. Dalam pengujian berbasis regresi linear berganda dapat menggunakan aplikasi SPSS Statistic 25, di bawah ini merupakan hasil dari pengujian testnya

Tabel 4.11

Hasil Uji Regresi Linear Berganda

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Sig.
	B	Std. Error	
1 (Constant)	-.415	,290	,129
Sikap	,636	,095	,425
Norma Subjektif	-.042	,070	,132
Kontrol Perilaku	,136	,105	,383
Persepsi Manfaat	,300	,083	,468
Persepsi Kemudahan	,119	,075	,954

a. Dependent Variable: minat

Sumber : Hasil Penelitian, 2021

Menurut pembahasan di atas, maka model yang diperoleh adalah sebagai ini :

$$Y = -0,415 + 0,636 X_1 - 0,042 X_2 + 0,136 X_3 + 0,300 X_4 + 0,119 X_5$$

Dari hal persamaan regresi yang ada di atas, dengan demikian bisa dijelaskan sebagai berikut :

- a) Nilai -0.415 sebagai konstanta menunjukkan bahwa faktor-faktor (sikap, norma subjektif, kontrol perilaku, persepsi manfaat, dan persepsi kemudahan) diasumsikan tidak mengalami perubahan (konstan) maka nilai Y (minat) adalah sebesar -0.415.
- b) Variabel sikap (X1) dengan nilai konstanta sebesar 0.636 artinya kenaikan variabel sikap sebesar 1 satuan, maka minat akan naik sebesar 0.636 satuan

dengan asumsi variabel lain tidak mengalami perubahan atau konstanan
asumsi variabel lain tidak mengalami perubahan atau konstan.

- c) Variabel norma subjektif (X2) dengan nilai konstanta sebesar -0.422 artinya variabel norma subjektif jika mengalami kenaikan sebesar 1 satuan, oleh karena itu minat meningkat sebesar -0.042 dengan asumsi variabel lain tidak mengalami perubahan atau konstanani asumsi variabel lain tidak mengalami perubahan atau konstan.
- d) Jika adanya koefisien variabel kontrol perilaku (X3) sebesar 0.136 di mana setiap kenaikan jumlah variabel kontrol perilaku sebesar 1 satuan, maka minat juga akan naik sebesar 0.136 satuan dengan adanya asumsi variabel lain akan tidak mengalami suatu perubahan atau di mana variabel lain tidak mengalami perubahan yang konstan
- e) Jika adanya koefisien variabel persepsi manfaat (X4) sebesar 0.300 berarti setiap kenaikan variabel persepsi manfaat sebesar 1 satuan, maka minat akan naik sebesar 0.300 satuan dengan asumsi variabel lain tidak mengalami perubahan atau konstanan asumsi variabel lain tidak mengalami perubahan atau konstan.
- f) Jika adanya koefisien variabel persepsi kemudahan (X5) sebesar 0.119 berarti setiap kenaikan variabel persepsi kemudahan sebesar 1 satuan, maka minat akan naik sebesar 0.119 satuan dengan asumsi variabel lain tidak mengalami perubahan atau konstanan asumsi variabel lain tidak mengalami kenaikan atau penurunan

4.7.2 Uji t (Parsial)

Dalam uji parsial (t test) memiliki tujuan untuk mengetahui seberapa penting pengaruh masing masing dari suatu variabel independen pada variabel dependen. Bila nilai t signifikan $<0,05$ akan berarti yaitu H_a akan dapat bisa diterima di mana suatu variabel independen akan signifikan pada variabel dependen (Ghozali, 2013) dan akan menunjukkan pengaruhnya terhadap satu variabel independen secara individual dengan menerapkan perbedaan jenis dari variabel dependen. Di dalam uji t ini, dipecah menjadi dua bagian yaitu model pertama menguji pengaruh variabel sikap, norma subjektif dan kontrol perilaku kepada minat mahasiswa mengikuti *MonsoonSIM* dan model kedua menguji variabel persepsi manfaat dan persepsi kemudahan kepada minat mahasiswa mengikuti *MonsoonSIM*. Uji t terlampir di bawah ini :

Tabel 4.12

Hasil Uji t (Parsial)

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Sig.	Keterangan
	B	Std.tError		
1 (Konstan)		-1.431	.155	
Sikap	,626	8,156	,000	H ₁ diterima
Norma Subjektif	,006	,068	,946	H ₂ ditolak
Kontrol Perilaku	,236	3,317	,001	H ₃ diterima

Sumber : Hasil Penelitian, 2021

Tabel 4.13

Hasil Uji t (Parsial)

Model	Unstandardized Coefficients		Sig.	Keterangan
	B	Std. Error		
1 (Constant)		1,862	,065	
Persepsi Manfaat	,432	5,706	,000	H ₄ diterima
Persepsi Kemudahan	,362	4,788	,000	H ₅ diterima

Sumber : Hasil Penelitian, 2021

a) Pengujian t hitung pada variabel sikap terhadap minat

Sikap merupakan tindakan individu yang terjadi di dalam suatu keadaan internal (*internal state*) terhadap sebuah objek ataupun kejadian yang dipengaruhi faktor tersebut dan sikap merupakan keyakinan seseorang terhadap sesuatu yang menguntungkan atau tidak menguntungkan dalam melakukan perilaku tersebut yang menghasilkan suatu sikap menyukai atau tidak menyukai suatu perilaku tersebut. Sikap masuk ke dalam merupakan salah satu faktor dari TPB yang akan membentuk perilaku itu misalnya keyakinan individu akan suatu yang diinginkan

Nilai signifikansi pada variabel pertama yaitu sikap memiliki nilai positif dan signifikan sebesar 0.000 yang berarti lebih kecil dari 0.05 ini berarti bahwa sikap berpengaruh signifikan terhadap minat bagi mahasiswa untuk mengikuti kompetisi

MonsoonSIM, hasilnya **hipotesis pertama diterima**. Penelitian ini sesuai dengan penelitian seperti : (Ng et al., 2017), (Chen et al., 2013), dan (Choi & Park, 2020) yang menjelaskan sikap mempunyai pengaruh positif dan signifikan kepada minat mahasiswa mengikuti kompetisi. Penelitian ini setara dengan (Wang & Lee, 2020) menyimpulkan jika sikap meningkatkan dalam penggunaan *MonsoonSIM* di masa depan. Dengan adanya variabel sikap, diharapkan dapat memicu kegiatan yang positif terhadap minat mahasiswa sehingga terdorong untuk mengikuti kegiatan kompetisi *MonsoonSIM*

b) Uji t hitung pada variabel norma subjektif terhadap minat

Norma subjektif adalah kepercayaan dari pandangan seseorang dari orang lain yang akan memengaruhi minatnya yang sedang di pertimbangkan untuk melakukan suatu perilaku (Hartono, 2007). Mahasiswa juga dapat memiliki pandangan yang sama apabila dipengaruhi oleh orang lain, misalnya : keluarga atau teman sebagai acuan dalam mengambil suatu. Dalam pemilihan minat untuk mengikuti kompetisi *MonsoonSIM* yang diadakan di kampus dan apabila pandangan tersebut tidak sependapat maka akan menurunkan minat mengikuti kompetisi *MonsoonSIM*

Variabel kedua diuji dengan yaitu faktor norma subjektif memiliki nilai sebesar 0.946 signifikan yang artinya lebih besar dari 0.05 ini berarti bahwa norma subjektif memiliki hasil negatif dan tidak signifikan terhadap minat mahasiswa mengikuti kompetisi *MonsoonSIM*, yang menghasilkan **hipotesis kedua ditolak**. Penyebab pengaruh norma subjektif yang tidak berpengaruh secara signifikan kemungkinan

karena minimnya dorongan atau motivasi dari keluarga atau teman terdekat dari para responden

c) Pengujian t hitung pada variabel kontrol perilaku terhadap minat

Ajzen (1991) menyatakan kontrol perilaku didefinisikan sebagai kemudahan atau kesulitan persepsian untuk melakukan perilaku. Semakin baik sikap, norma dan semakin besar kontrol perilaku yang dirasakan maka niat individu dalam melakukan pertimbangan suatu perilaku akan semakin kuat, jika seorang mahasiswa berpikir dan beranggapan sesuatu hal sulit dan yang tidak bisa mengatasi kesulitan dan dapat memengaruhi minat dalam ikut serta kompetisi MonsoonSIM. Apabila dianggapnya mudah ini akan meningkatkan minat untuk mengikuti kompetisi *MonsoonSIM* yang diadakan di kampus.

Pengujian pada variabel ketiga yaitu kontrol perilaku memiliki nilai 0.001 secara signifikan yang berarti lebih kecil dari 0.05 ini berarti bahwa kontrol perilaku menghasilkan nilai positif dan berpengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa mengikuti kompetisi *MonsoonSIM*, oleh karena itu **hipotesis ketiga diterima**.

Hasil penelitian ini sesuai dengan para peneliti seperti : (Natsir, 2018) membuktikan variabel kontrol perilaku berpengaruh secara signifikan terhadap minat mahasiswa untuk berkarir sebagai auditor pemerintah. Dengan adanya variabel kontrol perilaku, diharapkan dapat memicu kegiatan yang positif terhadap minat mahasiswa sehingga terdorong untuk mengikuti kegiatan kompetisi *MonsoonSIM*

d) Pengujian t hitung pada persepsi manfaat terhadap minat

Persepsi manfaat merupakan salah satu komponen dari TAM. Davis (1989) di dalam *Theory of Acceptance Model* (TAM). adalah di mana seseorang mengerti sejauh mana menggunakan suatu teknologi dalam kinerjanya. TAM memiliki tujuan dalam menjelaskan juga memperkirakan dalam penerimaan (acceptance) pengguna dalam sistem informasi. TAM menyediakan basis teoritis teknologi dalam suatu organisasi untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang dapat memengaruhi suatu teknologi. TAM dapat menjelaskan bagaimana hubungan antara sebab dan akibat suatu sistem informasi dalam manfaat penggunaannya maupun kemudahan dan perilaku penggunaannya.

