

**FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGGUNAAN ERP
SIMULATION GAME BERBASIS MONSOONSIM PADA MAHASISWA
AKUNTANSI FAKULTAS BISNIS EKONOMI UNIVERSITAS ISLAM
INDONESIA**



SKRIPSI

Ditulis Oleh :

Nama : Sukma Putri Yulia

NIM : 17312538

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA

YOGYAKARTA

2021

i

PERNYATAAN PLAGIARISME

“Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang sepengetahuan 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/sanksi apapun sesuai peraturan yang berlaku”

Palembang, 13 September 2021



Sukma Putri Yulia

HALAMAN PENGESAHAN

“FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGGUNAAN ERP
SIMULATION GAME BERBASIS MONSOONSIM PADA MAHASISWA
AKUNTANSI FAKULTAS BISNIS EKONOMI UNIVERSITAS ISLAM
INDONESIA”

SKRIPSI

Diajukan oleh :

Nama : Sukma Putri Yulia

No. Mahasiswa : 17312538

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing

Pada Tanggal 13 September 2021

Dosen Pembimbing



(Dekar Urumsah, SE., S.Si., M.Com(IS)., Ph.D., CFra.)

BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI

SKRIPSI BERJUDUL

“Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan ERP Simulation Game Berbasis
Monsoonsim Pada Mahasiswa Akuntansi Fakultas Bisnis Ekonomi Universitas
Islam Indonesia”

Disusun oleh : SUKMA PUTRI YULIA

Nomor Mahasiswa : 17312538

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji dan dinyatakan Lulus
pada hari, tanggal: Rabu, 06 Oktober 2021

Penguji/Pembimbing Skripsi : Dekar Urumsah, SE., S.Si., M.Com(IS).....

Ph.D., CFra.

Penguji : Yuni Nustini, MAFIS., Ak., CA., Ph.D.

Mengetahui

Dekan Fakultas Bisnis dan Ekonomika

Universitas Islam Indonesia



Prof. Jaka Sriyana, Dr., M.Si

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT karena atas rahmat dan hidayah-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata-1 Program Studi Akuntansi pada Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia. Pada proses penyusunannya, skripsi ini tentunya tidak lepas dari bimbingan, petunjuk, saran, bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang atas berkah, rahmat serta semua kemudahan yang berikan, sehingga penulis dapat menghadapi segala cobaan dan memperoleh kemudahan dalam segala hal.
2. Nabi besar Muhammad SAW, yang telah memberikan ilmu, teladan, serta syafaat bagi umatnya.
3. Bapak Fathul Wahid, ST., M.Sc., Ph.D selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
4. Bapak Jaka Sriyana, S.E., M.Si., Ph.D selaku Dekan Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia.
5. Bapak Mahmudi, Dr., S.E., M.Si., Ak, CMA selaku Ketua Prodi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.
6. Bapak Dekar Urumsah, SE., S.Si., M.Com(IS), Ph.D., CFra. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah bersedia meluangkan segenap waktu, tenaga,

dan pikiran dalam memberikan bimbingan, sarasan serta arahan untuk dapat terselesaikannya skripsi ini.

7. Seluruh Dosen Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia yang telah memberikan banyak ilmu dan pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.
8. Kedua orang tua tercinta Bapak Wagiso dan Ibu Setiati yang selalu memberikan doa dan dukungan serta semangat bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Kakak-kakak saya, Luksiana Lasiyah dan Ganip Kalipatang yang selalu memberikan dorongan, semangat, do'a untuk dapat menyelesaikan penelitian ini.
10. Teman seperjuangan semasa kuliah yaitu Nabila, Mba Nisa dan Ainun. Terimakasih selalu menemani penulis dalam beberapa tahun ini, mendengarkan keluh kesah penulis dan memberikan motivasi serta nasehat kepada penulis untuk selalu berpikir positif dan hidup lebih baik lagi.
11. Teman-teman team Intisar Sanatama yaitu Mas vio, Mas Faiq, Mas adin, Akhlis, dan Ainun. Terimakasih telah menemani penulis di masa-masa akhir kuliah dan berjuang bersama untuk mengukir prestasi yang sangat membanggakan di tingkat internasional.
12. Serta pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam mengerjakan skripsi ini, yang mana tidak dapat disebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Alhamdulillah rabbil'alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya skripsi yang berjudul "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan ERP *Simulation Game* Berbasis Monsoonsim Pada Mahasiswa Akuntansi Fakultas Bisnis Ekonomi Universitas Islam Indonesia" ini dapat terselesaikan. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga serta sahabat-sahabatnya.

Saya mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dekar Urumsah, SE., S.Si., M.Com(IS)., Ph.D., CFra. selaku dosen pembimbing saya yang telah memberikan arahan, motivasi, dan kepercayaan. Saya juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam mengerjakan skripsi ini, yang mana tidak dapat disebutkan satu persatu.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis menerima segala kritik dan saran yang membangun untuk menyempurnakan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan semua pihak yang berkepentingan.

Wassalamua'alaikum Wr.Wb.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN PLAGIARISME.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
ABSTRAK.....	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Batasan Masalah	8
1.4 Tujuan Penelitian	8
1.5 Manfaat Penelitian	9
1.6 Sistematika Penulisan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
2.1 <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	12
2.2 Teori Kognitif Sosial atau <i>Social Cognitive Theory (SCT)</i> ...	13
2.3 <i>The Uses and Gratification Theory (UGT)</i>	14
2.4 <i>ERP Simulation Game</i>	14
2.4.1 Niat penggunaan <i>ERP Simulation Game</i> berbasis <i>MonsoonSIM</i>	15
2.5 Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap Niat penggunaan <i>ERP Simulation Game</i> berbasis <i>MonsoonSIM</i>	16
2.5.1 Efikasi Diri (<i>Self-Efficacy</i>)	16
2.5.2 Sikap (<i>Attitude</i>).....	17
2.5.3 Kepuasan (<i>Satisfaction</i>).....	17
2.5.4 Persepsi Manfaat (<i>Usefulness</i>)	18
2.5.5 Persepsi Kesenangan (<i>Enjoyment</i>)	18
2.5.6 Niat penggunaan <i>ERP Simulation Game</i> berbasis <i>MonsoonSIM</i>	19
2.6 Penelitian Terdahulu	20

2.7	Pengembangan Hipotesis	25
2.7.1	Pengaruh Efikasi Diri (<i>Self-Efficacy</i>) terhadap Persepsi Manfaat (<i>Preceived Usefulness</i>).....	25
2.7.2	Pengaruh Persepsi Manfaat (<i>Preceived Usefulness</i>) Terhadap Sikap (<i>Attitued</i>).....	26
2.7.3	Pengaruh Kesenangan (<i>Preceviend Enjoyment</i>) Terhadap Sikap (<i>Attitued</i>) dan Kepuasan (<i>Statisfaction</i>)	27
2.7.4	Pengaruh Sikap (<i>Attitued</i>) terhadap Kepuasan (<i>Statisfaction</i>) dan Niat penggunaan ERP <i>Simulation Game</i> berbasis MonsoonSIM.....	28
2.7.5	Pengaruh Kepuasan (<i>Statisfaction</i>) terhadap Niat penggunaan ERP <i>Simulation Game</i> berbasis MonsoonSIM	29
2.8	Kerangka Penelitian	30
BAB III METODE PENELITIAN.....		31
3.1	Populasi dan Sampel	31
3.2	Sumber dan Tehnik Pengumpulan Data	32
3.3	Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel.....	33
3.3.1	Efikasi Diri (<i>Self-Efficacy</i>)	33
3.3.2	Persepsi Kesenangan (<i>Preceviend Enjoyment</i>)	34
3.3.3	Persepsi Manfaat (<i>Preceviend Usefulness</i>)	35
3.3.4	Kepuasan (<i>Statisfaction</i>).....	36
3.3.5	Sikap (<i>Attitued</i>).....	37
3.3.6	Niat Penggunaan ERP <i>Simulation Game</i> berbasis MonsoonSIM.....	38
3.4	Metode Analisis Data.....	39
3.4.1	Analisis Deskriptif.....	40
3.4.2	Model Pengukuran (<i>Outer Model</i>)	40
3.4.2.1	Uji Validitas	40
3.4.2.2	Uji Reliabilitas	41
3.4.3	Model Struktural (<i>Inner Model</i>).....	41
3.4.3.1	Uji Koefisien Dereterminasi (R-Square)	41
3.4.3.2	Uji Hipotesis (Uji sig-t)	41
3.4.3.3	Uji Goodness of Fit.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		43
4.1	Analisis Deskriptif	43
4.2	Karakteristik Responden.....	44
4.2.1	Berdasarkan Angkatan	44
4.2.2	Berdasarkan Jenis Kelamin	45
4.2.3	Berdasarkan Lama mengenal/mengetahui sistem akuntansi berbasis teknologi responden	46
4.2.4	Berdasarkan Lama Penggunaan Internet Responden	46
4.2.5	Berdasarkan Jenis Penggunaan Sistem Akuntansi Berbasis Teknologi.....	47

4.3	Deskriptif Variabel Penelitian.....	48
4.4	Uji Instrument Penelitian	51
4.4.1	Uji Validitas	52
4.4.2	Uji Reliabilitas.....	57
4.5	Menilai Model Struktur Hasil Penelitian	58
4.6	Model Hasil Pengujian Hipotesis	60
4.6.1	Pengaruh Efikasi Diri (<i>Self-Efficacy</i>) terhadap Persepsi Manfaat (<i>Preceived Usefulness</i>).....	61
4.6.2	Pengaruh Persepsi Manfaat (<i>Preceived Usefulness</i>) Terhadap Sikap (<i>Attitued</i>).....	62
4.6.3	Pengaruh Persepsi Kesenangan (<i>Preceived Enjoyment</i>) Terhadap Sikap (<i>Attitued</i>) dan Kepuasan (<i>Satisfaction</i>)	63
4.6.4	Pengaruh Sikap (<i>Attitued</i>) terhadap Kepuasan (<i>Satisfaction</i>) dan Niat penggunaan ERP <i>Simulation Game</i> berbasis MonsoonSIM.....	66
4.6.5	Pengaruh Kepuasan (<i>Satisfaction</i>) terhadap Niat penggunaan ERP <i>Simulation Game</i> berbasis MonsoonSIM	67
4.7	Uji Goodness of Fit (GoF)	68
BAB V PENUTUP.....		70
5.1	Kesimpulan	70
5.2	Kontribusi dan Implikasi Penelitian	71
5.2.1	Kontribusi Penelitian.....	71
5.2.2	Implikasi Penelitian.....	71
5.3	Keterbatasan dan Saran Penelitian.....	73
5.3.1	Keterbatasan Penelitian	73
5.3.2	Saran Penelitian.....	73
DAFTAR PUSTAKA		75
LAMPIRAN.....		79

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Penelitian Terdahulu	20
Tabel 3. 1	Efikasi Diri (<i>Self-Efficacy</i>)	34
Tabel 3. 2	Persepsi Kesenangan (<i>Preceived Enjoyment</i>)	35
Tabel 3. 3	Persepsi Manfaat (<i>Preceived Usefulness</i>)	36
Tabel 3. 4	Kepuasan (<i>Satisfaction</i>)	37
Tabel 3. 5	Variabel Sikap	38
Tabel 3. 6	Variabel Niat	39
Tabel 4. 1	Klasifikasi Angkatan.....	45
Tabel 4. 2	Klasifikasi jenis kelamin responden.....	45
Tabel 4. 3	Klasifikasi Lama mengenal/mengetahui sistem akuntansi berbasis teknologi responden	46
Tabel 4. 4	Klasifikasi Lama Penggunaan Internet Responden.....	47
Tabel 4. 5	Klasifikasi Jenis Penggunaan Sistem Akuntansi Berbasis Teknologi 48	
Tabel 4. 6	Hasil Analisis Deskriptif	49
Tabel 4. 7	Perubahan Kuesioner Sebelum dan Sesudah <i>Pilot Test</i>	51
Tabel 4. 8	Uji Validitas Konvergen Tahap Awal.....	53
Tabel 4. 9	Uji Validitas Konvergen Tahap Akhir	54
Tabel 4. 10	<i>Cross-Loading</i>	55
Tabel 4. 11	Kriteria <i>Fornell-Larcker</i>	57
Tabel 4. 12	<i>Cronbach's alpha</i> dan <i>Composite reliability</i>	58
Tabel 4. 13	<i>Result for Inner Weights</i>	59
Tabel 4. 14	R-Square.....	60
Tabel 4. 15	Hasil Uji Hipotesis	60
Tabel 4. 16	Nilai AVE dan R-Square.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Technology Acceptance Model.....	13
Gambar 2. 2 Kerangka Penelitian	30
Gambar 4. 1 Hasil pengujian hipotesis.....	59



ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh efikasi diri, persepsi manfaat, persepsi kesenangan, sikap, kepuasan dan niat untuk menggunakan ERP *simulation games*. Penelitian ini menggunakan metode *purposive sampling*. Sampel penelitian adalah mahasiswa akuntansi, Fakultas Bisnis dan Ekonomi Universitas Islam Indonesia. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner melalui *google form* yang dibagikan kepada 158 responden. Metode analisa data pada penelitian ini menggunakan *Structural Equation Models* (SEM) dengan bantuan perangkat lunak SmartPLS v3.3.3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sikap dan kepuasan memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap niat. Variabel persepsi manfaat memiliki pengaruh positif signifikan terhadap sikap. Variabel persepsi kesenangan memiliki pengaruh positif signifikan terhadap sikap dan kepuasan. Sedangkan efikasi diri juga memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap persepsi manfaat.

Kata kunci : *Enterprise resource planning simulation game*, efikasi diri, persepsi manfaat, persepsi kesenangan, sikap, kepuasan dan niat.

ABSTRACT

This study aims to analyze the influence of self-efficacy, perceived usefulness, perceived enjoyment, attitude, satisfaction, and intentions to use ERP simulation games. The sample in this study is accounting students, Faculty Business and Economics, Universitas Islam Indonesia. The sampling technique in this study used purposive sampling technique. The data that were collected is 158 respondents by using questionnaire via google form. The analysis method used in this research is Structural Equation Models (SEM) via SmartPLS v3.3.3 software. The results showed that attitude and satisfaction has significant positive effect towards the intention. Perceived usefulness showed has positive effect towards the attitude. Perceived enjoyment showed has significant positive effect towards the attitude and satisfaction. In addition, self-efficacy also showed has significant positive effect towards the perceived usefulness.