Pada variabel keempat yaitu persepsi manfaat dengan yang besarnya 0.000 nilai signifikan yang artinya $<$ dari 0,05 dan menjelaskan bahwa persepsi manfaat menghasilkan nilai positif dan berpengaruh dengan signifikan kepada suatu minat mahasiswa mengikuti kompetisi *MonsoonSIM*, yang hasilnya **hipotesis keempat diterima**. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti yaitu : (Mohd Yatim et al., 2018) yang penelitiannya menggunakan *Theory of Acceptance Model* menyatakan bahwa persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan *MonsoonSIM* sedangkan penelitian yang dilakukan oleh (Lee et al., 2020) menyimpulkan bahwa persepsi manfaat berpengaruh signifikan terhadap minat untuk menggunakan sistem.

e) Pengujian uji t pada persepsi kemudahan

Menurut Davis (1989) di dalam TAM (*Theory of Acceptance Model*) menyatakan suatu tingkat atau keadaan di mana seseorang yakin bahwa dengan menggunakan sistem tertentu tidak diperlukan usaha atau maksudnya teknologi tersebut dapat dengan mudah dipahami oleh pengguna. Kemudahan yang mengarah pada keyakinan para responden bahwa pemakaian sistem tersebut tidak banyak memerlukan usaha. Faktor eksternal ini seperti perlengkapan sistem yang dirancang untuk mempermudah penggunaan, salah satunya *MonsoonSIM* sudah didesain untuk mempermudah dalam proses bisnis, karena penggunaan sistem ERP dapat mempermudah manusia karena lebih efektif.

Pada variabel kelima memiliki hasil uji signifikan yaitu sebuah persepsi kemudahan yang besarnya 0.000 nilai signifikan di mana artinya lebih kecil dari 0.05 bahwa dalam persepsi kemudahan memiliki suatu nilai positif dan tidak akan berpengaruh secara signifikan kepada minat seorang mahasiswa dalam mengikuti kegiatan kompetisi *MonsoonSIM* oleh karena itu **hipotesis kelima diterima**.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti yaitu : (Mohd Yatim et al., 2018) yang penelitiannya menggunakan *Theory of Acceptance Model* menyatakan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan *MonsoonSIM*. Dengan adanya variabel persepsi kemudahan diharapkan dapat memicu kegiatan yang positif terhadap minat mahasiswa sehingga terdorong untuk mengikuti kegiatan kompetisi *MonsoonSIM*

BAB V

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Penelitian ini dilakukan atas dasar adanya hasil yang tidak konsisten antara penelitian-penelitian sebelumnya dan atas dasar saran dari penelitian sebelumnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor pengaruh minat mahasiswa yang mengikuti kompetisi *MonsoonSIM*. Oleh karena itu maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

Variabel sikap, kontrol perilaku, persepsi manfaat, dan persepsi kemudahan berpengaruh terhadap minat mahasiswa mengikuti kompetisi *MonsoonSIM*, sementara itu variabel norma subjektif tidak berpengaruh terhadap minat mahasiswa mengikuti kompetisi *MonsoonSIM*

5.2 IMPLIKASI PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, ada beberapa hal yang dapat dipertimbangkan untuk pihak terkait :

1. Bagi kampus

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dan memberikan pertimbangan untuk pengaplikasian *MonsoonSIM*, bisa dengan cara mengadakan kompetisi internal antar fakultas. Berdasarkan penelitian ini, sikap berpengaruh secara signifikan yang di mana ada dorongan sikap oleh para mahasiswa dan pihak kampus *seyogyanya* memberikan sosialisasi tentang *MonsoonSIM* seperti arahan

ketika awal menjadi mahasiswa baru supaya para mahasiswa mulai mengenal minat apa saja yang mereka sukai bisa dengan cara pihak kampus memberikan beasiswa (beasiswa sertifikasi ERP SAP) supaya para mahasiswa dapat termotivasi untuk mendapatkan pendidikan yang lebih tinggi lagi. Untuk variabel norma subjektif yang di mana menghasilkan pengaruh secara signifikan sebaiknya pihak kampus terus selalu mendukung dan memberikan fasilitas kepada para mahasiswa supaya mereka mempunyai semangat lebih lagi dan bisa menyabet kompetisi sampai tingkat internasional. Kemudian untuk variabel persepsi manfaat dan persepsi kemudahan menghasilkan pengaruh secara signifikan, pihak kampus dapat memberikan fasilitas seperti laboratorium komputer yang nyaman, dikarenakan para mahasiswa menikmati dan mudah ketika mengenal untuk menerima sebuah penggunaan sistem. Jadi mereka bisa merasa lebih mudah dan nyaman ketika mereka mengenal *MonsoonSIM*.

2. Bagi Akademisi

Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa *Theory of Planned Behavior* mampu memengaruhi minat mahasiswa dalam mengikuti kompetisi *MonsoonSIM*. Diharapkan penelitian ini mampu memberikan referensi dan menambah wawasan yang berkaitan dengan topik akuntansi perilaku

5.3 KETERBATASAN PENELITIAN

Penelitian ini tidak lepas dari keterbatasan-keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti ini. Adapun beberapa keterbatasan yang dimiliki oleh penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ruang lingkup penelitian ini hanya dilakukan di satu kampus yaitu Fakultas Ekonomika & Bisnis Universitas Islam Indonesia
2. Cara pengumpulan data penelitian ini memakai kuesioner *google-form* dirasa kurang efektif, karena kemungkinan responden membutuhkan penjelasan lebih detail
3. Penelitian ini menggunakan sampel hanya mahasiswa yang mengikuti kompetisi saja

5.4 SARAN PENELITIAN

Berdasarkan keterbatasan yang telah dijelaskan di atas, maka penulis memberikan beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan di keesokan harinya, yaitu sebagai berikut:

1. Mampu memperluas cakupan sasaran seperti beberapa perguruan tinggi di Indonesia yang sudah menerapkan *MonsoonSIM*
2. Diharapkan dapat memberikan kuesioner secara langsung (tidak melalui *google-form*) supaya bisa menjelaskan kepada responden, karena kemungkinan terdapat beberapa responden yang tidak serius mengisi kuesioner ini
3. Penelitian yang selanjutnya supaya dapat menambahkan variabel independen lagi dan memperbarui teori penelitiannya

DAFTAR PUSTAKA

- Abugabah, A., & Sanzogni, L. (2010). Enterprise resource planning (ERP) system in higher education : a literature review and implications. *World Academy of Science, Engineering & Technology*, 71(11)395–399 <https://doi.org/http://www.waset.org/journals/ijhss/v5/v5-6-399>
- Addison, P. A., & Chou, T. (2003). A theory of reasoned action model of accounting students' learning processes and learning strategies. *Asian Review of Accounting*, 11(2), 53–72. <https://doi.org/10.1108/eb060768>
- Alstete, J. W., & Beutell, N. J. (2019). Business simulation and assurance of learning: Gender, academic major and business core course performance. *Quality Assurance in Education*, 27(4), 412–426. <https://doi.org/10.1108/QAE-04-2018-0043>
- Althonayan, M., & Althonayan, A. (2017). Transforming Government: People, Process and Policy E-government system evaluation: The case of users' performance using ERP systems in higher education. *Process and Policy*, 11(3), 306–342. <https://doi.org/10.1108/TG-11-2015-0045>
- Amoako-Gyampah, K. (2007). Perceived usefulness, user involvement and behavioral intention: an empirical study of ERP implementation. *Computers in Human Behavior*, 23(3), 1232-1248. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2004.12.002>
- Arasanmi, C. N. (2019). Training effectiveness in an enterprise resource planning system environment. *European Journal of Training and Development*,

43(5–6), 476–489. <https://doi.org/10.1108/EJTD-09-2018-0087>

Authors, F. (2009). *Industrial Management & Data Systems Article information* :

Authors, F. (2016). *Kybernetes Article information* :

Ajzen, I. (2005). *Attitudes, Personality and Behaviour* (2nd ed.). New York: Open University Press.

Ajzen, I. (1991). The Theory of Planned Behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179–211. [https://doi.org/10.1016/0749-5978\(91\)90020-T](https://doi.org/10.1016/0749-5978(91)90020-T)

Baizal, Z. K. A., Widyantoro, D. H., & Maulidevi, N. U. (2016). Factors influencing user's adoption of conversational recommender system based on product functional requirements. *Telkomnika (Telecommunication Computing Electronics and Control)*, 14(4), 1575–1585. <https://doi.org/10.12928/TELKOMNIKA.v14i4.4234>

Bang Nguyen Dilip S. Mutum. (2015). 기사 (Article) 와 안내문 (Information) [. *The Eletronic Library*, 34(1), 1–5.

Bengtsson, E., & Teleman, B. (2019). Motivation, Learning Strategies and Performance Among Business Undergraduates At University Colleges in Sweden. *Business, Management and Education*, 17(2), 111–133. <https://doi.org/10.3846/bme.2019.10512>

Chen, Y. C., Lin, Y. C., Yeh, R. C., & Lou, S. J. (2013). Examining factors affecting

college students' intention to use web-based instruction systems: Towards an integrated model. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 12(2), 111–121.

Chin, L. P., & Ahmad, Z. A. (2015). Perceived Enjoyment and Malaysian Consumers' Intention to Use a Single Platform E-Payment. *SHS Web of Conferences*, 18, 01009. <https://doi.org/10.1051/shsconf/20151801009>

Cronan, T. P., & Douglas, D. E. (2012). A student ERP simulation game: a longitudinal study. *Journal of Computer Information Systems*, 53(1), 3–13

Choi, Y. J., & Park, J. W. (2020). Investigating factors influencing the behavioral intention of online duty-free shop users. *Sustainability (Switzerland)*, 12(17), 1–21. <https://doi.org/10.3390/su12177108>

Cugova, A., & Cug, J. (2020). Motivation for the use of creative accounting techniques in the conditions of the globalized business environment. *SHS Web of Conferences*, 74, 01004. <https://doi.org/10.1051/shsconf/20207401004>

Davis, Fred D. (1986). "Technology Acceptance Model for Empirically Testing New End-User Information System Theory and Results." Dissertation. Massachusetts Institute of Technology (MIT).

Davis, Fred D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived ease of use of Information Technology. *Management Information System Quarterly*.

Davis, F. D., Bagozzi, R. P., & Warshaw, P. R. (1989). User Acceptance of

Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models .Jurnal Management Science.

Day, Rachel, and Tammy, D. Allen.. (2004). The Relationship Between Career Motivation and Self-Efficacy with Protégé Career Success. *Journal of Vocational Behaviour*

De, E. (2014). *Enterprise Resource Planning*. 8(June), 305–347.

Elkhani, N., Soltani, S., & Ahmad, M. N. (2014). The effects of transformational leadership and ERP system self-efficacy on ERP system usage. *Journal of Enterprise Information Management*, 27(6), 759–785.
<https://doi.org/10.1108/JEIM-06-2013-0031>

Faria, A. J. (1998). Business simulation games: Current usage levels - an update. *Simulation & Gaming*, 29(3), 295-308.
<https://doi.org/10.1177/1046878198293002>

Fishbein, M (1967). *Readings in attitude theory and measurement*. Oxford, England: Wiley

Ghozali, I. (2018). *Analisis Multivariat dengan Program SPSS*. Semarang: Penerbit Universitas Diponegoro

Gupta, O., Priyadarshini, K., Massoud, S., & Agrawal, S. K. (2004). Enterprise resource planning: A case of a blood bank. *Industrial Management and Data Systems*, 104(7), 589–603.
<https://doi.org/10.1108/02635570410550250>

Hadi, Syamsul. 2006. Metodologi Penelitian Kuantitatif untuk Akuntansi dan Keuangan, Edisi Pertama. Yogyakarta: EKONISIA.

Hartono, J.M. 2007. *Sistem Informasi keperilakuan*. Yogyakarta : Erlangga

Heinzelmann, R. (2017). Accounting logics as a challenge for ERP system implementation: A field study of SAP. *Journal of Accounting and Organizational Change*, 13(2), 162–187. <https://doi.org/10.1108/JAOC-10-2015-0085>

Héroux, S., Fortin, A., & Goupil, C. (2020). Adherence to expense report approval control: an application of the theory of planned behavior. *Journal of Applied Accounting Research*, 21(3), 397–413. <https://doi.org/10.1108/JAAR-12-2018-0198>

Hendro Lukman and Sugim Winata. 2017. “Pemilihan Karir Sebagai Akuntan Publik Bagi Mahasiswa Perguruan Tinggi Swasta Dengan Pendekatan Theory Of Planned Behaviour”. *Jurnal Akuntansi XXI(02)*: 208–18.

Hwang, M., & Cruthirds, K. (2017). Impact of an ERP simulation game on online learning. *International Journal of Management Education*, 15(1), 60–66. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2017.01.004>

Jenko, A., & Roblek, M. (2016). A primary human critical success factors model for the ERP system implementation. *Organizacija*, 49(3), 145–160. <https://doi.org/10.1515/orga-2016-0014>

- Jim, T. L. Y., Yenming, W., Jim, T. L. Y., Yenming, W., Feng, M., Mangan, J., Lalwani, C., Mollenkopf, D., Stolze, H., Tate, W. L., Ueltschy, M., Englarsson, F., & Kohn, C. (2013). *Article information* :
- Khadrouf, O., Chouki, M., Talea, M., & Bakali, A. (2020). Influence of SME characteristics on the implementation of ERP. *Telkomnika (Telecommunication Computing Electronics and Control)*, 18(4), 1857–1865. <https://doi.org/10.12928/TELKOMNIKA.V18I4.13537>
- Labonte-LeMoynes, E., Leger, P. M., Robert, J., Babin, G., Charland, P., & Michon, J. F. (2017). Business intelligence serious game participatory development: lessons from ERPsim for big data. *Business Process Management Journal*, 23(3), 493–505. <https://doi.org/10.1108/BPMJ-12-2015-0177>
- Lambovska, M., & Yordanov, K. (2020). Understanding Motivation-internal control relations in municipalities. *TEM Journal*, 9(2), 662–671. <https://doi.org/10.18421/TEM92-32>
- Lee, H. W., Cho, H., Lasko, E., Kim, J. W., & Kwon, W. (2020). From knowing the game to enjoying the game: EEG/ERP assessment of emotional processing. *International Journal of Sports Marketing and Sponsorship*, 21(2), 305–323. <https://doi.org/10.1108/IJSMS-11-2018-0119>
- Leger, P. M., Riedl, R., & Vom Brocke, J. (2014). Emotions and ERP information sourcing: The moderating role of expertise. *Industrial Management and Data Systems*, 114(3), 456–471. <https://doi.org/10.1108/IMDS-09-2013-0365>

- London, M. (1990). Enhancing Career Motivation in Late Career. *Journal of Organizational Change Management*, 3(2), 58–71.
<https://doi.org/10.1108/09534819010001351>
- London, M. (1983). Toward a Theory of Career Motivation. *Academy of Management Review* 8.
- Luo, J. M., Chau, K. Y., Lam, C. F., & Cheng, M. (2019). The relationship of student's motivation, program evaluation, career attitudes and career aspirations in university–industry cooperation program. *Cogent Education*, 6(1), 1–14. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2019.1608686>
- Mahmoudi, G., Rostami, F., Mahmoudjanloo, S., & Jahani, M. (2017). Relationship of Employees' Achievement Motivation and Quality of Working Life with Their Self-efficacy at Selected Hospitals with a Multi-group Analysis: Moderating Role of Organizational Ownership. *Materia Socio Medica*, 29(4), 237. <https://doi.org/10.5455/msm.2017.29.237-241>
- Mekadmi, S., & Louati, R. (2018). An Evaluation Model of User Satisfaction with Enterprise Resource Planning Systems. *The Electronic Journal Information Systems Evaluation*, 21(2), 143–157.
- Mohd Yatim, S., Goh, C. F., & Mohamad, R. Z. (2018). Factors Influencing Use of Monsoonsim Business Simulation by UTM Undergraduate Students. *International Journal of Learning and Development*, 8(2), 61.
<https://doi.org/10.5296/ijld.v8i2.13073>
- Ng, Y.-H., Lai, S.-P., Su, Z.-P., Yap, J.-Y., Teoh, H.-Q., & Lee, H. (2017). *Journal*

of Management Development Factors influencing accounting students' career paths Article information.

Owusu, G. M. Y., Bekoe, R. A., Okyere, S. A., & Welbeck, E. E. (2019). What influences the course major decision of accounting and non-accounting students? *Journal of International Education in Business*, 12(1), 26–42. <https://doi.org/10.1108/JIEB-02-2018-0004>

Pavlou, P. a, & Fygenson, M. (2006). Understanding and Predicting Electronic Commerce Adoption : An Extension of the Theory of Planned Behavior Qjarteny and Predicting Understanding Electronic An Extension of Commerce Adoption : the Theory of Planned formed. *Understanding and Predicting Electronic Commerce Adoption: An Extension of The Theory of Planned Behavior*, 30(1), 115–143.

Pohludka, M., Stverkova, H., & Ślusarczyk, B. (2018). Implementation and unification of the ERP system in a global company as a strategic decision for sustainable entrepreneurship. *Sustainability (Switzerland)*, 10(8). <https://doi.org/10.3390/su10082916>

Poon, D. B., Watt, H. M. G., & Stewart, S. E. (2019). Future counselors' career motivations, perceptions, and aspirations. *Higher Education, Skills and Work-Based Learning*, 10(1), 155–170. <https://doi.org/10.1108/HESWBL-02-2019-0031>

Putra, D. M. (2016). *The Influence On Factors In Attitudes Toward Acceptance Of The Information System Using Technology Acceptance Model (TAM) Case*

Study SPAN System In Indonesia. 5(04), 231–236.

Quigley, N. R., & Tymon, W. G. (2006). Toward an integrated model of intrinsic motivation and career self-management. *Career Development International*, 11(6), 522–543.
<https://doi.org/10.1108/13620430610692935>

Quita, A. G., & Nugroho, S. S. (2019). The effect of online service quality and consumers' motivation on willingness to participate in co-creation activities. *Jurnal Siasat Bisnis*, 23(2), 113–126.
<https://doi.org/10.20885/jsb.vol23.iss2.art4>

Rajan, C. A., & Baral, R. (2015). Adoption of ERP system: An empirical study of factors influencing the usage of ERP and its impact on end user. *IIMB Management Review*, 27(2), 105–117.
<https://doi.org/10.1016/j.iimb.2015.04.008>

Ramayah, T., & May-Chiun, M. C. (2007). Impact of shared beliefs on perceived usefulness and ease of use in the implementation of an enterprise resource planning system. *Management Research News*, 30(6), 420–431.
<https://doi.org/10.1108/01409170710751917>

Richardson, P. W., & Watt, H. M. G. (2010). The Decade Ahead: Applications and Contexts of Motivation and Achievement. *Advances in Motivation and Achievement*, 16(2010), 139–173. <http://www.emeraldinsight.com/books.htm?issn=0749-7423&volume=16PartB&chapterid=1870912&show=html>

- Rima Harpina, P. 2017. "Pengujian Theory of Planned Behavior Dan Motivasi Terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Memperoleh Sertifikasi Chartered Accountant (CA)." *Jurnal Akuntansi Syariah*.
- Rusmiati. (2017). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa Ma Al Fatah SumberrMulyo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi*, 1(1), 21–36.
- Sandhe, A., & Joshi, A. (2017). an Empirical Study of Motivation and Factors Affecting Motivation for Teaching Staff in Private Universities / Colleges in Vadodara. *Revista de Administração de Roraima - RARR*, 7(1), 5. <https://doi.org/10.18227/2237-8057rarr.v7i1.4002>
- Scholtz, B., & Kapeso, M. (2014). An m-learning framework for ERP systems in higher education. *Interactive Technology and Smart Education*, 11(4), 287–301. <https://doi.org/10.1108/ITSE-09-2014-0030>
- Setyono, P., & Arnandiansyah, H. (2018). The influence of ERP simulation on enterprise system learning outcome. *Jurnal Akuntansi & Auditing Indonesia*, 22(2), 125–136. <https://doi.org/10.20885/jaai.vol22.iss2.art5>
- Shatat, A. S., & Udin, Z. M. (2012). The relationship between ERP system and supply chain management performance in Malaysian manufacturing companies. *Journal of Enterprise Information Management*, 25(6), 576–604. <https://doi.org/10.1108/17410391211272847>
- Sternad, S., Gradisar, M., & Bobek, S. (2011). The influence of external factors on routine ERP usage. *Industrial Management and Data Systems*, 111(9),

1511–1530. <https://doi.org/10.1108/02635571111182818>

Stringer, C., Didham, J., & Theivananthampillai, P. (2011). Motivation, pay satisfaction, and job satisfaction of front-line employees. *Qualitative Research in Accounting and Management*, 8(2), 161–179. <https://doi.org/10.1108/11766091111137564>

Subrahmanyam, A., & Raja Shekhar, B. (2016). Effect of student perceived service quality on student satisfaction, loyalty and motivation in Indian universities: Development of HiEduQual. *Journal of Modelling in Management*, 11(2), 1–5. <http://dx.doi.org/10.1108/JM2-01-2014-0010%0A>

Sugiyono. 2016. MetodejPenelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B. Bandung: Alfabeta.