Keywords: *Enterprise resource planning simulation game, self-efficacy, perceived usefulness, perceived enjoyment, attitude, satisfaction and intention.*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini teknologi merupakan kebutuhan pokok dalam menjalankan suatu pekerjaan. Pengembangan sistem informasi dalam sebuah perusahaan yang berbasis teknologi informasi sangat dibutuhkan untuk mempermudah para praktisi bisnis dalam mengakses sumber daya informasi, baik yang terkait dengan kegiatan internal maupun kegiatan eksternal perusahaan. Semakin kompetitifnya ekonomi global saat ini, perusahaan-perusahaan dituntut untuk menggunakan suatu teknologi informasi yang dapat mendukung proses bisnisnya.

Teknologi informasi yang diterapkan dalam bidang akuntansi salah satunya adalah sistem *Enterprise Resource Planning* (ERP). ERP secara otomatis telah menghubungkan kegiatan perusahaan secara keseluruhan dan mengintegrasikan sesuai logika manusia, seperti menganalisis penjualan, melakukan kegiatan pemasaran produksi dan juga pembelian pada suatu perusahaan. 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 (Chen, Keys, dan Gaber 2015). Sistem ERP menjadi sangat populer dan banyak diterapkan pada perusahaan-perusahaan besar di dunia termasuk di Indonesia. Dengan penerapan sistem tersebut, perusahaan akan memaksa karyawan untuk

dapat menyesuaikan kemampuan yang harus dimiliki dengan kebutuhan pasar saat ini.

Berdasarkan data dari SAP Global terdapat ketidakseimbangan antara kebutuhan jumlah tenaga ahli SAP dengan ketersediaan sumber daya manusia yang memiliki sertifikasi dan kualifikasi SAP. Dimana kebutuhan akan konsultan SAP di dunia tercatat adanya kekurangan sedikitnya 30.000 dan minimnya jumlah tenaga ahli yang ada saat ini (Monsoon Academy, 2019a). Untuk mengatasi masalah tersebut, SAP yang merupakan vendor dalam mengembangkan sistem ERP, membuat program SAP University Alliance (SAP-UA). SAP-UA adalah sebuah program kerjasama SAP dengan berbagai lembaga pendidikan di lebih dari 100 negara yang bertujuan untuk mengintegrasikan teknologi terbaru SAP (SAP, 2020).

Universitas Islam Indonesia (UII) merupakan salah satu universitas yang bekerjasama dengan SAP dalam program University Alliance sejak 2006 dalam bentuk pembelajaran baik secara praktik maupun teori mengenai ERP-SAP kepada mahasiswa UII. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang juga diterapkan dalam proses pembelajaran ERP-SAP yaitu simulasi game ERP (ERPSim). ERPSim adalah sebuah simulasi game yang dikembangkan oleh HEC Montreal berbasis SAP. ERPSim diharapkan dapat membantu mahasiswa agar lebih memahami sistem ERP, dalam membuat sebuah keputusan bisnis, dimulai dari menentukan harga bahan baku maupun harga jual, pemasaran, produksi dan lainnya. ERPSim dapat membantu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pengguna secara efektif serta mampu untuk mengurangi permasalahan selama

masa implementasi yang mungkin akan timbul dalam pelatihan (Alouah dan Smith, 2010).

ERP *simulation game* yang terus diarahkan oleh UII memberikan hasil yang positif dimana mahasiswa yang mengikuti lomba memperoleh prestasi yang membanggakan hingga ranah internasional dalam beberapa tahun terakhir. Untuk prestasi terakhir pada tahun 2020 UII berhasil menyabet Juara 1 diajang MonsoonSIM *Enterprise Resource Management Competition* 2020 dan Juara 1 diajang ERPSim *Asian Pacific Japan CUP* 2020. Prestasi yang selalu di raih mahasiswa UII sudah membuktikan akan kualitas pembelajaran dan segala fasilitas yang telah di berikan UII sangat serius. Fasilitas yang menghasilkan segudang prestasi dalam rangka peningkatan kualitas mahasiswa akuntansi ini sayangnya tidak begitu memberi dorongan bagi sebagian besar mahasiswa akuntansi untuk mempergunakan fasilitas yang telah disediakan tersebut, tidak banyak yang tertarik dalam mengikuti *simulation game* yang telah diadakan UII. Mahasiswa akuntansi yang aktif sekitar 1.600an, namun tidak lebih dari 100 mahasiswa yang terdaftar dalam ERP *simulation game* pada setiap event yang diadakan satu tahun sekali.

Beberapa peneliti telah mengkaji faktor-faktor yang mempengaruhi niat mahasiswa menggunakan ERP. Penelitian yang dilakukan oleh Shafudin, Chin, dan Raihanatul (2018) dalam *Monsoonsim Business Simulation* dengan menggunakan teori TAM, mengungkapkan bahwa faktor persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan persepsi kesenangan berpengaruh signifikan terhadap penggunaan ERP *Business Simulation*. Alouah dan Smith (2010) juga menyatakan

adanya perbedaan signifikan antara pemahaman sistem perusahaan, pemahaman business process, keahlian melakukan transaksi SAP, sikap, dan penerimaan pengguna dengan membandingkan sebelum dan sesudah menggunakan simulasi game sebagai metode pembelajaran pada penerapan sistem ERP.

Self-efficacy (Efikasi Diri) adalah salah satu faktor yang berpengaruh terhadap penggunaan *simulasi game* ERP karena merupakan *judgement* seseorang atas kemampuannya untuk merencanakan dan melaksanakan tindakan yang mengarah pada pencapaian tujuan tertentu. Efikasi diri mengacu pada keyakinan tentang kemampuan seseorang untuk memobilisasi motivasi, sumber daya kognitif, dan tindakan yang diperlukan untuk mengendalikan tindakan atau peristiwa untuk pencapaian hasil (Mukhid, 2009). Rajan dan Baral (2015) mengungkapkan bahwa efikasi diri memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap persepsi manfaat dan membuat pengguna merasakan kesederhanaan dari suatu teknologi.

Perceived Usefulness (Persepsi Manfaat) menjadi salah satu faktor yang berpengaruh terhadap niat seseorang menggunakan sistem ERP karena kepercayaan seseorang akan manfaat yang didapat ketika menggunakan suatu teknologi, apabila penggunaan suatu teknologi tidak memberikan manfaat maka individu tersebut tidak akan mau menggunakan teknologi tersebut. Menurut Shafudin, Chin, dan Raihanatul (2018) Persepsi Manfaat dari penggunaan *Monssonsim* mencerminkan sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan *simulasi game* ERP dapat membantu pemahaman akan sistem ERP. Minat seseorang menggunakan sistem informasi yang baru sangat dipengaruhi oleh

kegunaan dari teknologi tersebut meliputi probabilitas subjektif pengguna, peningkatan kinerja dan membantu dalam pengambilan keputusan (Rajan dan Baral, 2015).

Perceived Enjoyment (Persepsi kesenangan) juga menjadi salah satu faktor yang berpengaruh terhadap niat seseorang menggunakan *simulasi game* ERP karena kepercayaan yang diyakini seseorang bahwa menggunakan teknologi akan memberikan kesenangan bagi penggunanya selain dari manfaat atau hasil yang diharapkan (Davis, Bagozzi, & Warsawa, 1992). Penelitian Setyono dan Arnandiansyah (2018) menunjukkan dampak signifikan yaitu mengenai adanya pengaruh positif dari persepsi kesenangan terhadap sikap dan minat untuk menggunakan suatu sistem baru. Persepsi kesenangan dalam hal ini juga mengukur seberapa jauh *simulasi game* ERP dapat memberikan rasa senang dalam pembelajaran matakuliah ERP.

Attitued (Sikap) juga merupakan faktor penting yang berpengaruh terhadap niat seseorang untuk menggunakan *simulasi game* ERP karena sikap sebagai karakteristik individu yang menggambarkan kebiasaan positif atau negatif untuk mempertimbangkan pengertian dan pengetahuan terhadap suatu subjek tertentu. Bruess (2003) menjelaskan bahwa sikap memiliki peran yang signifikan dalam penerimaan pembelajaran siswa di kelas. Hal ini juga didukung dengan penelitian lain yang dilakukan oleh Hussein (2017) yaitu setuju bahwa niat dan persepsi penggunaan oleh mahasiswa dipengaruhi oleh sikap terhadap penggunaan teknologi.

Satisfaction (Kepuasan) menjadi salah satu faktor yang berpengaruh terhadap penggunaan *simulasi game* ERP karena kepuasan pengguna didasarkan pada kemampuan sistem untuk memberikan informasi yang lengkap, akurat, dan tepat waktu kepada penggunanya. Kepuasan mewakili keadaan emosi individu setelah pengalaman langsung dengan objek target atau perilaku (Premkumar & Bhattacharjee, 2008). Penelitian yang dilakukan oleh Hasan (2017) mengenai pengaruh kepuasan terhadap minat menggunakan sistem ERP menunjukkan dampak signifikan langsung pada niat untuk menggunakan sistem ERP. Kepuasan pengguna akhir dengan sistem ERP telah digunakan sebagai ukuran atau proksi untuk keberhasilan suatu sistem informasi.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang faktor yang berpengaruh terhadap niat mahasiswa Universitas Islam Indonesia menggunakan *simulasi game* ERP berbasis Monsoonsim. Penelitian ini mengacu pada penelitian di atas yang berdasar pada teori *Technology Acceptance Model* dan *Use and Gratifications Theory*, kemudian peneliti menambah variabel persepsi dan kepuasan (*satisfaction*) karena isu ketidakseimbangan antara kebutuhan jumlah tenaga ahli SAP dengan ketersediaan sumber daya manusia yang memiliki sertifikasi dan kualifikasi SAP. Kedua variabel ini saling berkaitan secara langsung maupun tak langsung, menurut peneliti sistem ERP tidak hanya menganalisa penjualan tetapi juga mencakup kegiatan lain seperti pemasaran, produksi, pembelian dan analisa pasar suatu perusahaan. Pengembangan sistem informasi dalam sebuah perusahaan yang berbasis teknologi informasi sangat dibutuhkan untuk mempermudah para praktisi bisnis dalam mengakses sumber

daya informasi, baik yang terkait dengan kegiatan internal maupun kegiatan eksternal perusahaan sehingga variabel tadi perlu untuk ditambahkan.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelum, peneliti menambah variabel eksternal berdasarkan teori *Social Cognitive Theory* yaitu efikasi diri untuk mengetahui pengaruh penggunaan *simulasi game* ERP, mengacu pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Adedoja dan Morakinyo (2016) tentang pengaruh gender dalam penerimaan *mobile learning* pada mahasiswa. Putra (2016) tentang faktor yang berpengaruh terhadap sikap penerimaan sistem informasi studi kasus sistem SPAN di Indonesia. Menurut para peneliti persepsi efikasi diri (*self-efficacy*) pelajar secara positif berhubungan dengan hasil belajar sebagai ketekunan tugas, pilihan tugas, aktivitas belajar yang efektif, dan prestasi akademik dan sebatas pengetahuan peneliti variabel efikasi diri masih jarang digunakan untuk mengukur minat menggunakan sistem ERP. Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Faktor-Faktor yang mempengaruhi penggunaan ERP *Simulation Game* berbasis MonsoonSIM pada Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat disimpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah sikap dapat mempengaruhi niat untuk mengikuti ERP *simulation game*?

2. Apakah kepuasan dapat mempengaruhi niat untuk mengikuti ERP *simulation game*?
3. Apakah sikap dapat mempengaruhi kepuasan untuk mengikuti ERP *simulation game*?
4. Apakah persepsi manfaat dapat mempengaruhi sikap untuk mengikuti ERP *simulation game*?
5. Apakah persepsi kesenangan dapat mempengaruhi sikap untuk mengikuti ERP *simulation game*?
6. Apakah persepsi kesenangan dapat mempengaruhi kepuasan untuk mengikuti ERP *simulation game*?
7. Apakah efikasi diri dapat mempengaruhi persepsi manfaat untuk mengikuti ERP *simulation game*?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini akan membahas mengenai faktor yang mempengaruhi minat mahasiswa akuntansi dalam menggunakan simulasi game ERP dengan faktor-faktornya yaitu efikasi diri (*self-efficacy*), persepsi Manfaat (*perceived usefulness*), persepsi kesenangan (*perceived enjoyment*), kepuasan dan sikap. Dengan mengambil sampel mahasiswa akuntansi fakultas ekonomi UII yang telah mengambil matakuliah ERP dan pernah mengikuti simulasi game ERP.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah sikap dapat mempengaruhi kepuasan dan niat untuk mengikuti ERP simulation game?
2. Untuk mengetahui apakah kepuasan dapat mempengaruhi niat untuk mengikuti ERP simulation game?
3. Untuk mengetahui apakah persepsi kesenangan dapat mempengaruhi sikap dan kepuasan untuk mengikuti ERP simulation game?
4. Untuk mengetahui apakah persepsi manfaat dapat mempengaruhi sikap untuk mengikuti ERP simulation game?
5. Untuk mengetahui apakah efikasi diri dapat mempengaruhi persepsi manfaat untuk mengikuti ERP simulation game?

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak yang positif dan manfaat untuk berbagai pihak, diantaranya :

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat menjadi salah satu langkah maju dalam perkembangan ilmu pengetahuan di bidang ekonomi khususnya di bidang akuntansi. Serta diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam perencanaan bisnis dan mempermudah mahasiswa dalam mempelajari Sistem ERP dengan menggunakan metode gamifikasi serta dapat memberikan informasi bagi penelitian selanjutnya guna menyempurnakan penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

- Bagi Pendidikan

Diharapkan dapat digunakan sebagai model pembelajaran ERPSim pada mata kuliah konfigurasi ERP yang paling efektif. Menentukan jenis games yang paling efektif antara distribution games atau manufacturing games untuk dimainkan pada mata kuliah konfigurasi ERP.

- Bagi Mahasiswa

Penelitian ini bermanfaat untuk membantu mahasiswa dalam mempelajari dan memahami materi yang diberikan.

- Bagi Dosen

Diharapkan dapat bermanfaat bagi dosen sebagai bahan pertimbangan dalam metode pembelajaran yang efektif serta dapat memberikan informasi apakah simulasi game tersebut efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan skill pengguna sistem ERP.

- Bagi Universitas

Sebagai universitas yang sudah bekerjasama dengan SAP-UA, penelitian ini bermanfaat untuk memberi masukan dalam upaya meningkatkan efektifitas implementasi sistem ERP, khususnya dalam mata kuliah ERP-SAP dan (Business Process Integration) BPI, agar dapat meningkatkan prestasi. Serta sebagai bahan evaluasi kepada institut mengenai faktor yang mempengaruhi kurangnya minat mahasiswa dalam menggunakan simulasi game ERP.