Sujarweni.g2016. Kupas Tuntas Penelitian Kuantitatif dengan SPSS. Yogyakarta; Pustaka Baru Press

Suranta, Sri dan Muhammad Syafiqurrahman. 2006. “Pengaruh Motivasi Terhadap Minat Mahasiswa Untuk Mengikuti Pendidikan Profesi Akuntansi (PPA) di Karisidenan Surakarta”. Dalam Jurnal Empirika Vol.19, No. 1. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

Tao, Y.-H., Cheng, C.-J., & Sun, S.-Y. (2009). What influences college students to continue using business simulation games? The Taiwan experience. *Computers & Education*, 53(3), 929-939. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2009.05.009>

- Tao, Y.-H., Cheng, C.-J., & Sun, S.-Y. (2012). Alignment of teacher and student perceptions on the continued use of business simulation games. *Educational Technology & Society*, 15(3), 177-189. Retrieved from https://www.jets.net/ETS/journals/15_3/13.pdf
- Thoradeniya, P., Lee, J., Tan, R., & Ferreira, A. (2015). Sustainability reporting and the theory of planned behaviour. *Accounting, Auditing and Accountability Journal*, 28(7), 1099–1137. <https://doi.org/10.1108/AAAJ-08-2013-1449>
- van Rijn, M. B., Yang, H., & Sanders, K. (2013). Understanding employees' informal workplace learning: The joint influence of career motivation and self-construal. *Career Development International*, 18(6), 610–628. <https://doi.org/10.1108/CDI-12-2012-0124>
- Venkatesh, V. (2000). Determinants of perceived ease of use : integrating control , intrinsic motivation , acceptance model. *Inorganic Chemistry Communications*, 11(3), 319–340.
- Venkatesh, V., Morris, M. G., & Ackerman, P. L. (2000). A Longitudinal Field Investigation of Gender Differences in Individual Technology Adoption Decision-Making Processes. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 83(1), 33–60. <https://doi.org/10.1006/obhd.2000.2896>
- Wang, H., & Lee, K. (2020). Getting in the flow together: The role of social presence, perceived enjoyment and concentration on sustainable use intention of mobile social network game. *Sustainability (Switzerland)*, 12(17). <https://doi.org/10.3390/SU12176853>

Wawer, M., Milosz, M., Muryjas, P., & Rzemieniak, M. (2010). Business simulation games in forming students' entrepreneurship. *International Journal of Euro-Mediterranean Studies*, 3, 49-71. Retrieved from http://www.emuni.si/press/ISSN/1855-3362/3_049-071.pdf

Xu, M., David, J. M., & Kim, S. H. (2018). The fourth industrial revolution: Opportunities and challenges. *International Journal of Financial Research*, 9(2), 90–95. <https://doi.org/10.5430/ijfr.v9n2p90>

Xulu, V. C., & Suknunan, S. (2020). Enterprise Resource Planning (ERP) systems success: Impact of employees' perceptions and satisfaction on expected benefits in a manufacturing setting. *Problems and Perspectives in Management*, 18(2), 466–475. [https://doi.org/10.21511/ppm.18\(2\).2020.38](https://doi.org/10.21511/ppm.18(2).2020.38)



LAMPIRAN 1

KUESIONER PENELITIAN

Assalamualaikum Wr. Wb

Perkenalkan saya Bangkit Agung Reformasi, mahasiswa akuntansi UII angkatan 2017. Saat ini saya sedang melakukan penelitian tentang “**Minat Mahasiswa Untuk Mengikuti Kompetisi *MonsoonSIM* : Pengembangan *Theory of Planned Behavior*”**”

MonsoonSIM merupakan salah satu alat pembelajaran dari sistem ERP yang berbentuk simulasi bisnis. Beberapa perusahaan di Indonesia sudah mulai mengaplikasikan sistem ERP untuk menunjang kegiatan utama perusahaan seperti bagian distribusi, manufaktur, keuangan, dsb. Di Indonesia tidak semua kampus yang mempunyai matakuliah Sistem ERP-SAP. UII merupakan salah satu universitas yang memberikan fasilitas pembelajaran sistem ERP bagi mahasiswa dan memberikan fasilitas pembelajaran melalui *ERP simulation game*.

Saya memohon kesediaan Saudara untuk mengisi kuesioner yang terlampir berikut ini. Kesediaan Saudara untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam kuesioner ini sangat berharga bagi keberhasilan penelitian ini dan seluruh jawaban yang Saudara berikan akan dirahasiakan. Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan melancarkan urusan Saudara selama masa perkuliahan

Angkatan : 2016 ()
 2017 ()
 2018 ()
 Jenis kelamin : Laki laki ()
 Perempuan ()

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan yang tersedia di bawah ini dengan kondisi yang sebenarnya:

Keterangan:

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

2 = Tidak Setuju (TS)

3 = Setuju (S)

4 = Sangat Setuju (SS)

Sikap (X1)

No	Butir Pertanyaan	STS	TS	S	SS
1	Saya biasanya mempercayai penilaian saya sendiri dan tidak terlalu peduli dengan apa yang orang lain katakan atau pikirkan				
2	Saya menyukai pekerjaan yang berkaitan dengan sistem teknologi				
3	Saya menyukai hal yang memberi saya kesediaan lapangan pekerjaan yang tinggi				

4	Dengan mengikuti <i>MonsoonSIM</i> akan meningkatkan prestige saya di mata masyarakat				
5	Saya menyukai segala aspek tentang teknologi				
6	Saya yakin akan memenangkan kompetisi <i>Monsoon</i>				

Norma Subjekif (X2)

No	Butir Pertanyaan	STS	TS	S	SS
1	Teman - teman dikampus menyarankan saya untuk mengikuti kegiatan kompetisi <i>MonsoonSIM</i>				
2	Beberapa dosen dikampus menyarankan saya untuk mengikuti kegiatan kompetisi <i>MonsoonSIM</i>				
3	Keluarga menyarankan saya untuk mengikuti kegiatan kompetisi <i>MonsoonSIM</i>				
4	Saya menerima saran dari keluarga untuk mengikuti kegiatan kompetisi <i>MonsoonSIM</i>				
5	Saya menerima saran dari dosen untuk mengikuti kegiatan kompetisi <i>MonsoonSIM</i>				
6	Saya dan teman-teman kelompok merasa percaya diri akan menang dikompetisi ini				

Kontrol Perilaku (X3)

No	Butir Pertanyaan	STS	TS	S	SS
1	Untuk mengikuti kompetisi <i>MonsoonSIM</i> saya harus mempunyai kemampuan dan keahlian dibidang teknologi				
2	Sulit bagi saya mengikuti <i>MonsoonSIM</i> karena terlalu kompleks				
3	Alokasi waktu dalam kompetisi <i>MonsoonSIM</i> sangatlah cepat				
4	Dengan mengikuti <i>MonsoonSIM</i> saya merasa lebih paham bagaimana suatu bisnis terintergrasi				
5	Saya dan teman kelompok selalu berdiskusi sebelum dan setelah latihan lomba				
6	Saya dan teman selalu termotivasi ketika kita berlatih <i>MonsoonSIM</i>				

Persepsi Manfaat (X4)

No	Butir Pertanyaan	STS	TS	S	SS
1	<i>MonsoonSIM</i> dapat menggambarkan kinerja perusahaan				
2	<i>MonsoonSIM</i> dapat meningkatkan kinerja mahasiswa dalam menyelesaikan kasus.				

3	Mengikuti <i>MonsoonSIM</i> meningkatkan performa pembelajaran saya dikampus				
4	Konten aplikasi <i>MonsoonSIM</i> sangat berguna untuk kedepannya				
5	Mengikuti <i>MonsoonSIM</i> membuat pekerjaan lebih efektif dan mudah				
6	Mengikuti <i>MonsoonSIM</i> membuat saya tahu konten yang ada diaplikasinya				

Persepsi Kemudahan (X5)