1.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari lima bab yang disusun secara sistematis sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Bab ini berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : Kajian Pustaka

Bab ini memaparkan mengenai kajian pustaka yang berkaitan dengan teori yang digunakan penulis sebagai acuan pada penelitian ini, penelitian terdahulu, hipotesis dan kerangka penelitian.

BAB III : Metode Penelitian

Bab ini memaparkan tentang populasi, sampel yang menjadi objek penelitian, variable-variabel penelitian, pengembangan hipotesis penelitian serta metode yang digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh.

BAB IV : Hasil dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan tentang proses penelitian mulai dari analisis data yang telah diperoleh, dan menguraikan hasil dan implikasi dari temuan dalam analisis data tersebut.

BAB V : Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian, implikasi dan keterbatasan penelitian, serta beberapa saran yang dapat digunakan untuk perbaikan dalam penelitian selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Bab ini memaparkan mengenai kajian pustaka yang berkaitan dengan teori-teori yang digunakan penulis sebagai acuan pada penelitian ini, penelitian terdahulu, pengembangan hipotesis dan kerangka penelitian.

2.1 *Technology Acceptance Model (TAM)*

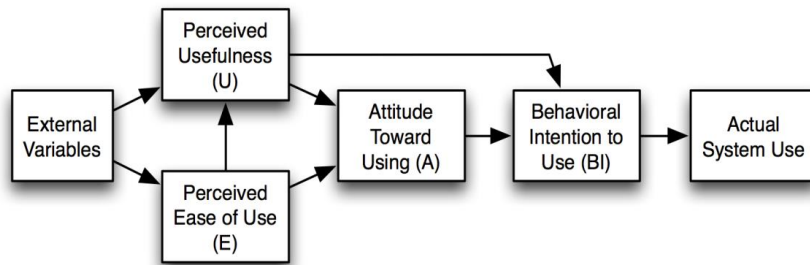
Salah satu model umum yang digunakan untuk memprediksi serta mengetahui apakah teknologi tersebut sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna adalah TAM (*Technology Acceptance Model*). Penelitian yang dilakukan oleh Davis (1989) memperkenalkan teori TAM sebagai alat yang berfungsi untuk memprediksi kecenderungan penerimaan dan penggunaan teknologi baru pada suatu kelompok atau organisasi.

TAM merupakan pengembangan dari TRA (*Theory Reasoned Action*). TAM menghubungkan antara *external variabel, perceived usefulness, perceived ease of use, attitude toward using, behavioral intention to use sampai actual system use* seperti disajikan pada Gambar 2.1. Teori ini menjelaskan tentang persepsi seseorang dan niat penggunaan dengan mempertimbangkan pengaruh sosial dan proses kognitif yang mempengaruhi penerimaan teknologi. Kegunaan yang dirasakan didefinisikan oleh Davis et, al., (1989) sebagai tingkat di mana seseorang percaya bahwa penggunaan sistem khususnya akan meningkatkan kinerjanya. Sementara kemudahan penggunaan yang dirasakan didefinisikan sebagai tingkat di mana orang percaya bahwa penggunaan system khususnya akan

mengarah

pada

bisnis.



Gambar 2. 1 Technology Acceptance Model (Davis, 1989)

2.2 Teori Kognitif Sosial atau *Social Cognitive Theory* (SCT)

Menurut teori kognitif social dari Wood dan Bandura (1989) keyakinan efikasi diri dapat mempengaruhi individu dalam menentukan dan menjalankan tindakan yang akan mereka capai. Individu cenderung melakukan pekerjaan yang mereka rasakan mampu dalam menyelesaikannya serta cenderung menghindari tugas yang tidak dapat mereka kerjakan (Mukhid, 2009). Efikasi diri mengacu pada kemampuan seseorang untuk merencanakan dan melaksanakan tindakan yang mengarah pada pencapaian tujuan tertentu yang mereka kejar, kontrol dan latih melalui observasi terhadap lingkungannya baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penggunaan Teori sosial kognitif dalam penelitian yang dilakukan oleh Putra (2016) menyatakan bahwa secara keseluruhan Sistem SPAN dapat diterima oleh pengguna. Hal ini dilihat dari persepsi kognitif yang dirasakan persiapan secara negatif mempengaruhi kelancaran penggunaan teknologi yang berarti

semakin tinggi tingkat persiapan, semakin menurunkan tingkat kecemasan yang dirasakan oleh pengguna sistem.

2.3 *The Uses and Gratification Theory (UGT)*

The Uses and Gratification Theory (UGT) yang dikemukakan oleh Hasan (2017) menunjukkan bahwa konsumen memainkan peran aktif dalam memilih dan menggunakan media tertentu. Dimana konsumen secara aktif mengevaluasi media yang tersedia dan mereka memilih media atau inovasi yang mereka yakini akan memenuhi kebutuhan mereka dan memaksimalkan kepuasan mereka. UGT menganggap individu sebagai agen yang melakukan tindakan berbeda berdasarkan kebutuhan yang mereka harapkan untuk memuaskan dalam menggunakan media tertentu (Alajmi et al., 2016).

Dengan kata lain, UGT berfokus pada motif untuk jenis penggunaan tertentu, dan kepuasan yang diperoleh individu dari penggunaan tersebut (Stafford, Stafford, dan Schkade, 2004). Secara khusus, UGT mengemukakan bahwa orang ingin menggunakan media atau inovasi yang memberi mereka unsur manfaat dan kesenangan maksimum. Ini menunjukkan bahwa informasi dan kesenangan memainkan peran penting dalam pilihan orang media atau inovasi. Oleh karena itu, pengguna akan lebih termotivasi untuk menggunakan inovasi ketika mereka percaya bahwa inovasi akan memberi mereka kesenangan dan memenuhi kebutuhan informasi mereka.

2.4 *ERP Simulation Game*

ERP Simulation game (ERPsim game) adalah perangkat lunak berupa game simulasi yang dikembangkan oleh HEC Montreal dengan berbasis SAP

(Chen, Keys, dan Gaber 2015). Tujuan dari ERPSim adalah untuk meningkatkan pemahaman mengenai konsep *enterprise system*, agar terbiasa dengan perusahaan yang terintegrasi, serta untuk meningkatkan keahlian dalam menggunakan *software* ERP (Leger, 2006). ERPSim dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pengguna serta dapat berkontribusi secara potensial selama masa implementasi dengan mengurangi permasalahan yang mungkin muncul selama pelatihan dan mengurangi perlawanan dari karyawan untuk berubah (Alouah dan Smith, 2010)

Sistem perencanaan sumber daya perusahaan (ERP) adalah sistem manajemen transaksi yang memberikan mayoritas transaksi bisnis di semua bidang bisnis termasuk pengadaan, produksi, sumber daya manusia, akuntansi, penjualan dan layanan. Menggunakan database pusat dan memfasilitasi integrasi data, proses, organisasi, dan orang-orang di seluruh perusahaan. Dengan fokus pada proses dan informasi bisnis mengalir di berbagai fungsi, sistem ERP bertindak sebagai tautan yang mendasari antar berbagai disiplin ilmu fungsional. Hal ini berpotensi untuk pengalaman proses bisnis, meskipun mereka mungkin belum memasuki lingkungan bisnis (Seethamraju, 2011).

2.4.1 Niat penggunaan ERP *Simulation Game* berbasis MonsoonSIM

MonsoonSIM adalah sebuah game simulasi bisnis bertemakan ERP yang merupakan cara baru memahami konsep dasar ERP dengan cara yang mudah dipahami dan menyenangkan. MonsoonSIM sebagai salah satu ERP simulation game merupakan platform pedagogis yang unik dengan menawarkan pengalaman belajar pengelolaan bisnis dalam bentuk game atau simulation yang dimainkan

oleh satu tim yang terdiri dari lima anggota. Konsep dasar yang dikembangkan oleh MonsoonSIM terdiri atas dasar-dasar bisnis dan ekonomi, manajemen operasional bisnis, *Enterprise Resource Planning* (ERP), logistik, dan manajemen rantai pasokan. Fenomena saat ini, terdapat lebih dari tiga ratus model bisnis di dunia yang berkembang dari waktu ke waktu yang meliputi perdagangan, distribusi, e-commerce, manufaktur, dan bisnis layanan lainnya.

Untuk memberikan pemahaman yang lebih mudah kepada para peserta didik, MonsoonSIM menyediakan sebuah simulasi pengelolaan bisnis berbasis browser untuk memberikan pengalaman belajar sebelum peserta didik benar-benar menjalankan perusahaan di masa depan. MonsoonSIM memberikan tiga belas modul yang merepresentasikan aktivitas-aktivitas bisnis perusahaan yaitu finance, procurement, retail, marketing, forecasting, warehouse, B2B, e-commerce, production, material requirement planning, maintenance, human resource, dan service. Keunikan utama dari MonsoonSIM adalah sistem *Experiential Learning* berbasis cloud pertama di dunia yang mencakup spektrum konsep bisnis yang begitu luas (Monsoon Academy, 2019b).

2.5 Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap Niat penggunaan ERP Simulation Game berbasis MonsoonSIM

2.5.1 Efikasi Diri (*Self-Efficacy*)

Menurut Mukhid (2009) *self-efficacy* sebagai *judgement* seseorang atas kemampuannya untuk merencanakan dan melaksanakan tindakan yang mengarah pada pencapaian tujuan tertentu. Efikasi diri mengacu pada keyakinan tentang kemampuan seseorang untuk memobilisasi motivasi, sumber daya kognitif, dan

tindakan yang diperlukan untuk mengendalikan tindakan atau peristiwa untuk pencapaian hasil.

Teoritis kognitif social menganggap bahwa *self-efficacy* merupakan variable kunci yang mempengaruhi *self-regulated learning*, dimana dari beberapa penelitian menemukan bahwa persepsi efikasi diri pebelajar memiliki hubungan positif dengan hasil belajar sebagai ketekunan tugas, pilihan tugas, aktivitas belajar yang efektif ,dan prestasi akademik (Mukhid, 2009).

2.5.2 Sikap (*Attitude*)

Hussein (2017) mendefinisikan sikap sebagai karakteristik individu yang menggambarkan kebiasaan positif atau negatif untuk mempertimbangkan pengetahuan terhadap suatu subjek tertentu. Disisi lain sikap merupakan penilaian evaluatif individu dari perilaku target dalam hal tertentu. Misalnya, baik versus buruk, berbahaya versus bermanfaat, menyenangkan versus tidak menyenangkan. Bruess (2003) menjelaskan bahwa sikap memiliki peran yang signifikan dalam penerimaan pembelajaran siswa di kelas. Hal ini juga didukung dengan penelitian lain yang dilakukan oleh Hussein (2017) yaitu setuju bahwa niat dan persepsi penggunaan oleh mahasiswa dipengaruhi oleh sikap terhadap teknologi.

2.5.3 Kepuasan (*Satisfaction*)

Menurut Hasan (2017) konsep kepuasan banyak digunakan dalam berbagai konteks perilaku seperti kepuasan kerja, kepuasan dengan produk atau layanan, dan kepuasan pengguna dengan penggunaan sistem informasi. Kepuasan pengguna akhir merupakan sikap efektif terhadap aplikasi komputer tertentu oleh

seseorang yang berinteraksi dengan aplikasi secara langsung. Kepuasan mewakili keadaan emosi individu setelah pengalaman langsung dengan objek target atau perilaku (Premkumar & Bhattacharjee, 2008). Kepuasan pengguna akhir dengan IS telah banyak digunakan dalam literatur sebagai ukuran atau proksi untuk keberhasilan sistem informasi.

Hasan (2017) menyatakan bahwa sistem ERP tidak secara otomatis mencapai kesuksesan atau keuntungan kompetitif. Mereka menyarankan bahwa kepuasan pengguna adalah pendahulu utama dari kesuksesan akhir sistem ERP. Selain itu, kepuasan dengan sistem ERP telah digunakan sebagai ukuran pengganti keberhasilan ERP dan persyaratan untuk realisasi manfaat sistem ERP.

2.5.4 Persepsi Manfaat (*Usefulness*)

Menurut Teo, Lim, dan Fedric (2007) persepsi kegunaan mencerminkan probabilitas subjektif pengguna ketika menggunakan sistem informasi yang baru apakah akan bermanfaat bagi diri sendiri atau organisasinya. Persepsi manfaat merupakan salah satu sistem yang membuat seseorang percaya bahwa apabila seseorang melakukan sesuatu akan mendapatkan hasil yang memiliki nilai keuntungan pada suatu kinerja.

2.5.5 Persepsi Kesenangan (*Enjoyment*)

UGT menyatakan bahwa kesenangan atau hiburan mewakili kepuasan utama yang ingin dipenuhi dan dimaksimalkan oleh pengguna dengan mengadopsi dan menggunakan media tertentu. Menurut Hassan (2017) Kesenangan menggunakan system mengacu pada sejauh mana aktivitas seseorang menggunakan sebuah system tersebut dianggap menyenangkan dengan sendirinya

selain dari manfaat atau hasil yang diharapkan (Davis, Bagozzi, & Warsawa, 1992).

Kepuasan dalam ERP merupakan kesenangan atau hiburan yang didapat pengguna dari menggunakan system ERP. Misalnya, pengguna system ERP dapat merasakan kesenangan dari penggunaan system yang komprehensif dengan standar yang dapat mereka gunakan untuk melakukan semua aktivitas pekerjaan. Hwang (2012) menyatakan bahwa kesenangan yang diterima merupakan system yang sangat berpengaruh yang harus dipertimbangkan dalam memeriksa penerimaan pengguna terhadap system ERP.

2.5.6 Niat penggunaan ERP *Simulation Game* berbasis MonsoonSIM

Niat berperilaku adalah dorongan atau kemauan individu untuk mengerahkan upaya untuk melakukan perilaku target (Shafudin, Chin, dan Raihanatul, 2018). Dengan adanya niat yang positif maka akan menimbulkan adanya sistem baru yang dapat diterima dan digunakan. Niat sendiri merupakan suatu pacuan yang akan membuat ketertarikan seseorang terhadap suatu hal yang akan dilakukan secara nyata.

2.6 Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Variabel		Metode, Sampel, Alat Analisis dan Teori	Hasil
		Independen	Dependen		
1	Shafudin, Chin, dan Raihanatul (2018)	<ul style="list-style-type: none"> • Sikap (SK) • Persepsi manfaat (PM) • Persepsi kemudahan (PKM) • Persepsi kesenangan (PK) 	<ul style="list-style-type: none"> • Niat berperilaku untuk mengikuti ERPsim (NME) 	<ul style="list-style-type: none"> • Kuantitatif survei dengan hasil survei kuesioner. • 260 responden yang sudah pernah menggunakan MonsoonSim • Analisis regresi berganda menggunakan SPSS 23 • TAM 	PM, PKM dan PK berpengaruh signifikan terhadap SK dan SK sendiri juga berpengaruh signifikan terhadap NI.
2	Hasan (2017)	<ul style="list-style-type: none"> • Sikap (SK) • Kepuasan (KP) • Persepsi Informasi (PI) • Persepsi Kesenangan (PK) 	<ul style="list-style-type: none"> • Niat berperilaku untuk menggunakan ERP (NME) 	<ul style="list-style-type: none"> • Kuantitatif dengan data hasil survei kuesioner • 134 responden yang sudah maupun belum pernah menggunakan ERP • SEM-PLS menggunakan SmartPLS v3.0 • UGT 	Variabel PI dan PK dari sistem ERP menunjukkan efek langsung yang kuat terhadap SK dan KP dalam menggunakan sistem ERP. Kemudian SK dan KP juga menunjukkan dampak signifikan langsung terhadap NI.

Tabel 2. 2 Lanjutan

No	Peneliti	Variabel		Metode, Sampel, Alat Analisis dan Teori	Hasil
		Independen	Dependen		
3	Adedoja dan Morakinyo (2016)	<ul style="list-style-type: none"> • Persepsi Manfaat (PM) • Persepsi Kemudahan (PKM) • Sikap (SK) Variabel External: <ul style="list-style-type: none"> • Gender (G) • Efikasi Diri (ED) 	<ul style="list-style-type: none"> • Niat mahasiswa untuk menggunakan Program Mobile Learning Instruction (NPM) • Penerimaan Mobile Learning Instruction (PMLI) 	<ul style="list-style-type: none"> • Kuantitatif dengan data hasil survei kuesioner • 216 responden dari University of Ibadan, Nigeria. • SEM-PLS menggunakan SmartPLS • TAM 	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini menunjukkan bahwa variabel G hanya berpengaruh signifikan terhadap NI saja
4	Putra (2016)	<ul style="list-style-type: none"> • Persepsi Kemudahan (PKM) • Persepsi Manfaat (PM) Variabel External: <ul style="list-style-type: none"> • Efikasi Diri (ED) • Pengaruh Negatif (PN) • Pengaruh Positif (PP) • Persepsi Persiapan Tugas (PPT) • Hasil Demonstrasi (HD) • Kualitas Output (KO) 	<ul style="list-style-type: none"> • Niat pengguna untuk penerapan sistem SPAN di Kementerian Keuangan Di Indonesia (NP) 	<ul style="list-style-type: none"> • Kuantitatif dengan data hasil survei kuesioner • 210 responden dipilih secara acak untuk mewakili masing-masing kantor • SEM-PLS menggunakan SmartPLS • TAM 	Penelitian ini menunjukkan 4 hipotesis diterima dari 8 hipotesis, yaitu: a) PN dengan HD, b) ED dengan KO, c) ED dengan PKM, d) PKM dengan PM, yang artinya secara keseluruhan menunjukkan bahwa penerapan sistem SPAN di Kementerian Keuangan Di Indonesia dapat diterima oleh pengguna.

Tabel 2. 3 Lanjutan

No	Peneliti	Variabel		Metode, Sampel, Alat Analisis dan Teori	Hasil
		Independen	Dependen		
5	Rajan dan Baral (2015)	<ul style="list-style-type: none"> • Persepsi Kemudahan (PKM) • Persepsi Manfaat (PM) Variabel External: <ul style="list-style-type: none"> • Faktor Individu (FI) • Faktor Organisasi (FO) • Faktor Teknologi (FT) 	<ul style="list-style-type: none"> • Niat pengguna untuk menggunakan sistem ERP (NME) • Penerimaan sistem ERP (PSE) 	<ul style="list-style-type: none"> • Kuantitatif dengan data hasil survei kuesioner • 181 responden pengguna sistem ERP • SEM-PLS menggunakan SmartPLS • TAM 	Hasil penelitian menunjukkan bahwa FI, FO dan serta kompatibilitas FT berpengaruh positif terhadap NI dan P.
6	Sriwidharmanely dan Syafrudin (2012)	<ul style="list-style-type: none"> • Persepsi Kemudahan (PKM) • Persepsi Manfaat (PM) 	<ul style="list-style-type: none"> • Niat mahasiswa untuk menggunakan perangkat lunak akuntansi (NI) • Penerimaan perangkat lunak akuntansi (P) 	<ul style="list-style-type: none"> • Kuantitatif dengan data hasil survei kuesioner • 162 responden mahasiswa akuntansi di Bengkulu • SEM-PLS menggunakan SmartPLS v3.0 • TAM 	Variabel PKM dan PM memiliki pengaruh positif terhadap NI. Akan tetapi PM tidak berpengaruh secara signifikan terhadap P.

Tabel 2. 4 Lanjutan

No	Peneliti	Variabel		Metode, Sampel, Alat Analisis dan Teori	Hasil
		Independen	Dependen		
7	Cronan dan Douglas (2012)	<ul style="list-style-type: none"> • Pengetahuan Sistem Management Perusahaan (PSM) • Pengetahuan Proses Bisnis (PPB) • Keterampilan Transaksi SAP (KT) 	<ul style="list-style-type: none"> • Penerimaan pengguna untuk menggunakan ERPSim (PE) 	<ul style="list-style-type: none"> • Kuantitatif dengan data hasil survei kuesioner • 102 responden (2008), 107 responden (2009) dan 72 responden (2010) mahasiswa di Amerika Serikat • SEM-PLS menggunakan SmartPLS • UTAUT 	ERPSim memiliki peran yang signifikan terhadap pengetahuan pengguna dalam proses bisnis, sistem manajemen perusahaan, dan keahlian mengelola SAP.
8	Chen dkk (2015)	<ul style="list-style-type: none"> • Rasa Senang (RS) • Perilaku Belajar (PB) • Niat Berprilaku (NI) 	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil belajar dengan menggunakan simulasi game ERP sebagai media pembelajaran mahasiswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Kuantitatif dengan data hasil survei kuesioner • 200 mahasiswa sistem informatika di University of Wisconsin • SEM-PLS menggunakan SmartPLS • TPB 	Variabel RS dan PB menjadi faktor utama terhadap hasil pembelajaran mahasiswa dalam memahami proses bisnis dan perangkat lunak ERP.

Tabel 2. 5 Lanjutan

No	Peneliti	Variabel		Metode, Sampel, Alat Analisis dan Teori	Hasil
		Independen	Dependen		
9	Ningtyas dan Nazar (2017)	<ul style="list-style-type: none"> • Persepsi Kemudahan (PKM) • Persepsi manfaat (PM) • Sikap (SK) • Persepsi Kerumitan (PKR) 	<ul style="list-style-type: none"> • Niat mahasiswa untuk menggunakan ERP (NME) 	<ul style="list-style-type: none"> • Kuantitatif dengan data hasil survei kuesioner • 207 mahasiswa S1 Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Telkom angkatan 2013 dan 2014 yang telah mengambil matakuliah sistem ERP. • Analisis Regresi Berganda menggunakan SPSS 19 • TAM 	PM, PKM dan PKR secara simultan berpengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa untuk menggunakan ERP. Sedangkan SK secara parsial tidak berpengaruh signifikan terhadap NI.
10	Setyono dan Arnandiansyah (2018)	<ul style="list-style-type: none"> • Persepsi Kenimatan (PK) • Penilaian Kognitif (PKG) • Niat Berprilaku (NI) 	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sejauh mana seseorang dapat memahami materi pembelajaran. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kuantitatif dengan data hasil survei kuesioner • 140 mahasiswa S1 akuntansi UII yang telah mengambil mata kuliah Enterprise System dan ERPsim yang dipilih secara <i>purposive sampling</i>. • SEM-PLS menggunakan SmartPLS • TAM 	Hasil penelitian menunjukkan bahwa PK dan PKG memiliki peran penting dalam efektivitas penggunaan ERPsim serta pemahaman terhadap proses bisnis dan sistem perusahaan.

2.7 Pengembangan Hipotesis

Dalam penelitian ini peneliti mengimplementasikan model penelitian dengan dasar model teori TAM ditambah variabel persepsi kepuasan, persepsi kesenangan dan efikasi diri sebagai faktor yang membuat individu menggunakan suatu sistem. Pengembangan hipotesa diuraikan sebagai berikut:

2.7.1 Pengaruh Efikasi Diri (*Self-Efficacy*) terhadap Persepsi Manfaat (*Perceived Usefulness*)

Teoritis kognitif sosial menganggap bahwa efikasi diri merupakan variable kunci yang mempengaruhi *self-regulated learning*, dimana dari beberapa penelitian menemukan bahwa persepsi efikasi diri pebelajar memiliki hubungan positif dengan hasil belajar sebagai ketekunan tugas, pilihan tugas, aktivitas belajar yang efektif, dan prestasi akademik (Mukhid, 2009).

Efikasi diri mengacu pada keyakinan tentang kemampuan seseorang untuk memobilisasi motivasi, sumber daya kognitif, dan tindakan yang diperlukan untuk mengendalikan tindakan atau peristiwa untuk pencapaian hasil. Efikasi diri dalam hal lain mengukur manfaat yang diperoleh ketika menggunakan ERPsim. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rajan dan Baral (2015) mengungkapkan bahwa efikasi diri memiliki pengaruh positif yang paling signifikan terhadap persepsi manfaat dan membuat pengguna merasakan kesederhanaan dari suatu teknologi. Serupa dengan penelitian lainnya Putra (2016) mengungkapkan bahwa efikasi diri berpengaruh positif terhadap persepsi manfaat. Berdasarkan penjelasan tersebut, dirumuskan hipotesis

H1 : Efikasi diri berpengaruh positif terhadap persepsi manfaat (*Perceived Usefulness*).

2.7.2 Pengaruh Persepsi Manfaat (*Preceived Usefulness*) Terhadap Sikap (*Attitued*)

Persepsi manfaat merupakan komponen utama dalam teori *Technology Acceptance Model* (TAM). Persepsi manfaat merupakan salah satu sistem yang membuat seseorang percaya bahwa apabila seseorang melakukan sesuatu akan mendapatkan hasil yang memiliki nilai keuntungan pada suatu kinerja. Dengan kata lain persepsi manfaat memiliki pengaruh terhadap sikap seseorang sebagai penentu seseorang akan melakukan sesuatu. Pada penelitian sebelumnya juga telah banyak memberikan hasil yang selalu memperkuat TAM yaitu mengenai adanya pengaruh positif dari persepsi manfaat terhadap minat untuk menggunakan suatu sistem baru (Shafudin, Chin, dan Raihanatul, 2018).

Rajan dan Baral (2015) juga telah mengungkapkan bahwa peran manfaat selalu menjadi tolak ukur manager memiliki tujuan yang pasti agar tidak hanya menerapkan suatu sistem baru tetapi juga untuk membuat pemakai puas dalam penggunaan teknologi baru sehingga dapat meningkatkan kinerja dan membantu dalam pengambilan keputusan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa persepsi manfaat berpengaruh positif terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan teknologi. Berbeda dengan yang dilakukan Sriwidharmanely dan Syafrudin (2012) dimana persepsi manfaat perangkat lunak tidak berpengaruh secara signifikan terhadap sikap penggunaan. Akan tetapi persepsi manfaat berpengaruh positif

terhadap minat. Berdasarkan penjelasan tersebut, dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

H2 : Persepsi manfaat (*perceived usefulness*) berpengaruh positif terhadap sikap

2.7.3 Pengaruh Kesenangan (*Preceived Enjoyment*) Terhadap Sikap (*Attitued*) dan Kepuasan (*Satisfaction*)

Menurut teori UGT kesenangan atau hiburan mewakili kepuasan utama yang ingin dipenuhi dan dimaksimalkan oleh pengguna dengan mengadopsi dan menggunakan media tertentu. Kepuasan dan sikap mewakili keadaan emosi individu setelah pengalaman langsung dengan objek target atau perilaku.

Pada penelitian sebelumnya Persepsi individu tentang keinformatifan dan hiburan dari sistem ERP menunjukkan efek langsung yang kuat pada sikap terhadap penggunaan dan kepuasan dengan sistem ERP. Selanjutnya kepuasan terhadap sistem ERP juga menunjukkan dampak signifikan langsung pada niat untuk menggunakan sistem ERP (Hasan, 2017). Penelitian yang dilakukan oleh Shafudin, Chin, dan Raihanatul (2018) serta Setyono dan Arnandiansyah (2018) juga menunjukkan dampak signifikan yaitu mengenai adanya pengaruh positif dari persepsi manfaat dan kesenangan terhadap sikap dan minat untuk menggunakan suatu sistem baru. Namun persepsi kesenangan dalam hal ini juga mengukur seberapa jauh ERPsim dapat meningkatkan kepuasan pengguna seperti rasa senang dalam pembelajaran matakuliah ERP. Berdasarkan penjelasan tersebut, dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

H3a : Persepsi kesenangan (*perceived enjoyment*) berpengaruh positif terhadap sikap mahasiswa

H3b : Persepsi kesenangan (*perceived enjoyment*) berpengaruh positif terhadap kepuasan (*satisfaction*) mahasiswa

2.7.4 Pengaruh Sikap (*Attitued*) terhadap Kepuasan (*Satisfaction*) dan Niat penggunaan ERP *Simulation Game* berbasis MonsoonSIM

Mengacu pada teori *Technologi Acceptance Model* (TAM) dimana dari hasil penerimaan persepsi-persepsi yang telah dievaluasi oleh individu akan menimbulkan sikap terhadap suatu teknologi kemudian sikap tersebut akan berlanjut pada minat/niat individu untuk menggunakan dan memanfaatkan suatu teknologi yang baru. Hussein (2017) mendefinisikan sikap sebagai karakteristik individu yang menggambarkan kebiasaan positif atau negatif untuk mempertimbangkan pengertian dan pengetahuan terhadap suatu subjek.

Beberapa penelitian yang sudah meneliti mengenai pengaruh sikap terhadap kepuasan dan niat individu menggunakan suatu teknologi baru menggambarkan hasil bahwa sikap memiliki pengaruh positif terhadap kepuasan dan niat menggunakan ERP (Hasan 2017). Shafudin, Chin, dan Raihanatul (2018) juga menyatakan bahwa sikap memiliki pengaruh positif terhadap niat untuk menggunakan suatu teknologi baru. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan Sriwidharmanely dan Syafrudin (2012) serta Ningtyas dan Nazar (2017) bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan atas sikap mahasiswa dalam menggunakan ERP. Berdasarkan penjelasan tersebut, dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

H4a : Sikap berpengaruh positif terhadap kepuasan (*satisfaction*) mahasiswa akuntansi mengikuti ERP simulation game.