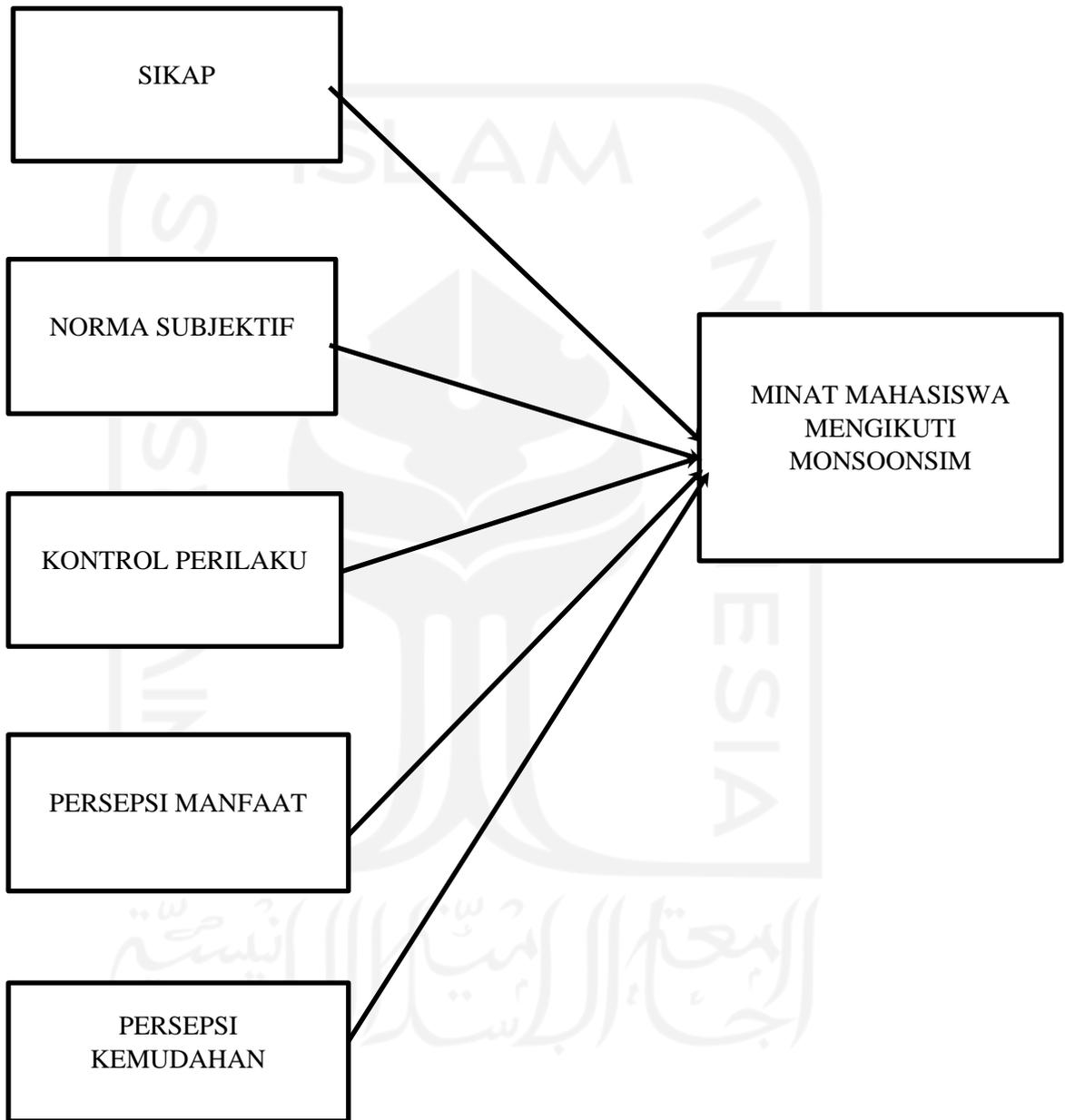
No	Butir Pertanyaan	STS	TS	S	SS
1	<i>MonsoonSIM</i> mudah untuk dipelajari				
2	Belajar untuk mengoperasikan <i>MonsoonSIM</i> ialah mudah bagi saya				
3	Berinteraksi dengan <i>MonsoonSIM</i> tidak membuat saya stress				
4	Mengikuti <i>MonsoonSIM</i> mudah untuk dimengerti				
5	Tidak perlu memakan banyak waktu untuk pengoperasian <i>MonsoonSIM</i>				
6	Secara keseluruhan, saya percaya bahwa <i>MonsoonSIM</i> mudah untuk digunakan				

Minat Mengikuti *MonsoonSIM* (Y)

No	Butir Pertanyaan	STS	TS	S	SS
1	Saya tertarik untuk mengikuti <i>MonsoonSIM</i> karena dapat meningkatkan peluang kerja di masa depan.				
2	Saya berminat mengikuti <i>MonsoonSIM</i> karena membantu dimata perkuliahan ERP				
3	Saya berminat menggunakan <i>MonsoonSIM</i> di suatu saat nanti				
4	Saya berminat mengikuti <i>MonsoonSIM</i> karena dapat meningkatkan kualitas calon akuntan				
5	Saya tertarik untuk mengikuti <i>MonsoonSIM</i> karena merupakan suatu sarana untuk mendapatkan pekerjaan yang dapat memberikan gaji cukup menjanjikan.				
6	Saya berminat mengikuti <i>MonsoonSIM</i> pada event selanjutnya				

LAMPIRAN 2

MODEL PENELITIAN



LAMPIRAN 3

TABULASI DATA JAWABAN RESPONDEN

SIKAP

NO	SIKAP (X1)						AVR
	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	
1	4	3	4	3	3	3	3
2	4	4	4	4	4	4	4
3	4	4	4	4	4	4	4
4	3	4	4	3	4	4	4
5	4	4	4	3	4	3	4
6	1	4	3	2	4	4	3
7	2	4	4	3	4	3	3
8	3	3	3	2	3	2	3
9	1	3	3	3	2	3	3
10	2	3	3	3	3	3	3
11	3	4	4	2	4	3	3
12	2	4	4	3	4	2	3
13	3	3	3	3	4	3	3
14	4	4	4	4	4	3	4
15	2	3	4	3	3	3	3
16	3	3	3	3	3	3	3
17	2	3	4	3	3	3	3
18	4	4	4	3	4	3	4

19	3	3	3	3	3	3	3
20	3	3	4	3	4	3	3
21	3	2	3	3	2	2	3
22	2	3	4	3	3	3	3
23	4	4	4	4	4	3	4
24	3	3	3	3	3	3	3
25	2	4	4	3	4	3	3
26	3	3	3	3	3	3	3
27	2	3	4	3	4	3	3
28	2	3	3	3	3	3	3
29	3	3	4	4	3	4	4
30	2	2	4	3	2	3	3
31	4	2	4	2	3	2	3
32	4	4	4	3	4	2	4
33	3	4	3	4	3	2	3
34	4	4	3	3	4	4	4
35	1	3	3	3	3	3	3
36	3	3	4	3	3	3	3
37	3	3	3	3	3	3	3
38	2	3	4	2	2	3	3
39	2	4	4	4	4	3	4
40	4	4	3	2	3	2	3
41	3	3	4	2	2	2	3
42	2	3	2	2	2	2	2
43	3	2	3	3	2	2	3
44	2	2	4	1	1	2	2

45	2	3	3	2	3	3	3
46	3	3	3	3	3	3	3
47	2	3	4	2	4	3	3
48	3	4	4	3	3	4	4
49	2	3	4	3	3	4	3
50	2	3	3	2	3	2	3
51	3	3	4	4	3	2	3
52	4	4	4	3	4	3	4
53	3	3	4	3	2	3	3
54	3	4	4	3	3	4	4
55	3	3	1	3	3	4	3
56	3	2	4	3	2	2	3
57	2	3	3	2	3	3	3
58	3	3	3	3	3	3	3
59	3	3	4	3	3	3	3
60	3	2	4	2	2	2	3
61	2	3	4	3	2	4	3
62	3	4	4	4	4	3	4
63	3	3	4	3	3	3	3
64	2	3	3	2	4	2	3
65	4	3	4	3	3	3	3
66	3	4	4	3	4	3	4
67	2	3	3	2	3	2	3
68	3	3	3	3	3	2	3
69	1	1	3	1	1	1	1
70	3	3	3	3	3	3	3

71	2	3	3	2	3	2	3
72	2	1	4	3	2	2	2
73	4	3	4	3	3	3	3
74	2	3	3	3	3	4	3
75	3	3	3	3	3	3	3
76	3	4	3	3	4	3	3
77	2	3	3	3	2	2	3
78	3	3	3	3	3	3	3
79	3	3	3	3	3	3	3
80	3	3	3	3	3	3	3
81	2	2	3	3	3	3	3
82	2	2	3	3	3	3	3
83	3	3	4	2	3	2	3
84	2	3	4	3	3	2	3
85	3	2	4	4	3	3	3
86	2	3	4	3	3	3	3
87	3	4	4	4	4	4	4
88	2	3	3	2	3	3	3
89	2	3	4	3	4	3	3
90	4	4	4	3	4	3	4
91	3	3	3	3	3	3	3
92	2	3	4	3	3	3	3
93	2	3	4	3	3	3	3
94	2	3	3	3	3	3	3
95	3	2	3	3	2	3	3
96	3	3	4	3	3	3	3

97	4	4	4	4	4	4	4	4
98	2	3	3	3	3	3	4	3
99	4	2	3	4	2	1	1	3
100	3	4	4	3	3	4	4	4
101	4	4	4	4	4	4	4	4
102	3	2	4	4	3	3	3	3
103	4	4	4	4	4	4	4	4
104	4	4	4	4	4	4	4	4
105	3	3	3	3	3	3	3	3
106	2	3	3	3	4	2	3	3
107	2	3	3	3	2	3	3	3
108	4	4	4	4	4	4	4	4
109	1	4	1	4	3	3	3	3
110	4	3	3	4	4	4	4	4
111	4	4	4	4	4	4	4	4
112	4	2	3	4	2	1	3	3
113	2	3	4	2	3	3	3	3
114	3	3	3	3	3	2	3	3
115	3	3	4	3	3	3	3	3
116	3	3	4	3	4	3	3	3
117	2	3	4	3	3	3	3	3
118	3	3	3	3	3	3	3	3
119	4	4	2	4	4	4	4	4
120	2	3	4	3	2	2	3	3

NORMA SUBJEKTIF

NO	NORMA SUBJEKTIF (X2)						AVR
	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	X2.6	
1	3	2	2	2	2	3	2
2	3	4	4	4	4	4	4
3	4	4	4	4	4	4	4
4	2	3	3	2	4	4	3
5	4	2	2	2	2	4	3
6	3	3	1	2	2	4	3
7	4	3	2	2	4	4	3
8	3	1	2	2	2	2	2
9	1	1	1	1	1	4	2
10	3	3	3	3	3	3	3
11	3	3	2	2	3	3	3
12	2	3	2	2	4	2	3
13	3	3	4	2	3	3	3
14	4	4	4	4	4	3	4
15	3	3	3	3	3	3	3
16	3	3	2	2	3	2	3
17	3	3	3	1	3	3	3
18	3	3	3	3	3	4	3
19	3	2	4	4	2	4	3
20	3	2	2	2	2	3	2
21	1	1	1	1	1	1	1

22	3	3	3	3	3	3	3
23	2	2	2	3	3	3	3
24	3	3	3	3	3	2	3
25	3	4	2	2	2	3	3
26	3	4	3	3	4	4	4
27	3	2	2	2	2	2	2
28	2	2	2	2	2	2	2
29	4	4	4	4	4	4	4
30	3	3	3	3	3	3	3
31	2	2	2	2	2	3	2
32	2	2	2	2	2	2	2
33	4	4	3	3	4	3	4
34	2	2	2	2	2	4	2
35	3	3	3	3	3	3	3
36	3	3	3	3	3	3	3
37	3	3	3	3	3	3	3
38	4	4	2	3	3	3	3
39	4	4	3	3	4	4	4
40	3	3	2	2	4	3	3
41	3	2	2	2	2	3	2
42	2	2	2	3	3	3	3
43	3	3	2	2	3	3	3
44	1	1	1	1	1	2	1
45	3	3	2	2	3	3	3
46	2	2	2	2	2	2	2
47	3	3	2	2	3	3	3

48	3	4	3	3	4	4	4
49	4	4	3	3	4	4	4
50	2	3	1	1	3	2	2
51	1	2	1	1	2	3	2
52	3	2	3	3	3	3	3
53	4	3	3	3	3	3	3
54	3	3	3	3	3	4	3
55	3	3	3	3	3	4	3
56	3	2	2	3	3	3	3
57	3	3	3	3	3	3	3
58	3	3	3	3	3	3	3
59	3	3	3	3	3	3	3
60	3	3	1	1	1	1	2
61	1	1	1	1	1	4	2
62	3	3	2	2	4	2	3
63	4	4	2	2	3	3	3
64	3	3	1	1	3	2	2
65	2	2	2	2	2	3	2
66	2	3	2	2	2	4	3
67	3	2	2	2	2	2	2
68	3	3	2	3	3	3	3
69	4	4	2	2	2	1	3
70	3	3	3	3	3	3	3
71	2	2	2	2	2	2	2
72	2	2	2	2	2	2	2
73	3	3	3	3	3	4	3

74	3	3	3	3	3	4	3
75	3	3	3	3	3	3	3
76	3	3	3	2	3	3	3
77	3	3	2	3	3	3	3
78	3	3	3	3	3	3	3
79	3	3	3	3	3	3	3
80	2	3	3	3	3	3	3
81	2	3	2	2	3	3	3
82	3	3	3	3	3	3	3
83	2	2	2	2	2	2	2
84	3	3	2	2	3	2	3
85	3	3	3	3	4	3	3
86	3	2	2	2	2	3	2
87	4	4	4	3	4	4	4
88	3	3	3	3	3	4	3
89	3	3	3	3	3	4	3
90	4	3	4	4	4	4	4
91	3	3	3	3	3	3	3
92	3	3	4	3	3	3	3
93	3	4	4	3	3	4	4
94	3	3	3	3	3	3	3
95	3	3	3	2	2	3	3
96	3	3	3	3	3	3	3
97	4	4	4	4	4	4	4
98	3	3	3	3	3	4	3
99	2	3	4	4	1	2	3

100	3	3	3	3	3	4	3
101	4	4	4	4	4	4	4
102	2	3	3	3	3	2	3
103	4	4	4	4	4	4	4
104	4	4	4	4	4	4	4
105	3	3	3	3	3	3	3
106	3	3	3	3	3	2	3
107	3	1	3	1	1	3	2
108	4	4	4	4	4	4	4
109	3	3	3	3	3	3	3
110	3	3	4	4	3	3	3
111	4	4	4	4	4	4	4
112	2	3	4	4	1	2	3
113	4	4	2	2	4	4	3
114	3	4	3	3	3	2	3
115	3	3	3	3	3	3	3
116	3	3	3	3	3	3	3
117	4	4	2	2	4	3	3
118	3	3	3	3	3	3	3
119	4	4	4	4	4	4	4
120	3	2	2	2	2	2	2

KONTROL PERILAKU

NO	KONTROL PERILAKU (X3)						AVR
	X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	X3.5	X3.6	

1	3	3	3	3	3	3	3
2	3	4	4	4	4	4	4
3	4	4	4	4	4	4	4
4	3	2	3	4	4	4	3
5	4	2	4	4	4	4	4
6	2	2	2	2	4	4	3
7	4	3	4	4	4	4	4
8	2	2	3	3	3	3	3
9	2	2	2	4	4	4	3
10	3	2	3	3	3	3	3
11	3	2	2	3	4	4	3
12	4	2	3	4	4	3	3
13	2	2	2	3	3	3	3
14	4	3	3	3	4	4	4
15	4	2	2	3	3	3	3
16	3	3	3	2	2	3	3
17	3	2	3	3	3	3	3
18	4	2	3	3	4	3	3
19	3	2	2	4	4	4	3
20	3	3	3	3	3	3	3
21	4	4	3	3	3	2	3
22	3	2	3	3	3	3	3
23	4	3	3	4	3	3	3
24	2	3	3	3	3	3	3
25	3	1	3	3	4	4	3
26	3	3	3	3	4	4	3

27	3	2	3	3	3	3	3
28	3	2	2	3	2	2	2
29	4	3	3	3	4	4	4
30	3	3	3	3	3	3	3
31	3	3	3	3	3	3	3
32	3	2	3	4	3	3	3
33	3	4	3	3	4	4	4
34	4	2	4	4	3	3	3
35	3	2	4	3	3	3	3
36	3	2	2	4	4	4	3
37	3	3	3	3	3	3	3
38	3	2	3	3	3	3	3
39	3	1	1	4	4	4	3
40	3	2	2	4	3	3	3
41	2	2	3	3	3	3	3
42	3	3	3	3	3	2	3
43	2	3	3	3	4	4	3
44	4	4	4	4	4	2	4
45	2	2	2	3	3	3	3
46	3	3	3	3	3	3	3
47	3	2	3	3	3	4	3
48	3	2	3	4	4	4	3
49	1	2	2	4	4	4	3
50	3	3	3	3	4	3	3
51	3	3	3	3	3	3	3
52	3	2	3	3	4	3	3

53	4	2	3	4	3	3	3
54	3	2	2	3	4	3	3
55	4	4	4	4	4	3	4
56	4	3	3	3	3	3	3
57	3	2	2	3	3	3	3
58	3	3	3	3	3	3	3
59	3	3	2	2	3	3	3
60	4	4	3	4	1	1	3
61	2	2	2	3	3	3	3
62	2	2	3	4	2	3	3
63	3	1	3	4	3	4	3
64	3	3	3	4	4	3	3
65	3	3	3	3	3	3	3
66	3	2	2	3	3	3	3
67	2	2	2	4	4	3	3
68	3	2	3	3	3	3	3
69	4	4	4	4	4	4	4
70	3	2	3	3	3	3	3
71	3	3	3	3	2	2	3
72	4	3	3	3	3	3	3
73	3	2	3	3	3	4	3
74	3	3	3	3	4	4	3
75	3	3	3	3	3	3	3
76	3	2	3	4	3	3	3
77	2	3	4	3	3	3	3
78	3	2	3	3	3	3	3

79	3	3	3	3	3	3	3
80	3	3	3	3	3	3	3
81	3	2	3	3	3	3	3
82	4	2	3	3	4	4	3
83	2	2	2	2	2	2	2
84	2	2	3	3	4	3	3
85	4	3	3	4	4	4	4
86	4	3	3	4	4	4	4
87	4	2	3	4	4	4	4
88	4	2	2	4	4	4	3
89	3	2	3	4	4	3	3
90	4	3	3	3	4	4	4
91	3	3	3	3	3	3	3
92	2	3	3	3	3	3	3
93	4	2	2	4	4	3	3
94	4	3	3	4	3	3	3
95	3	3	2	3	3	3	3
96	3	2	3	4	3	3	3
97	4	4	4	4	4	4	4
98	4	3	3	4	3	3	3
99	2	3	4	4	1	4	3
100	4	3	3	3	3	3	3
101	4	4	4	4	4	4	4
102	3	3	2	4	2	3	3
103	4	4	4	4	4	4	4
104	4	4	4	4	4	4	4

105	3	3	3	3	3	3	3
106	4	1	3	4	3	4	3
107	1	2	3	3	1	1	2
108	4	4	4	4	4	4	4
109	3	3	3	4	3	3	3
110	4	2	2	4	3	3	3
111	4	4	4	4	4	4	4
112	2	3	4	4	1	4	3
113	2	3	3	4	4	4	3
114	3	3	3	3	3	3	3
115	4	2	3	3	3	3	3
116	4	2	3	4	4	3	3
117	2	2	4	3	3	3	3
118	3	3	3	3	3	3	3
119	3	2	2	4	4	4	3
120	3	2	2	3	3	3	3

PERSEPSI MANFAAT

NO	PERSEPSI MANFAAT (X4)						AVR
	X4.1	X4.2	X4.3	X4.4	X4.5	X4.6	
1	3	3	3	3	3	3	3
2	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	4	3

4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	4	3	3	3	3	4	3	3
6	4	4	4	4	4	4	4	4
7	4	4	3	4	4	4	4	4
8	3	3	2	3	3	3	3	3
9	4	4	4	4	4	4	4	4
10	3	3	3	3	3	3	3	3
11	4	4	3	3	3	3	3	3
12	4	4	4	4	4	4	4	4
13	3	3	3	3	3	3	3	3
14	4	3	3	4	4	4	4	4
15	3	3	3	3	3	3	3	3
16	3	2	2	3	3	2	3	3
17	4	4	3	4	4	4	4	4
18	3	3	3	3	4	3	3	3
19	4	3	3	3	3	4	3	3
20	2	3	3	3	2	3	3	3
21	3	3	2	3	2	2	3	3
22	3	3	3	3	3	3	3	3
23	4	4	4	4	4	3	4	4
24	3	3	3	3	3	3	3	3
25	4	4	4	4	4	4	4	4
26	3	3	4	4	4	4	4	4
27	3	3	3	3	3	3	3	3
28	3	3	3	3	3	3	3	3
29	4	4	4	4	4	4	4	4