H4b : Sikap berpengaruh positif terhadap Niat penggunaan ERP *Simulation Game* berbasis MonsoonSIM

2.7.5 Pengaruh Kepuasan (*Satisfaction*) terhadap Niat penggunaan ERP *Simulation Game* berbasis MonsoonSIM

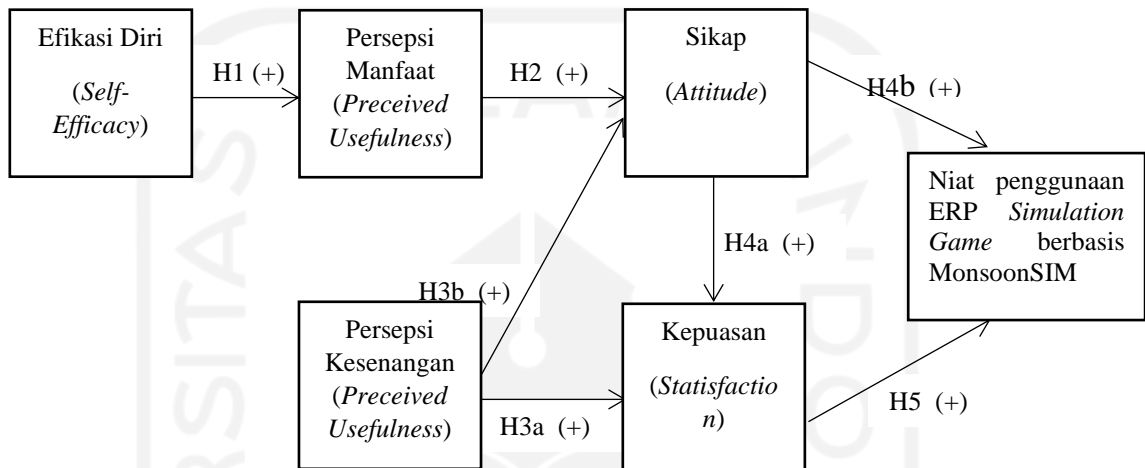
Konsep kepuasan banyak digunakan dalam berbagai konteks perilaku seperti kepuasan kerja, kepuasan dengan produk atau layanan, dan kepuasan pengguna dengan penggunaan sistem informasi (Hasan, 2017). Kepuasan mewakili keadaan emosi individu setelah pengalaman langsung dengan objek target atau perilaku.

Dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hassan (2017) dengan menggunakan teori TAM menemukan bahwa kemudahan penggunaan dan kegunaan yang dirasakan menunjukkan efek signifikan dari kepuasan dengan sistem ERP. Dalam konteks ERP, kepuasan pengguna didasarkan pada kemampuan sistem untuk memberikan informasi yang lengkap, akurat, dan tepat waktu kepada penggunanya. Hasan (2017) juga telah melakukan penelitian mengenai pengaruh kepuasan terhadap minat menggunakan sistem yang mana kepuasan terhadap sistem ERP menunjukkan dampak signifikan langsung pada niat untuk menggunakan sistem ERP. Berdasarkan penjelasan tersebut, dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

H5 : Kepuasan (*Satisfaction*) berpengaruh positif terhadap Niat penggunaan ERP *Simulation Game* berbasis MonsoonSIM.

2.8 Kerangka Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka berpikir dalam penelitian faktor penggunaan ERPsim dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2. 2 Kerangka Penelitian

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan memaparkan tentang populasi, sampel yang menjadi objek penelitian, variable-variabel penelitian, hipotesis penelitian, tehnik pengumpulan data dan metode untuk menganalisis data yang diperoleh. Pendekatan metodologi penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan survei berupa pendistribusian kuesioner melalui *google form* kepada mahasiswa yang menggunakan *simulai game* ERP. Model penelitian kuantitatif dianalisis menggunakan alat bantu *Partial Least Square* (PLS).

3.1 Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai jumlah dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk analisis dan kemudian ditarik kesimpulan (Sujarweni dan Endrayanto, 2012). Populasi penelitian ini adalah mahasiswa program studi akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia.

Sampel merupakan bagian dari kuantitas dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sujarweni, 2015). Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan metode *non-probability sampling* dengan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2014) *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu dimana hanya data yang memenuhi kriteria yang akan dijadikan sampel. Sampel yang dipilih pada penelitian ini adalah

mahasiswa aktif yang telah mengambil matakuliah ERP System dan telah mengikuti ERPSim.

Untuk menentukan besaran sampel minimal yang diperlukan maka jumlahnya harus disesuaikan dengan banyaknya indikator pertanyaan yang digunakan pada kuesioner, dengan asumsi $n \times 5$ *observed variable* (indikator) sampai dengan $n \times 10$ *observed variable* (indikator) (Hair et al., 2019). Penelitian ini terdiri dari 25 indikator dari 6 variabel, yang mana lima variabel merupakan variabel independent dan satu variabel merupakan variabel dependen. Sehingga jumlah sampel minimal yang diperlukan untuk mewakili penelitian ini berjumlah $25 \times 5 = 125$. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan 158 sampel dengan harapan datanya dapat lebih akurat.

3.2 Sumber dan Tehnik Pengumpulan Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Data primer adalah data yang pertama kali dan langsung diperoleh oleh peneliti dari sumbernya. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa pendistribusian kuesioner yang ditujukan kepada mahasiswa Universitas Islam Indonesia Fakultas Bisnis dan Ekonomika Jurusan Akuntansi Strata-1 sebagai responden. Metode kuesioner disebarkan kepada responden secara online melalui *Google Form*. Data hasil kuesioner tersebut digunakan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi niat mahasiswa menggunakan ERP *simulation game* berbasis Monsoonsim.

3.3 Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel

Penelitian ini merupakan studi komparatif mahasiswa yang mengambil matakuliah ERP System antara yang mengikuti pelatihan ERPSim dan yang tidak mengikuti pelatihan ERPSim. Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel dependen dan variabel independen. Variabel dependen atau variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel dependen pada penelitian ini adalah Niat mahasiswa dalam menggunakan ERPSim. Sedangkan variabel independen atau variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menyebabkan perubahan pada variabel terikat. Variabel independen pada penelitian ini adalah sikap, kepuasan, persepsi manfaat, persepsi kesenangan dan efikasi diri.

Pengukuran penilaian variabel dalam penelitian ini menggunakan skala Likert. Skala Likert merupakan skala yang didasarkan pada penjumlahan sikap responden dalam merespon pernyataan berkaitan dengan indikator suatu variabel (Abdullah, 2015). Dalam penelitian ini, menggunakan 6 jenjang skala angka yang sudah ditetapkan mencerminkan pemberian poin dalam setiap respon atau jawaban, dimana enam adalah nilai tertinggi dan satu adalah nilai terendah. Pengukuran penilaian variabel skala *likert* 1 sampai 6 poin diantaranya 1 = Sangat Tidak Setuju (STS), 2 = Tidak Setuju (TS), 3 = Agak Tidak Setuju (AST), 4 = Agak Setuju (AS), 5 = Setuju (S), dan 6 = Sangat Setuju (SS).

3.3.1 Efikasi Diri (*Self-Efficacy*)

Efikasi diri didefinisikan sebagai penilaian seseorang atas kemampuannya untuk merencanakan dan melaksanakan tindakan yang mengarah pada pencapaian

tujuan tertentu (Mukhid, 2009). Penilaian kognitif mengacu pada kemampuan penafsiran individu untuk menilai tentang situasi dimana mereka terlibat namun selain kemampuan seseorang harus memiliki efikasi diri sebagai dasar seseorang saat melakukan suatu hal.

Efikasi diri dalam hal ini adalah mengukur manfaat yang diperoleh ketika menggunakan ERPSim. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rajan dan Baral (2015) mengungkapkan bahwa efikasi diri memiliki pengaruh positif yang paling signifikan terhadap persepsi manfaat dan membuat pengguna merasakan kesederhanaan dari suatu teknologi. Oleh karena itu, untuk mengetahui tingkat efikasi diri terhadap niat penggunaan ERP *simulation game* berbasis Monsoonsim maka diajukan 4 (empat) *items* pertanyaan yang dikembangkan Chen dkk (2015). Adapun pernyataan yang dimaksud disajikan dalam Tabel 3.1.

Tabel 3. 1 Efikasi Diri (*Self-Efficacy*)

Variabel	Indikator	Sumber
Efikasi Diri (ED)	Saya merasa ERPSim adalah cara yang efektif dalam belajar ERP	(Chen dkk, 2015)
	Saya merasa ERPSim adalah cara yang tepat dalam belajar ERP	
	Saya merasa ERPSim membantu dalam belajar mengenai sistem ERP	
	Saya merasa mudah memainkan simulasi game ERP	

3.3.2 Persepsi Kesenangan (*Preceived Enjoyment*)

Rasa senang menurut Venkatesh dan Davis (2000) didefinisikan sebagai tingkat dimana ketika melakukan kegiatan dianggap memberikan rasa kesenangan dan kebahagiaan tersendiri bagi pengguna. Persepsi kesenangan merupakan

kesenangan atau hiburan yang didapat pengguna dari menggunakan suatu system informasi. Misalnya, pengguna system ERP dapat merasakan kesenangan dari penggunaan system yang komprehensif dengan standar yang dapat mereka gunakan untuk melakukan semua aktivitas pekerjaan. Dengan demikian rasa senang adalah pengalaman yang menyenangkan ketika pengguna berinteraksi dengan suatu teknologi.

Oleh karena itu, untuk mengetahui tingkat persepsi kesenangan terhadap niat penggunaan ERP *simulation game* berbasis Monsoonsim maka diajukan 4 (empat) *items* pertanyaan yang dikembangkan Chen dkk (2015). Adapun pernyataan yang dimaksud disajikan dalam Tabel 3.2.

Tabel 3. 2 Persepsi Kesenangan (*Preceived Enjoyment*)

Variabel	Indikator	Sumber
Persepsi kesenangan (PK)	Saya merasa simulasi game ERP menarik	(Chen dkk, 2015)
	Saya merasa simulasi game ERP menyenangkan	
	Saya merasa simulasi game ERP mengasyikkan	
	Saya merasa simulasi game ERP menggembirakan	

3.3.3 Persepsi Manfaat (*Preceived Usefulness*)

Persepsi Manfaat adalah suatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa penggunaan suatu sistem tertentu akan dapat meningkatkan performa kerja orang tersebut (Davis, 1989). Persepsi manfaat mencerminkan probabilitas subjektif pengguna ketika menggunakan sistem informasi yang baru apakah akan bermanfaat bagi diri sendiri atau organisasinya. Beberapa perusahaan di Indonesia

sudah mulai mengaplikasikan sistem ERP dalam kegiatan utama perusahaan. ERP simulation game dibuat dengan tujuan untuk memberikan manfaat bagi pengguna.

Rajan dan Baral (2015) juga telah mengungkapkan bahwa peran manfaat selalu menjadi tolak ukur manager memiliki tujuan yang pasti agar tidak hanya menerapkan suatu sistem baru tetapi juga untuk membuat pemakai puas dalam penggunaan teknologi baru sehingga dapat meningkatkan kinerja dan membantu dalam pengambilan keputusan. Oleh karena itu, untuk mengetahui tingkat persepsi manfaat terhadap niat penggunaan ERP *simulation game* berbasis Monsoonsim maka diajukan 4 (empat) *items* pertanyaan yang dikembangkan Chen dkk (2015). Adapun pernyataan yang dimaksud disajikan dalam Tabel 3.3.

Tabel 3. 3 Persepsi Manfaat (*Preceived Usefulness*)

Variabel	Indikator	Sumber
Persepsi Manfaat (PM)	Setelah mengikuti pelatihan ERPSim saya merasa telah belajar bagaimana bekerja sama dalam sebuah tim	(Chen dkk, 2015)
	Setelah mengikuti pelatihan ERPSim saya merasa telah mendapatkan mengembangkan keterampilan sistem ERP dengan menggunakan metodologi input, proses, dan output	
	Setelah mengikuti pelatihan ERPSim saya merasa telah mendapatkan merasakan manfaat dari integrasi perusahaan secara langsung,	
	Setelah mengikuti pelatihan ERPSim saya merasa telah mendapatkan pemahaman langsung tentang konsep-konsep perusahaan,	

3.3.4 Kepuasan (*Satisfaction*)

Kepuasan adalah keadaan emosi individu setelah pengalaman langsung dengan objek atau perilaku sasaran (Premkumar dan Bhattacharjee, 2008). Menurut Hasan (2017) konsep kepuasan banyak digunakan dalam berbagai

konteks perilaku seperti kepuasan kerja, kepuasan dengan produk atau layanan, dan kepuasan pengguna dengan penggunaan sistem informasi. Kepuasan pengguna akhir dengan sistem informasi telah banyak digunakan dalam literatur sebagai ukuran atau proksi untuk keberhasilan sistem informasi.

Dalam konteks ERP, kepuasan pengguna didasarkan pada kemampuan sistem untuk memberikan informasi yang lengkap, akurat, dan tepat waktu kepada penggunanya. Oleh karena itu, untuk mengetahui tingkat kepuasan individu terhadap niat penggunaan ERP *simulation game* berbasis Monsoonsim maka diajukan 5 item pertanyaan yang dikembangkan oleh Hasan (2017) serta Ningtyas dan Nazar (2016). Adapun item pertanyaan yang dimaksud terdapat pada Tabel 3.4.

Tabel 3. 4 Kepuasan (*Satisfaction*)

Variabel	Indikator	Sumber
Kepuasan (KP)	Saya merasa bahwa menggunakan sistem ERP adalah ide yang bagus	(Hasan, 2017)
	Saya merasa bahwa ERPsim mudah untuk dipelajari	(Ningtyas dan Nazar, 2017)
	Saya merasa bahwa ERPsim sangat mudah untuk digunakan	
	Saya merasa bahwa ERPsim membuat kasus yang dihadapi lebih cepat terselesaikan	
	Saya merasa bahwa ERPsim membuat pekerjaan lebih efektif dan mudah	

3.3.5 Sikap (*Attituded*)

Sikap didefinisikan sebagai karakteristik individu yang menggambarkan kebiasaan positif atau negatif untuk merefleksikan pengetahuan terhadap suatu subjek tertentu. Disisi lain sikap merupakan penilaian evaluatif individu dari perilaku target dalam hal tertentu. Misalnya, baik versus buruk, berbahaya versus

bermanfaat, menyenangkan versus tidak menyenangkan. Bruess (2003) menjelaskan bahwa sikap memiliki peran penting dalam penerimaan pembelajaran siswa di kelas. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Alouah dan Smith (2010) *attitude* merupakan indikator yang digunakan untuk mengukur seberapa ERP-SIM menjadi respon positif bagi responden dengan persepsi bahwa ERP-SAP merupakan suatu proses bisnis terintegrasi yang sudah baik.