30	4	3	3	4	2	3	3
31	3	3	2	3	3	3	3
32	3	3	3	3	3	3	3
33	4	4	4	4	4	4	4
34	4	4	4	4	4	4	4
35	3	3	3	3	3	3	3
36	4	4	4	4	4	4	4
37	3	3	3	3	3	3	3
38	3	3	3	3	3	3	3
39	4	4	4	4	4	4	4
40	4	4	4	4	3	3	4
41	3	3	3	3	3	3	3
42	3	3	2	3	2	3	3
43	4	4	4	4	4	4	4
44	4	4	4	4	4	4	4
45	3	3	3	3	3	3	3
46	3	3	3	3	3	3	3
47	3	3	2	3	2	3	3
48	3	3	3	3	3	4	3
49	4	4	4	4	4	4	4
50	3	3	2	3	3	3	3
51	3	3	3	3	3	3	3
52	2	3	3	3	3	3	3
53	4	4	2	3	2	3	3
54	4	4	4	4	4	4	4
55	4	4	4	4	4	3	4

56	4	4	3	3	3	3	3
57	3	3	2	3	3	3	3
58	3	3	3	3	3	3	3
59	3	3	3	3	3	3	3
60	3	3	2	3	3	3	3
61	3	3	3	3	2	3	3
62	4	4	4	4	4	4	4
63	4	4	4	3	3	4	4
64	4	3	2	3	3	3	3
65	3	3	3	3	3	3	3
66	4	4	3	3	2	4	3
67	3	2	2	3	2	3	3
68	3	3	3	3	3	1	3
69	4	4	4	4	4	4	4
70	3	3	3	3	3	3	3
71	2	2	2	2	2	2	2
72	3	3	2	3	3	3	3
73	3	3	3	3	3	3	3
74	3	3	3	3	3	3	3
75	3	3	3	3	3	3	3
76	3	3	2	3	3	4	3
77	3	3	3	3	3	3	3
78	3	3	3	3	3	3	3
79	3	3	3	3	3	3	3
80	3	3	3	3	3	3	3
81	3	3	2	3	3	3	3

82	3	3	3	3	3	3	3
83	2	2	2	2	2	2	2
84	3	3	3	3	3	3	3
85	4	4	4	4	4	4	4
86	3	3	3	3	3	3	3
87	4	4	4	4	4	4	4
88	3	4	3	1	3	3	3
89	4	4	4	4	3	3	4
90	4	3	3	4	4	3	4
91	3	3	3	3	3	3	3
92	3	3	3	3	3	3	3
93	4	3	3	3	4	3	3
94	3	3	3	3	3	3	3
95	3	3	3	3	3	3	3
96	4	4	3	3	3	3	3
97	4	4	4	4	4	4	4
98	4	3	3	3	3	3	3
99	3	2	3	3	3	4	3
100	4	4	4	4	4	3	4
101	4	4	4	4	4	4	4
102	3	3	3	3	3	3	3
103	4	4	4	4	4	4	4
104	4	4	4	4	4	4	4
105	3	3	3	3	3	3	3
106	4	3	3	4	3	3	3
107	3	2	2	1	1	1	2

108	4	4	4	4	4	4	4	4
109	3	3	3	4	4	4	4	4
110	4	3	3	3	3	3	3	3
111	4	4	4	4	4	4	4	4
112	3	2	3	3	3	4	4	3
113	4	3	3	4	3	4	4	4
114	3	3	2	3	3	3	3	3
115	3	3	3	3	3	3	3	3
116	3	3	3	3	3	3	3	3
117	3	3	2	3	3	3	3	3
118	3	3	3	3	3	3	3	3
119	4	4	4	4	4	4	4	4
120	4	4	3	3	4	4	4	4

PERSEPSI KEMUDAHAN

NO	PERSEPSI KEMUDAHAN (X5)						AVR
	X5.1	X5.2	X5.3	X5.4	X5.5	X5.6	
1	3	2	3	2	2	3	3
2	3	4	4	4	4	4	4
3	4	3	4	4	4	4	4
4	3	4	4	4	4	4	4
5	4	4	4	4	4	4	4
6	2	3	3	3	3	3	3
7	3	3	4	4	3	4	4
8	3	3	2	3	3	3	3
9	3	3	3	4	4	3	3

10	3	3	3	3	3	3	3
11	3	3	3	3	3	3	3
12	2	2	3	3	3	3	3
13	2	2	3	3	3	3	3
14	4	4	4	4	4	4	4
15	3	3	3	3	3	3	3
16	2	2	2	2	2	3	2
17	3	3	4	4	3	3	3
18	3	3	3	3	3	3	3
19	3	3	3	3	3	3	3
20	2	2	3	2	3	3	3
21	3	2	3	2	3	3	3
22	3	3	3	3	3	3	3
23	2	2	2	2	2	2	2
24	3	3	3	3	3	3	3
25	3	3	3	3	3	3	3
26	3	3	3	3	3	3	3
27	3	3	3	3	3	3	3
28	3	3	3	2	3	3	3
29	4	4	4	4	4	4	4
30	2	2	3	3	3	2	3
31	2	2	2	2	2	2	2
32	3	3	3	3	3	3	3
33	4	3	3	3	2	3	3
34	3	3	4	3	2	3	3
35	3	3	3	3	3	3	3

36	3	3	3	3	2	3	3
37	3	3	2	3	2	3	3
38	3	3	3	3	3	3	3
39	4	4	4	4	4	4	4
40	4	4	4	4	4	4	4
41	3	3	3	3	3	3	3
42	2	2	2	2	2	2	2
43	2	2	2	3	2	3	2
44	4	4	4	4	3	4	4
45	3	3	3	3	3	3	3
46	3	3	3	3	3	3	3
47	3	3	3	3	2	3	3
48	3	3	2	3	3	3	3
49	4	3	4	4	4	4	4
50	2	2	2	2	1	2	2
51	3	3	3	3	3	3	3
52	3	3	3	3	3	3	3
53	2	3	3	3	2	3	3
54	3	3	3	4	3	3	3
55	3	3	4	4	3	4	4
56	3	3	3	2	3	3	3
57	3	3	2	2	2	3	3
58	3	3	3	3	3	3	3
59	3	3	3	3	3	3	3
60	2	2	2	2	2	3	2
61	3	3	2	3	1	2	2

62	4	4	4	4	4	4	4
63	3	3	3	3	3	4	3
64	2	2	2	2	3	2	2
65	3	3	3	3	3	3	3
66	3	3	2	3	2	3	3
67	4	3	4	4	3	3	4
68	3	3	3	3	3	3	3
69	1	1	1	1	1	1	1
70	3	3	3	3	3	3	3
71	3	3	3	3	3	3	3
72	3	3	2	3	2	3	3
73	3	3	3	3	3	3	3
74	3	3	3	3	3	3	3
75	3	3	3	3	3	3	3
76	3	3	4	4	4	3	4
77	3	3	3	3	3	3	3
78	3	3	3	3	3	3	3
79	3	3	3	3	3	3	3
80	3	3	3	3	3	3	3
81	3	3	3	3	3	3	3
82	2	2	2	2	3	3	2
83	2	2	2	2	2	2	2
84	3	3	3	3	3	3	3
85	3	3	3	3	3	3	3
86	3	3	2	3	2	3	3
87	3	3	3	3	3	3	3

88	2	3	3	3	3	3	3	3
89	2	3	3	3	3	3	3	3
90	3	3	4	3	3	3	3	3
91	3	3	3	3	3	3	3	3
92	3	3	3	3	3	3	3	3
93	3	3	3	3	3	3	3	3
94	3	3	3	3	3	3	3	3
95	3	3	3	3	3	3	3	3
96	3	3	3	3	3	3	3	3
97	4	4	4	4	4	4	4	4
98	2	2	3	3	2	3	3	3
99	2	3	4	4	1	4	4	3
100	3	3	3	3	3	3	3	3
101	4	4	4	4	4	4	4	4
102	3	3	3	3	3	3	3	3
103	4	4	4	4	4	4	4	4
104	4	4	4	4	4	4	4	4
105	3	3	3	3	3	3	3	3
106	3	3	3	3	2	3	3	3
107	2	2	3	3	3	3	3	3
108	4	4	4	4	4	4	4	4
109	3	4	3	4	4	4	4	4
110	4	3	3	4	4	4	4	4
111	4	4	4	4	4	4	4	4
112	2	3	4	4	1	4	4	3
113	3	3	2	2	2	2	2	2

114	2	2	3	2	2	2	2
115	3	3	3	3	3	3	3
116	3	3	3	3	3	3	3
117	4	4	3	3	3	3	3
118	3	3	3	3	3	3	3
119	3	3	2	2	3	3	3
120	2	2	2	2	2	3	2

MINAT MENGIKUTI MONSOONSIM

NO	MINAT MENGIKUTI MONSOONSIM (Y)							AVR
	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6		
1	3	3	3	3	3	3	3	
2	4	4	4	4	4	3	3	
3	4	3	4	4	4	4	4	
4	4	4	4	4	3	3	4	
5	4	4	4	4	4	4	4	
6	4	2	4	3	4	4	4	
7	4	4	4	4	4	4	4	
8	2	2	2	2	2	2	2	
9	3	3	3	3	3	3	3	
10	3	3	3	3	3	3	3	
11	3	3	3	3	3	3	3	

12	4	4	4	4	4	3	4
13	3	3	3	3	4	3	3
14	4	4	4	4	4	4	4
15	3	3	3	3	3	3	3
16	3	2	3	3	3	3	3
17	4	4	4	4	4	3	4
18	4	4	4	4	4	4	4
19	3	2	2	3	3	3	3
20	2	3	3	3	2	3	3
21	3	3	2	2	2	2	2
22	3	3	3	3	3	3	3
23	4	4	4	4	4	4	4
24	3	2	3	3	3	2	3
25	3	3	3	4	3	3	3
26	4	4	3	4	4	4	4
27	3	3	3	3	3	3	3
28	3	3	3	3	3	3	3
29	4	4	4	4	4	4	4
30	3	2	2	3	3	3	3
31	3	3	3	3	3	3	3
32	3	3	3	3	3	3	3
33	4	4	4	3	4	4	4
34	4	4	4	4	3	3	4
35	3	3	3	3	3	3	3
36	3	3	3	4	3	3	3
37	3	3	3	3	3	2	3