Oleh karena itu, untuk mengetahui sikap individu terhadap niat penggunaan ERP *simulation game* berbasis Monsoonsim maka diajukan 4 (empat) *items* pertanyaan yang dikembangkan Chen dkk (2013). Adapun pernyataan yang dimaksud disajikan dalam Tabel 3.5.

Tabel 3. 5 Variabel Sikap

Variabel	Indikator	Sumber
Sikap (SK)	ERPsim game membuat pengalaman saya lebih menarik	(Chen dkk, 2013)
	Mengikuti pelatihan ERPsim game itu sangat berharga	
	Mengikuti pelatihan ERPsim saya belajar bagaimana bekerja sama dalam sebuah tim	
	Mengikuti pelatihan ERPsim itu sangat menantang	

3.3.6 Niat Penggunaan ERP *Simulation Game* berbasis MonsoonSIM

Niat penggunaan adalah dorongan atau kemauan individu untuk mengerahkan upaya untuk melakukan perilaku target. Dengan adanya niat yang positif maka akan menimbulkan adanya sistem baru yang dapat diterima dan digunakan. Niat Penggunaan dalam hal ini mengacu pada niat seseorang menggunakan ERP *Simulation Game* berbasis MonsoonSIM. Terdapat 4 (empat) *items* pertanyaan yang dikembangkan oleh Chen dkk (2013) serta Chen dkk

(2015) untuk mengukur konstruk ini. Adapun pernyataan yang dimaksud disajikan dalam Tabel 3.6.

Tabel 3. 6 Variabel Niat

Variabel	Indikator	Sumber
Niat menggunakan ERP <i>Simulation Game</i> berbasis MonsoonSIM (NME)	Setelah mengikuti pelatihan ERPSim game saya berniat mengikuti ERPSim game pada even selanjutnya	(Chen dkk, 2013)
	Setelah mengikuti pelatihan ERPSim saya bermaksud menggunakan simulasi seperti game ERP sebagai media pembelajaran	(Chen dkk, 2015)
	Setelah mengikuti pelatihan ERPSim saya bermaksud menggunakan ERPSim untuk membantu pembelajaran saya	
	Setelah mengikuti pelatihan ERPSim saya mengharapkan dapat menggunakan simulasi seperti game ERP pada saat saya belajar	

3.4 Metode Analisis Data

Data dari penelitian ini diperoleh dari teknik kuesioner yang ditujukan kepada mahasiswa akuntansi fakultas bisnis dan ekonomi universitas islam indonesia. Data-data yang telah terkumpul tidak bisa langsung disajikan dalam sebuah penelitian, dibutuhkan proses untuk membuat data-data tersebut sesuai dengan permasalahan yang akan diungkapkan. Penelitian ini dalam menguji hipotesisnya menggunakan analisis kuantitatif. Model penelitian kuantitatif dianalisis dengan metode *Partial Least Square* (PLS). Analisis PLS adalah teknik yang digunakan dalam kasus yang memiliki variabel laten lebih dari satu namun dengan ukuran sampel yang relatif kecil. Model analisis jalur semua variabel laten dalam PLS terdiri dari tiga hubungan (Ghozali dan Latan, 2015) :

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

3.4.1 Analisis Deskriptif

Analisis Deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan mengelompokkan dan memberikan gambaran mengenai suatu data agar dapat diambil kesimpulan dari data-data tersebut. Pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah nilai rata-rata (mean), standar deviasi, dan maksimum-minimum. Mean digunakan untuk memperkirakan besar rata-rata populasi yang diperkirakan dari sampel. Standar deviasi digunakan untuk menilai dispersi rata-rata dari sampel.

3.4.2 Model Pengukuran (*Outer Model*)

3.4.2.1 Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk menguji sejauh mana proses penelitian itu akurat dan apa mencerminkan kondisi yang terjadi sebenarnya (Sreejesh dkk, 2014). Uji validitas dengan korelasi Pearson menggunakan prinsip menghubungkan antara masing-masing skor ítem pertanyaan dengan skor total yang diperoleh dari jawaban responden atas kuesioner. Untuk melakukan uji validitas, penelitian ini menggunakan program smart PLS. Penentuan valid tidaknya suatu kuisisioner dilihat dari nilai *landing factor* harus lebih besar dari 0,708. Sedangkan nilai AVE harus lebih besar dari 0,5 (Hair et al., 2017).

3.4.2.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui ukuran suatu kestabilan dan konsistensi responden dalam menjawab hal yang berkaitan dengan pertanyaan yang disajikan dalam bentuk kuisioner (Sujarweni, 2015). Dalam penelitian ini uji reliabilitas dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's α dan composite reliability melebihi 0,7 (Chen dkk, 2015).

3.4.3 Model Struktural (*Inner Model*)

3.4.3.1 Uji Koefisien Determinasi (R-Square)

Pengukuran persentase pengaruh variabel independen terhadap nilai variabel dependen ditunjukkan oleh besarnya koefisien determinasi R-Square antara satu dan nol. Koefisien determinasi (R square) mengukur seberapa besar kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen. Nilai koefisien determinasi adalah antara nol sampai satu. Untuk melihat ketepatan informasi nilai R-Square harus mendekati atau memberikan persentase pengaruh yang besar (Ghozali dan Latan, 2015).

3.4.3.2 Uji Hipotesis (Uji sig-t)

Uji Hipotesis (uji sig t) bertujuan untuk menguji pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen. Pengujian terhadap tujuh hipotesis yang telah dikemukakan pada bab dua dilakukan dengan melihat *path coefficients*. Analisis menggunakan *path coefficient* akan memberikan gambaran mengenai bagaimana pengaruh antar variabel bebas dan terikat. Kriteria pengujian hipotesis, yaitu jika nilai Sig. uji t < 0,05 maka variabel bebas memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel terikat secara parsial (Kuncoro, 2013).

3.4.3.3 Uji Goodness of Fit

Uji goodness of fit (uji kelayakan model) digunakan untuk mengukur keakuratan fungsi regresi sampel dalam mengestimasi nilai yang sebenarnya secara statistik (Ghozali, 2011). Uji kelayakan model ini diukur dari nilai statistik F yang menunjukkan apakah semua variabel independen pada model memiliki pengaruh secara simultan terhadap variabel dependen. Kriteria pengujian, yaitu nilai GoF antara 0 sampai dengan 1, dengan rekomendasi nilai *communality* 0,50 dan nilai R^2 dengan nilai interpretasi 0,10 GoF kecil, 0,25 GoF sedang, 0,36 GoF besar (Ghozali dan Latan 2015).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan ERP *simulation game* berbasis monsoonsim pada mahasiswa akuntansi fakultas bisnis dan ekonomika universitas islam indonesia. Penulis akan menganalisis data yang telah dikumpulkan melalui kuesioner sesuai dengan permasalahan dan hipotesis yang telah dikemukakan sebelumnya. Hasil dari pengolahan data tersebut merupakan informasi yang akan digunakan untuk mengetahui apakah hipotesis yang dikemukakan sebelumnya dapat diterima atau tidak.

Analisis penelitian terbagi menjadi beberapa bagian. Bagian pertama merupakan analisis deskriptif yang menjelaskan banyaknya jumlah data yang dapat dianalisis. Bagian kedua berisi karakteristik responden yang merupakan sampel dalam penelitian. Bagian ketiga merupakan hasil deskriptif variable penelitian. Bagian keempat pengujian instrument penelitian terkait uji validitas dan uji reliabilitas. Bagian kelima berisi penilaian model struktur penelitian. Bagian keenam pembahasan hasil penelitian terkait dengan hipotesis. Serta bagian ketujuh pengujian Goodness of Fit penelitian.

4.1 Analisis Deskriptif

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa prodi akuntansi fakultas bisnis dan ekonomika universitas islam indonesia. Teknik pengambilan sampel

pada penelitian ini yaitu menggunakan metode *purposive sampling*. Peneliti memiliki tujuan atau target tertentu yang sesuai dengan kriteria dalam memilih sampel secara tidak acak yang informasinya diperoleh dengan menggunakan pertimbangan tertentu, yang ditujukan bagi mahasiswa yang sudah mengikuti pelatihan ERP *Simulation Game* berbasis MonsoonSIM.

Pengambilan data yang digunakan adalah dengan metode survei, yaitu peneliti membagikan kuesioner secara online dengan menggunakan *google form* melalui media sosial untuk mengukur faktor apa saja yang mempengaruhi penggunaan ERP pada mahasiswa. Kuesioner mulai disebar pada tanggal 23 Agustus 2021 sampai tanggal 30 Agustus 2021. Kriteria responden yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah mahasiswa prodi akuntansi fakultas bisnis dan ekonomika universitas islam indonesia yang telah mengambil matakuliah ERP dan pernah mengikuti pelatihan ERP *Simulation game*. Diperoleh sebanyak 158 data yang telah memenuhi kriteria yang siap untuk dianalisis.

4.2 Karakteristik Responden

Karakteristik responden diambil dari data diri pada kuesioner yang berada di informasi demografi yang terdiri dari angkatan, jenis kelamin, pengalaman penggunaan sistem akuntansi berbasis teknologi, pengalaman penggunaan internet dan sistem akuntansi berbasis teknologi yang pernah digunakan.

4.2.1 Berdasarkan Angkatan

Klasifikasi responden berdasarkan angkatan pada penelitian ini terbagi menjadi empat kategori yang tersaji dalam Tabel 4.1.

Tabel 4. 1 Klasifikasi Angkatan

Nomor	Keterangan	Jumlah responden	Presentase
1	2017	70	44,30%
2	2018	29	18,35%
3	2019	48	30,38%
4	2020	11	6,96%
	Total	158	100%

Sumber : Data diolah (2021)

Berdasarkan tabel di atas responden dalam penelitian ini yang merupakan angkatan 2017 sebanyak 70 orang (44,30%), angkatan 2018 sebanyak 29 orang (18,35%), angkatan 2019 sebanyak 48 orang (30,38%) dan angkatan 2020 sebanyak 11 orang (6,96 %). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden adalah angkatan 2017 sebanyak 70 orang (44,30%) .

4.2.2 Berdasarkan Jenis Kelamin

Berdasarkan klasifikasi jenis kelamin pada pengumpulan data yang telah dilakukan, responden dalam penelitian ini yang berjenis kelamin laki-laki sebanyak 44 orang (27,85%) dan berjenis kelamin perempuan sebanyak 114 orang (72,15%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, sebagian besar responden berjenis kelamin perempuan yaitu berjumlah 114 orang (72,15%). Klasifikasi tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4. 2 Klasifikasi jenis kelamin responden

Nomor	Keterangan	Jumlah responden	Presentase
1	Laki-laki	44	27,85%
2	Perempuan	114	72,15%
	Total	158	100%

Sumber : Data diolah (2021)

4.2.3 Berdasarkan Lama mengenal/mengetahui sistem akuntansi berbasis teknologi responden

Klasifikasi responden berdasarkan lama mengenal/mengetahui sistem akuntansi berbasis teknologi pada penelitian ini terbagi menjadi empat kategori yang tersaji dalam Tabel 4.3.

Tabel 4. 3 Klasifikasi Lama mengenal/mengetahui sistem akuntansi berbasis teknologi responden

Nomor	Keterangan	Jumlah responden	Presentase
1	Kurang dari 1 tahun	31	19,62%
2	1 s/d 3 tahun	115	72,78%
3	4 s/d 6 tahun	9	5,70%
4	Lebih dari 6 tahun	3	1,90%
	Total	158	100%

Sumber : Data diolah (2021)

Berdasarkan tabel di atas, responden dalam penelitian ini yang mengenal/mengetahui sistem akuntansi berbasis teknologi selama kurang dari 1 tahun sebanyak 31 orang (19,62%), 1 s/d 3 tahun sebanyak 115 orang (72,78%), 4 s/d 6 tahun sebanyak 9 orang (5,70%) dan Lebih dari 6 tahun sebanyak 3 orang (1,90%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden dalam penelitian ini telah mengenal/mengetahui sistem akuntansi berbasis teknologi selama kurang dari 1 tahun yaitu berjumlah 115 orang (72,78%).

4.2.4 Berdasarkan Lama Penggunaan Internet Responden

Klasifikasi responden berdasarkan lama penggunaan internet pada penelitian ini terbagi menjadi empat kategori yang tersaji dalam Tabel 4.4.

Tabel 4. 4 Klasifikasi Lama Penggunaan Internet Responden

Nomor	Keterangan	Jumlah responden	Presentase
1	Kurang dari 1 tahun	9	5,70%
2	1 s/d 3 tahun	12	7,59%
3	4 s/d 6 tahun	10	6,33%
4	Lebih dari 6 tahun	127	80,38%
	Total	158	100%

Sumber : Data diolah (2021)

Berdasarkan tabel di atas responden dalam penelitian ini yang menggunakan internet selama kurang dari 1 tahun sebanyak 9 orang (5,70%), 1 s/d 3 tahun sebanyak 12 orang (7,59%), 4 s/d 6 tahun sebanyak 10 orang (6,33%) dan Lebih dari 6 tahun sebanyak 127 orang (80,38%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden dalam penelitian ini telah menggunakan internet selama kurang dari 1 tahun sebanyak 127 orang (80,38%).

4.2.5 Berdasarkan Jenis Penggunaan Sistem Akuntansi Berbasis Teknologi

Dari hasil analisis data yang dilakukan, persentase responden berdasarkan jenis penggunaan sistem akuntansi berbasis teknologi terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu Zahir, Myob, SAP, Equip, Accurate, SQL Ladger, Payroll dan DacEasy Accounting. Beberapa responden diantaranya bahkan menggunakan beberapa jenis sistem akuntansi berbasis teknologi. Klasifikasi tersebut disajikan pada Tabel 4.5.

Tabel 4. 5 Klasifikasi Jenis Penggunaan Sistem Akuntansi Berbasis Teknologi

Nomor	Keterangan	Jumlah responden	Presentase
1	Zahir	5	3,16%
2	Myob	3	1,90%
3	SAP	134	84,81%
4	Equip	2	1,27%
5	Accurate	8	5,06%
6	SQL Ladger	2	1,27%
7	Payroll	3	1,90%
8	DacEasy Accounting	0	0%
9	Lainnya.	1	0,63%
	Total	158	100,00%

Sumber : Data diolah (2021)

Berdasarkan tabel di atas, hasil analisis dalam penelitian ini adalah sistem akuntansi berbasis teknologi yang digunakan mayoritas responden didominasi oleh pengguna SAP dengan jumlah 134 responden (84,81%) dari total sampel yang ada.