38	3	3	3	3	3	3	3
39	4	4	4	4	4	4	4
40	2	4	3	3	3	2	3
41	3	3	3	2	3	2	3
42	2	3	2	3	2	2	2
43	3	3	3	3	3	3	3
44	4	3	3	3	4	3	3
45	3	3	3	3	3	3	3
46	3	3	3	3	3	3	3
47	3	3	3	3	3	3	3
48	4	4	4	4	4	4	4
49	4	3	3	4	3	4	4
50	3	3	3	3	3	2	3
51	4	3	4	4	4	4	4
52	3	3	3	3	3	3	3
53	4	4	3	4	4	2	4
54	3	3	3	3	3	4	3
55	3	3	3	3	3	3	3
56	3	3	3	3	3	3	3
57	3	3	2	3	2	4	3
58	3	3	3	3	3	3	3
59	3	3	3	3	3	3	3
60	3	3	3	3	2	2	3
61	4	2	3	2	1	4	3
62	4	4	4	4	4	3	4
63	4	3	4	4	4	3	4

64	3	3	3	3	2	3	3
65	4	4	4	4	4	4	4
66	4	4	4	4	4	4	4
67	2	2	2	2	2	2	2
68	3	3	3	3	3	3	3
69	1	1	1	1	1	1	1
70	4	3	3	3	3	3	3
71	3	3	3	3	3	3	3
72	2	3	3	2	3	3	3
73	3	3	3	4	3	3	3
74	3	3	3	3	3	3	3
75	3	3	3	3	3	3	3
76	3	4	3	3	3	4	3
77	3	3	2	2	2	2	2
78	3	3	3	3	3	3	3
79	3	3	3	3	3	3	3
80	3	3	3	3	3	3	3
81	3	3	3	2	2	3	3
82	3	3	3	4	2	3	3
83	3	2	3	3	3	2	3
84	3	3	3	3	3	3	3
85	4	4	4	4	4	4	4
86	3	3	4	4	3	4	4
87	4	4	4	4	4	4	4
88	4	3	3	3	3	3	3
89	3	3	3	3	3	3	3

90	3	3	4	4	4	4	4
91	3	3	3	3	3	3	3
92	3	3	3	3	3	3	3
93	4	3	3	4	3	3	3
94	3	3	3	3	3	3	3
95	3	3	3	3	3	3	3
96	4	3	4	4	3	4	4
97	4	4	4	4	4	4	4
98	3	3	3	3	3	3	3
99	2	3	4	1	2	4	3
100	3	3	3	3	3	3	3
101	4	4	4	4	4	4	4
102	3	3	3	3	3	3	3
103	4	4	4	4	4	4	4
104	4	4	4	4	4	4	4
105	3	3	3	3	3	3	3
106	4	3	4	4	4	4	4
107	3	1	1	1	1	1	1
108	4	4	4	4	4	4	4
109	4	4	4	4	4	4	4
110	4	3	4	3	3	3	3
111	4	4	4	4	4	4	4
112	2	3	4	1	2	4	3
113	4	4	3	2	2	3	3
114	3	3	3	3	3	3	3
115	4	3	3	3	3	3	3

116	3	3	3	3	3	3	3
117	3	2	3	2	2	2	2
118	3	3	3	3	3	3	3
119	4	4	3	3	3	4	4
120	3	2	3	3	3	3	3



LAMPIRAN 4

HASIL ANALISIS DATA

Tabel 4.1

Hasil Pengumpulan Data

Keterangan	Jumlah	Persentase
Kuesioner yang disebar	120	100 %
Kuesioner yang kembali	0	0 %
Kuesioner yang tidak kembali	0	0 %

Sumber: Hasil Penelitian, 2021

Tabel 4.2

Karakteristik Responden berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi (Orang)	Persentase
Laki-laki	50	41.6%
Perempuan	70	58.4%
Total	120	100%

Sumber: Hasil Penelitian, 2021

Tabel 4.3

Karakteristik Responden berdasarkan Angkatan

Angkatan	Frekuensi (Orang)	Persentase
2016	75	46.6%
2017	45	28%

2018	41	25.5%
Total	120	100%

Sumber: Hasil Penelitian, 2021

Tabel 4.4

Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

	N	Min	Max	Mean	Std. Dev
Sikap	120	1,33	4,00	3,07	,464
Norma Subjektif	120	1,00	4,00	2,85	,623
Kontrol Perilaku	120	1,83	4,00	3,09	,403
Persepsi Manfaat	120	1,67	4,00	3,25	,511
Persepsi Kemudahan	120	1,00	4,00	2,99	,542
Minat Mengikuti <i>Monsoon</i>	120	1,00	4,00	3,17	,560

Sumber: Hasil Penelitian, 2021

Tabel 4.5

Hasil Uji Validitas

Variabel	Item	Pearson Correlation	Sig (2-Tailed)	Ket
Sikap (X1)	X1.1	0.653	0,000	Valid
	X1.2	0.759	0.000	Valid
	X1.3	0.426	0.000	Valid
	X1.4	0.665	0.000	Valid
	X1.5	0.790	0.000	Valid
	X1.6	0.674	0.000	Valid

Norma Subjektif (X2)	X2.1	0.776	0.000	Valid
	X2.2	0.824	0.000	Valid
	X2.3	0.823	0.000	Valid
	X2.4	0.828	0.000	Valid
	X2.5	0.825	0.000	Valid
	X2.6	0.639	0.000	Valid
Kontrol Perilaku (X3)	X3.1	0.671	0.000	Valid
	X3.2	0.570	0.000	Valid
	X3.3	0.597	0.000	Valid
	X3.4	0.565	0.000	Valid
	X3.5	0.628	0.000	Valid
	X3.6	0.589	0.000	Valid
Persepsi Manfaat (X4)	X4.1	0.828	0.000	Valid
	X4.2	0.853	0.000	Valid
	X4.3	0.868	0,000	Valid
	X4.4	0.874	0.000	Valid
	X4.5	0.861	0.000	Valid
	X4.6	0.818	0.000	Valid
Persepsi Kemudahan (X5)	X5.1	0.841	0.000	Valid
	X5.2	0.886	0.000	Valid
	X5.3	0.861	0.000	Valid
	X5.4	0.892	0.000	Valid
	X5.5	0.806	0.000	Valid
	X5.6	0.874	0.000	Valid
	Y.1	0.823	0.000	Valid

Minat mengikuti Monsoon (Y)	Y.2	0.816	0.000	Valid
	Y.3	0.880	0.000	Valid
	Y.4	0.851	0.000	Valid
	Y.5	0.875	0.000	Valid
	Y.6	0.796	0.000	Valid

Sumber: Hasil Penelitian, 2021

Tabel 4.6

Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
Sikap (X1)	0.744	Reliabel
Norma Subjektif (X2)	0.877	Reliabel
Kontrol Perilaku (X3)	0.649	Reliabel
Persepsi Manfaat (X4)	0.923	Reliabel
Persepsi Kemudahan (X5)	0.927	Reliabel
Minat Mengikuti Monsoon (Y)	0.916	Reliabel

Sumber: Hasil Penelitian, 2021

Tabel 4.7

Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Unstandardized Residual
N	120

Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	,34364328
Most Extreme Differences	Absolute	.075
	Positive	.055
	Negative	-.075
Kolmogorov-Smirnov Z		.075
Asymp. Sig. (2-tailed)		.096

c. Test distribution is Normal.

d. Calculated from data.

Sumber: Hasil Penelitian, 2021

Tabel 4.8

Hasil Uji Multikolinearitas

Coefficients^a

Model	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
(Constant)		
Sikap	.530	1.888
Norma Subjektif	.542	1.846
1 Kontrol Perilaku	.583	1.714
Persepsi Manfaat	.578	1.729
Persepsi Kemudahan	.622	1.607

a. Dependent Variable: minat

Sumber: Hasil Penelitian, 2021

Tabel 4.9

Hasil Uji Heteroskedatisitas

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.286	.187		1.527	.129
	Sikap	-.049	.061	-.101	-.800	.425
	Norma Subjektif	-.069	.045	-.188	-1.515	.132
	Kontrol Perilaku	.059	.067	.105	-1.314	.191
	Persepsi Manfaat	.039	.053	.088	.729	.468
	Persepsi Kemudahan	.003	.049	.007	.057	.954

a. Dependent Variable: ABS_RES

Sumber: Hasil Penelitian, 2021

Tabel 4.10

Koefisien Determinasi

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.790 ^a	.624	.608	.35110

a. Predictors: (Constant), Persepsi kemudahan, Kontrol Perilaku, Norma

Subjektif, Persepsi Manfaat, Sikap

Sumber: Hasil Penelitian, 2021

Tabel 4.11

Hasil Uji Regresi Linear Berganda

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Sig.
	B	Std. Error	
1 (Constant)	-,415	,290	,129
Sikap	,636	,095	,425
Norma Subjektif	-,042	,070	,132
Kontrol Perilaku	,136	,105	,383
Persepsi Manfaat	,300	,083	,468
Persepsi Kemudahan	,119	,075	,954

a. Dependent Variable: minat

Sumber: Hasil Penelitian, 2021

Tabel 4.12

Hasil Uji T (Parsial)

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Sig.	Keterangan
	B	Std. Error		
1 (Constant)		-1.431	.155	
Sikap	,626	8,156	,000	H ₁ diterima
Norma Subjektif	,006	,068	,946	H ₂ ditolak
Kontrol Perilaku	,236	3,317	,001	H ₃ diterima

Sumber: Hasil Penelitian,

2021

Tabel 4.13

Hasil Uji T (Parsial)

Model	Unstandardized Coefficients		Sig.	Keterangan
	B	Std. Error		
1 (Constant)		1,862	,065	
Persepsi Manfaat	,432	5,706	,000	H ₄ diterima
Persepsi Kemudahan	,362	4,788	,000	H ₅ diterima

Sumber: Hasil Penelitian, 2021