4.3 Deskriptif Variabel Penelitian

Analisis deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum dari setiap variabel agar mudah dipahami. Data yang akan dideskripsikan adalah data dari nilai rata-rata (mean), standar deviasi, maksimum dan minimum. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah niat, sikap, kepuasan, persepsi manfaat, persepsi kesenangan dan efikasi diri. Dalam menjelaskan analisis ini berdasarkan pada nilai rata-rata, dengan ketentuan Nilai Terendah = 1, Nilai Tertinggi = 6 dan Interval 0,83.

Hasil analisis deskriptif diperoleh dengan menggunakan *software* SmartPLS v3.3.3. Hasil analisis dari efikasi diri, persepsi manfaat, persepsi

kesenangan, kepuasan, sikap dan niat menggunakan erp *simulation game* monsoonsim dapat dilihat pada Tabel 4.6.

Tabel 4. 6 Hasil Analisis Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Efikasi Diri	158	2	6	5,210	0,614
Persepsi Manfaat	158	3	6	5,294	0,547
Persepsi Kesenangan	158	2	6	5,302	0,686
Kepuasan	158	2	6	5,136	0,587
Sikap	158	3	6	5,417	0,616
Niat Penggunaan ERP	158	2	6	5,090	0,683
Valid N (<i>listwise</i>)	158				

Sumber : Data diolah (2021)

Berdasarkan hasil analisis dari tanggapan 158 responden pada penelitian ini, diperoleh hasil berupa nilai minimum, maksimum, *mean* (rata-rata), *std. deviation* (standar deviasi) dari tiap-tiap variabel. Efikasi Diri memiliki nilai minimum sebesar 2 dan nilai maksimum sebesar 6. Rata-rata pada variabel ini adalah sebesar 5,212 dan standar deviasi sebesar 0,614. Dengan nilai rata-rata yang ada, dapat diasumsikan bahwa rata-rata responden sangat setuju pada pernyataan yang diberikan dalam kuesioner mengenai pengaruh efikasi diri terhadap niat penggunaan ERP.

Selanjutnya variabel persepsi manfaat memiliki nilai minimum sebesar 3 dan nilai maksimum sebesar 6. Rata-rata pada variabel ini adalah sebesar 5,294 serta standar deviasi sebesar 0,547. Dengan nilai rata-rata tersebut dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden sangat setuju pada pernyataan yang

diberikan dalam kuesioner mengenai pengaruh persepsi manfaat terhadap niat penggunaan ERP.

Pada variabel persepsi kesenangan memiliki nilai minimum sebesar 2 dan nilai maksimum sebesar 6. Rata-rata pada variabel ini adalah sebesar 5,302 dan standar deviasi sebesar 0,686. Dengan nilai rata-rata tersebut maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden sangat setuju pada pernyataan yang diberikan dalam kuesioner mengenai pengaruh persepsi kesenangan terhadap niat penggunaan ERP.

Variabel kepuasan memiliki nilai minimum sebesar 2 dan nilai maksimum sebesar 6. Rata-rata pada variabel ini adalah sebesar 5,136 serta standar deviasi sebesar 0,587. Dengan nilai rata-rata tersebut maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden setuju pada pernyataan yang diberikan dalam kuesioner mengenai pengaruh kepuasan terhadap niat penggunaan ERP.

Variabel sikap memiliki nilai minimum sebesar 3 dan nilai maksimum sebesar 6. Rata-rata pada variabel ini adalah sebesar 5,417 dan standar deviasi sebesar 0,616. Dengan nilai rata-rata tersebut maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden sangat setuju pada pernyataan yang diberikan dalam kuesioner mengenai pengaruh sikap terhadap niat penggunaan ERP.

Pada variabel niat penggunaan ERP memiliki nilai minimum sebesar 2 dan nilai maksimum sebesar 6. Rata-rata pada variabel ini adalah sebesar 5,090 dan standar deviasi sebesar 0,683. Dengan nilai rata-rata yang ada, dapat diasumsikan

bahwa rata-rata responden setuju pada pernyataan yang diberikan dalam kuesioner mengenai niat penggunaan ERP.

4.4 Uji Instrument Penelitian

Uji instrument penelitian terdiri dari uji validitas dan uji reliabilitas. Dalam penelitian ini Uji validitas dilakukan untuk menguji sejauh mana ketepatan alat ukur dapat mengungkapkan kondisi yang terjadi sebenarnya sedangkan uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen penelitian dapat digunakan atau tidak. Namun pada penelitian ini, sebelum melakukan kedua uji tersebut dilakukan *pilot test* terlebih dahulu. Tujuan dilakukannya *pilot test* adalah untuk meyakinkan bahwa item-item dalam kuesioner telah mencukupi, benar, dapat dipahami dan tidak menimbulkan bias makna.

Pilot test dilakukan pada tanggal 25 Agustus 2021, terhadap 20 responden pertama yang merupakan angkatan 2017 sampai 2020. Pada *Pilot test* tersebut terdapat beberapa perubahan mengenai susunan kalimat dan penambahan opsi jawaban. Lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 4.7.

Tabel 4. 7 Perubahan Kuesioner Sebelum dan Sesudah *Pilot Test*

Nomor	Sebelum <i>Pilot Test</i>	Sesudah <i>Pilot Test</i>
1	Mengikuti ERPsim saya belajar bekerja sama dalam sebuah tim	Setelah mengikuti pelatihan ERPsim saya belajar bagaimana bekerja sama dalam sebuah tim
2	ERPsim game membuat pengalaman saya lebih menarik	Mengikuti ERPsim game membuat pengalaman saya lebih menarik

Tabel 4.7 Lanjutan

Nomor	Sebelum <i>Pilot Test</i>	Sesudah <i>Pilot Test</i>
3	Jenis sistem akuntansi berbasis teknologi apa saja yang pernah anda gunakan? <ul style="list-style-type: none"> - Zahir - Myob - SAP - Equip - Accurate - SQL Ladger - DacEasy Accounting 	Jenis sistem akuntansi berbasis teknologi apa saja yang pernah anda gunakan? <ul style="list-style-type: none"> - Zahir - Myob - SAP - Equip - Accurate - SQL Ladger - Payroll - DacEasy Accounting - Lainnya. Harap sebutkan (_____)

4.4.1 Uji Validitas

4.4.1.1 Uji Validitas Konvergen (*Convergent Validity*)

Dalam penelitian ini Uji validitas dilakukan dengan uji *convergency validity* menggunakan *software* SmartPLS v3.3.3 untuk menguji sejauh mana ketepatan alat ukur terhadap data kuesioner yang sudah dilakukan. Uji validitas dimaksudkan untuk menguji sejauh mana proses penelitian itu akurat dan apa mencerminkan kondisi yang terjadi sebenarnya (Sreejesh dkk, 2014).

Convergent Validity di uji melalui parameter *loading-factor*. Pengukuran dapat dikategorikan memiliki *convergent validity* apabila nilai *loading factor* lebih dari 0,7 atau di atas 0,5 – 0,6 masih bisa diterima sedangkan ukuran umum untuk menetapkan validitas konvergen pada tingkat konstruk adalah *Average Variance*

Extracted (AVE) harus lebih dari 0,5 (Hair et al., 2017). Hasil uji validitas konvergen disajikan dalam Tabel 4.8.

Tabel 4. 8 Uji Validitas Konvergen Tahap Awal

Variabel	Kode	Loading	AVE
Efikasi Diri	ED1	0.850	0.677
	ED2	0.855	
	ED3	0.849	
	ED4	0.729	
Kepuasan	KP1	0.750	0.588
	KP2	0.729	
	KP3	0.753	
	KP4	0.806	
	KP5	0.793	
Niat Menggunakan ERP Simulation Game Monsoonsim	NME1	0.672	0.667
	NME2	0.870	
	NME3	0.858	
	NME4	0.850	
Persepsi Kesenangan	PK1	0.884	0.812
	PK2	0.905	
	PK3	0.927	
	PK4	0.887	
Persepsi Manfaat	PM1	0.817	0.652
	PM2	0.795	
	PM3	0.818	
	PM4	0.800	
Sikap	SK1	0.858	0.740
	SK2	0.871	
	SK3	0.854	
	SK4	0.857	

Sumber : Data diolah (2021)

Dari hasil uji validitas terlihat bahwa dari 25 indikator pertanyaan, terdapat 24 pertanyaan yang nilai *loading factornya* di atas 0,7, sedangkan terdapat satu item pertanyaan yang nilai *loading factornya* di bawah 0,7 atau belum memenuhi syarat yaitu item NME1 (0,672). Indikator yang nilainya masih dibawah 0,7 harus dipertimbangkan untuk dihapus. Penghapusan tersebut mengarah pada

peningkatan keandalan komposit dan AVE di atas ambang batas yang disarankan. Setelah menghapus item yang nilainya di bawah 0,7. Penulis melakukan uji ulang untuk memastikan bahwa tidak ada lagi item indikator yang nilai *outer loadings*-nya masih di bawah batas yang ditentukan. Hasil uji ulang tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.9.

Tabel 4. 9 Uji Validitas Konvergen Tahap Akhir

Variabel	Kode	Loading	AVE
Efikasi Diri	ED1	0.850	0,677
	ED2	0.855	
	ED3	0.849	
	ED4	0.729	
Kepuasan	KP1	0.749	0,588
	KP2	0.727	
	KP3	0.750	
	KP4	0.809	
	KP5	0.796	
Niat Menggunakan ERP	NME2	0.886	0,770
	NME3	0.882	
	NME4	0.864	
Persepsi Kesenangan	PK1	0.884	0,812
	PK2	0.905	
	PK3	0.927	
	PK4	0.887	
Persepsi Manfaat	PM1	0.817	0,652
	PM2	0.795	
	PM3	0.818	
	PM4	0.800	
Sikap	SK1	0.858	0,740
	SK2	0.871	
	SK3	0.853	
	SK4	0.857	

Sumber : Data diolah (2021)

Dari hasil uji validitas tahap akhir yang telah dilakukan, terlihat bahwa nilai AVE seluruh variabel di atas 0,5 dan didukung dengan nilai *loading faktor* yang seluruhnya di atas 0,7, maka dapat dinyatakan bahwa seluruh item pertanyaan dalam penelitian ini dapat dinyatakan valid.

4.4.1.2 Uji Validitas Diskriminan (*Discriminant Validity*)

Validitas diskriminan adalah sejauh mana suatu konstruk benar-benar berbeda dari konstruk lainnya. Oleh karena itu, membuat validitas diskriminan menyiratkan bahwa suatu konstruk itu unik dan dapat menangkap fenomena yang tidak diwakili oleh konstruksi lain dalam suatu model. Dalam mengukur validitas diskriminan digunakan dua ukuran, yaitu nilai *cross-loading* dan nilai kriteria *Fornell-Larcker*.

Cross-loading adalah cara pertama untuk mengukur validitas diskriminan dari indikator. Nilai suatu indikator pada konstruk yang bersangkutan harus lebih besar dari nilai *cross-loading* pada konstruk lainnya. Berikut hasil dari nilai *cross-loading* disajikan pada Tabel 4.10.

Tabel 4. 10 *Cross-Loading*

	Efikasi Diri	Kepuasan	Niat Penggunaan ERP	Persepsi Kesenangan	Persepsi Manfaat	Sikap
ED1	0.850	0.590	0.340	0.407	0.479	0.415
ED2	0.855	0.625	0.375	0.383	0.485	0.391
ED3	0.849	0.598	0.375	0.412	0.541	0.452
ED4	0.729	0.565	0.407	0.416	0.574	0.406
KP1	0.523	0.749	0.475	0.571	0.545	0.546
KP2	0.569	0.727	0.401	0.360	0.489	0.276
KP3	0.548	0.750	0.430	0.439	0.508	0.304
KP4	0.602	0.809	0.464	0.383	0.539	0.409
KP5	0.555	0.796	0.519	0.475	0.580	0.563
NME2	0.398	0.549	0.886	0.560	0.553	0.520
NME3	0.399	0.533	0.882	0.476	0.504	0.425

Tabel 4.10 Lanjutan

	Efikasi Diri	Kepuasan	Niat Penggunaan ERP	Persepsi Kesenangan	Persepsi Manfaat	Sikap
NME4	0.413	0.504	0.864	0.583	0.507	0.557
PK1	0.430	0.501	0.531	0.884	0.575	0.722
PK2	0.472	0.534	0.541	0.905	0.575	0.640
PK3	0.457	0.556	0.563	0.927	0.498	0.672
PK4	0.426	0.544	0.591	0.887	0.455	0.629
PM1	0.545	0.551	0.469	0.512	0.817	0.575
PM2	0.493	0.584	0.468	0.473	0.795	0.464
PM3	0.488	0.550	0.530	0.421	0.818	0.439
PM4	0.533	0.573	0.460	0.473	0.800	0.459
SK1	0.425	0.525	0.523	0.700	0.513	0.858
SK2	0.520	0.538	0.560	0.619	0.521	0.871
SK3	0.395	0.436	0.465	0.632	0.551	0.853
SK4	0.404	0.443	0.410	0.586	0.494	0.857

Sumber : Data diolah (2021)

Berdasarkan hasil *cross loading* menunjukkan bahwa setiap indikator berkorelasi lebih tinggi dan mengumpul pada masing-masing konstraknya dibandingkan dengan konstruk lainnya. Dengan demikian dapat dikatakan semua indikator penelitian yang digunakan memiliki validitas diskriminan yang baik.

Pengukuran selanjutnya yang digunakan untuk mengukur validitas diskriminan adalah dengan menggunakan kriteria *Fornell-Larcker*. Dilakukan dengan cara membandingkan akar kuadrat dengan nilai AVE dengan korelasi variabel laten. Dimana akar dari AVE harus lebih besar dari koefisien korelasinya. Pendekatan alternatif untuk mengevaluasi hasil kriteria *Fornell-Larcker* adalah menentukan apakah AVE lebih besar daripada korelasi kuadrat dengan konstruk lainnya. Berikut hasil uji kriteria *Fornell-Larcker* yang disajikan pada Tabel 4.11.

Tabel 4. 11 Kriteria *Fornell-Larcker*

	ED	KP	NME	PK	PM	SK
ED	0.823					
KP	0.726	0.767				
NME	0.460	0.603	0.877			
PK	0.495	0.592	0.617	0.901		
PM	0.639	0.698	0.595	0.584	0.808	
SK	0.509	0.568	0.573	0.740	0.604	0.860

Sumber : Data diolah (2021)

Tabel di atas menunjukkan hasil penilaian kriteria *Fornell-Larcker* dengan akar kuadrat dari AVE konstruk reflektif pada diagonal dan korelasi antar konstruk. Misalnya konstruk reflektif ED memiliki nilai 0,823 untuk akar dari AVE-nya, yang perlu dibandingkan dengan seluruh nilai korelasi di kolom ED. Dari tabel di atas seluruh variabel dapat dinyatakan valid karena akar AVE lebih besar dari koefisien korelasinya, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel ini telah memiliki *discriminant validity* yang tinggi.

4.4.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui ukuran suatu kestabilan dan konsistensi responden dalam menjawab hal yang berkaitan dengan pertanyaan yang disajikan dalam bentuk kuisioner (Sujarweni, 2015). Dalam penelitian ini uji reliabilitas dilakukan menggunakan rumus *cronbach's alpha* dan *composite reliability* dengan bantuan software smartPLS.

Nilai *composite reliability* bervariasi antara 0 sampai dengan 1, semakin tinggi nilainya menunjukkan bahwa tingkat reliabilitasnya lebih tinggi. Suatu variabel dinyatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's alpha* melebihi 0,7 dan *composite reliability* melebihi 0,7 (Chen dkk, 2015). Sedangkan pada penelitian

tahap lanjut, nilai antara 0,70 hingga 0,90 dianggap memuaskan. Hasil uji reliabilitas dari variabel-variabel dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 4.12.

Tabel 4. 12 *Cronbach's alpha* dan *Composite reliability*

	Cronbach's Alpha	rho_A	Composite Reliability	Average Variance Extracted (AVE)
Efikasi Diri	0.839	0.838	0.893	0.677
Kepuasan	0.826	0.834	0.877	0.588
Niat Penggunaan ERP	0.850	0.852	0.909	0.770
Persepsi Kesenangan	0.922	0.923	0.945	0.812
Persepsi Manfaat	0.823	0.826	0.882	0.652
Sikap	0.883	0.886	0.919	0.740

Sumber : Data diolah (2021)

Hasil uji reliabilitas di atas menunjukkan bahwa nilai *Alpha Cronbach's* berkisar antara 0,823 sampai dengan 0,922 yang seluruhnya berada di atas batas ambang minimal ($\alpha > 0,6$). Hasil ini didukung dengan nilai *Composite Reliability* berkisar antara 0,877 sampai dengan 0,945 yang seluruhnya di atas 0,7 ($CR > 0,7$).

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa semua konstruk memiliki nilai *loading composite reliability* di atas 0,7. Mengacu pada pendapat Satibi dkk (2011) maka dapat dinyatakan bahwa instrumen penelitian ini telah memenuhi reliabilitas yang sangat andal.

4.5 Menilai Model Struktur Hasil Penelitian

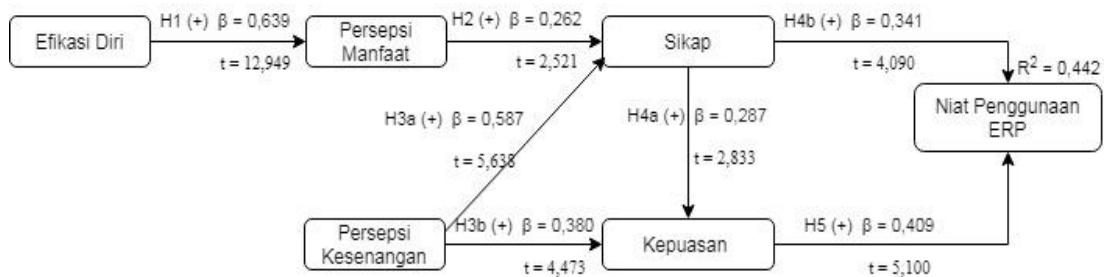
Model struktur merupakan hubungan yang menggambarkan antara variabel laten berdasarkan teori substantif atau variabel yang telah dihipotesiskan sebelumnya. Hasil pengolahan data dari variabel-variabel yang digunakan yang disajikan pada Tabel 4.13.

Tabel 4. 13 Result for Inner Weights

	Nilai Koefisien (Beta)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics
ED -> PM	0.639	0.644	0.050	12.696
KP -> NME	0.409	0.417	0.080	5.100
PK -> KP	0.380	0.385	0.085	4.473
PK -> SK	0.587	0.571	0.104	5.638
PK -> SK	0.262	0.277	0.104	2.521
SK -> KP	0.287	0.293	0.101	2.833
SK -> NME	0.341	0.337	0.083	4.090

Sumber : Data diolah (2021)

Berikut adalah gambar yang memperlihatkan hasil pengujian hipotesis, dapat dilihat pada gambar 4.1 dibawah ini:



Gambar 4. 1 Hasil pengujian hipotesis

Sedangkan Koefisien determinasi (R-square) digunakan untuk mengukur seberapa besar kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen. Nilai koefisien determinasi adalah antara nol sampai satu. Untuk melihat ketepatan informasi nilai R-Square harus mendekati atau memberikan persentase pengaruh yang besar. Hasil nilai R-square dapat dilihat pada Tabel 4.14.

Tabel 4. 14 R-Square

	R Square	R Square Adjusted
Kepuasan	0.388	0.380
Niat Penggunaan ERP	0.442	0.435
Persepsi Manfaat	0.409	0.405
Sikap	0.592	0.587

Sumber : Data diolah (2021)

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai R-Square dari kepuasan memperoleh hasil sebesar 0,388, niat penggunaan ERP memperoleh hasil sebesar 0,442 dan persepsi manfaat memperoleh hasil sebesar 0,409 yang mana ini menunjukkan prediksi terhadap model dianggap lemah. Sedangkan untuk sikap memperoleh hasil sebesar 0,592 yang mana menunjukkan prediksi terhadap model dianggap sedang.

4.6 Model Hasil Pengujian Hipotesis

Dari hasil analisis yang telah disajikan di atas, maka diperoleh hasil pengujian dari hipotesis yang telah dikemukakan sebelumnya. Hasil pengujian hipotesis tersebut disajikan pada Tabel 4.15.

Tabel 4. 15 Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis	Hubungan	Nilai Koefisien (Beta)	T Statistics	Hasil
H1	ED -> PM	0.639	12.949*	Didukung
H2	PM -> SK	0.262	2.521**	Didukung
H3a	PK -> SK	0.587	5.638*	Didukung
H3b	PK -> KP	0.380	4.473*	Didukung
H4a	SK -> KP	0.287	2.833***	Didukung
H4b	SK -> NME	0.341	4.090*	Didukung
H5	KP -> NME	0.409	5.100*	Didukung

Signifikansi: *p<0.00; ** p<0,012; ***p<0,001

Sumber : Data diolah (2021)

Untuk mengetahui hasil dari uji hipotesis pada tabel di atas dapat dilakukan dengan cara membandingkan hasil dari *T Statistics* (t hitung) dengan *t table*, di mana *t table* menggunakan 1,962. Sehingga diperoleh hasil bahwa kepuasan dan sikap berpengaruh signifikan terhadap niat penggunaan ERP. Selanjutnya untuk persepsi kesenangan serta persepsi manfaat juga berpengaruh positif terhadap sikap. Dari 7 hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini semuanya didukung. Berikut merupakan pembahasan rinci hasil pengujian dari masing-masing hipotesis.

4.6.1 Pengaruh Efikasi Diri (*Self-Efficacy*) terhadap Persepsi Manfaat (*Perceived Usefulness*)

Hipotesis H1 mengusulkan bahwa terdapat hubungan positif antara efikasi diri dan persepsi manfaat. Hasil pengolahan data yang dilakukan, pengaruh efikasi diri terhadap persepsi manfaat (*Perceived Usefulness*) didapatkan nilai koefisien jalur sebesar 0,639 dan *t hitung* sebesar 12,949. Nilai 0,639 tersebut mengindikasikan bahwa terdapat arah hubungan positif yang signifikan antara efikasi diri dan persepsi manfaat. Sedangkan diketahui juga bahwa *t hitung* sebesar $12,949 > 1,962$ dan probabilitas sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis “H1 : Efikasi diri berpengaruh positif terhadap persepsi manfaat (*Perceived Usefulness*)“, didukung.

Hipotesis H1 didukung. Ini menunjukkan bahwa efikasi diri berpengaruh positif yang signifikan terhadap anggapan atas manfaat saat menggunakan ERP *simulation game*. Mahasiswa yang memiliki keyakinan bahwa dirinya mampu

untuk mengoperasikan dan menggunakan ERP *simulation game* akan menganggap bahwa ERP *simulation game* memiliki banyak manfaat. Hal tersebut mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rajan dan Baral (2015) yang mengungkapkan bahwa efikasi diri memiliki pengaruh positif yang paling signifikan terhadap persepsi manfaat dan membuat pengguna merasakan kesederhanaan dari suatu teknologi.

Temuan ini menunjukkan bahwa semakin baik penilaian kognitif seseorang dalam menggunakan ERP maka manfaat dalam melakukan suatu kegiatan tersebut juga akan semakin baik. Implikasi dari temuan ini bagi mahasiswa adalah dengan menggunakan metode gamifikasi hendaknya dapat membantu mahasiswa dalam mempelajari dan memahami materi yang diberikan mengenai Sistem ERP. Penggunaan ERP *simulation game* setidaknya dapat memberikan informasi apakah simulasi game tersebut efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan skill pengguna sistem ERP.

4.6.2 Pengaruh Persepsi Manfaat (*Perceived Usefulness*) Terhadap Sikap (*Attitued*)

Hipotesis H2 mengusulkan bahwa terdapat hubungan positif antara persepsi manfaat dan sikap. Hasil pengolahan data yang dilakukan, pengaruh persepsi manfaat (*Perceived Usefulness*) terhadap sikap didapatkan nilai koefisien jalur sebesar 0,262 dan *t hitung* sebesar 2,521. Nilai 0,262 tersebut mengindikasikan bahwa terdapat hubungan positif signifikan antara persepsi manfaat dan sikap. Sedangkan diketahui juga bahwa *t hitung* sebesar $2,521 > 1,96$ dan probabilitas sebesar $0,012 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis kedua

yang menyatakan bahwa “H2: persepsi manfaat (*Perceived Usefulness*) berpengaruh positif terhadap sikap” didukung.

Hipotesis H2 didukung. Dalam penelitian ini ditemukan adanya anggapan bahwa ERP simulation game memiliki manfaat baik bagi pengetahuan maupun kebutuhan mahasiswa maka sikap pengguna terhadap ERP simulation game akan positif dimana mahasiswa akan mengikuti ERP simulation game. Hal tersebut mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Shafudin, Chin, dan Raihanatul (2018) yang mengungkapkan bahwa adanya pengaruh positif dari persepsi manfaat terhadap sikap untuk menggunakan suatu sistem.

Implikasi penelitian ini hendaknya dapat dijadikan pertimbangan bagi mahasiswa untuk menggunakan metode pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa dalam mempelajari dan memahami materi yang diberikan. Penelitian ini juga dapat memberikan pemahaman kepada mahasiswa tentang manfaat positif dalam mengikuti ERP simulation games. Salah satunya memberikan gambaran mengenai proses bisnis pada suatu perusahaan secara langsung.

4.6.3 Pengaruh Persepsi Kesenangan (*Preceived Enjoyment*) Terhadap Sikap (*Attitued*) dan Kepuasan (*Statisfaction*)

Hipotesis H3a mengusulkan bahwa terdapat hubungan positif antara persepsi kesenangan dan sikap. Hasil pengolahan data yang dilakukan, pengaruh persepsi kesenangan (*perceived enjoyment*) terhadap sikap mahasiswa didapatkan nilai koefisien jalur sebesar 0,587 dan *t hitung* sebesar 5,638. Nilai 0,587 mengindikasikan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara persepsi

kesenangan dan sikap. Sedangkan diketahui juga bahwa t_{hitung} sebesar $5,638 > 1,962$ dan probabilitas sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis “H3a : Persepsi kesenangan (*perceived enjoyment*) berpengaruh positif terhadap sikap mahasiswa”, didukung.

Hipotesis H3a didukung. Dalam penelitian ini ditemukan adanya anggapan bahwa ERP *simulation game* menyenangkan maka berpengaruh positif terhadap sikap mengikuti ERP *simulation game*. Hal tersebut mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Setyono dan Arnandiansyah (2018) menunjukkan dampak signifikan yaitu mengenai adanya pengaruh positif dari persepsi kesenangan terhadap sikap untuk menggunakan suatu sistem baru. Dimana pengguna sistem ERP dapat merasakan kesenangan dari penggunaan system yang komprehensif dengan standar yang dapat mereka gunakan untuk melakukan semua aktivitas pekerjaan.

Selanjutnya hipotesis H3b mengusulkan bahwa terdapat hubungan positif antara persepsi kesenangan dan kepuasan dalam menggunakan ERP *simulation game*. Hasil pengolahan data yang dilakukan, pengaruh persepsi kesenangan (*perceived enjoyment*) terhadap kepuasan (*satisfaction*) mahasiswa didapatkan nilai koefisien jalur sebesar 0,380 dan t_{hitung} sebesar 4,473. Nilai t_{hitung} sebesar $4,73 > 1,962$ dan probabilitas sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis “H3b : Persepsi kesenangan (*perceived enjoyment*) berpengaruh positif terhadap kepuasan (*satisfaction*) mahasiswa” didukung.

Hipotesis H3b didukung. Ini membuktikan bahwa persepsi kesenangan memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap kepuasan. Dalam hal ini kesenangan atau hiburan mewakili kepuasan utama yang ingin dipenuhi dan dimaksimalkan oleh pengguna dengan mengadopsi dan menggunakan sistem tertentu. Hal tersebut mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hasan (2017) yang menyatakan bahwa persepsi kesenangan dari sistem ERP menunjukkan efek langsung yang kuat pada sikap terhadap penggunaan dan kepuasan dengan sistem ERP.

Dalam penelitian ini ditemukan bahwa semakin tinggi rasa senang seseorang dalam menggunakan ERP *simulation game* maka seseorang akan merasakan suatu kesenangan dan kebahagiaan, yang akan menentukan sikap dan kepuasan seseorang dalam menggunakan ERP *simulation game* berbasis monsoonsim sebagai alat pembelajaran *business process*.

Implikasi dari temuan ini bagi pendidikan yaitu hendaknya suatu sistem akuntansi berbasis teknologi seperti SAP-ERP dapat terus memberikan rasa nyaman dalam pembelajarannya kepada mahasiswa sehingga akan terasa manfaat, kemudahan serta kesenangan ketika menggunakan sistem ERP *simulation game*. Sistem ERP tersebut juga hendaknya memberikan informasi yang lengkap, akurat, dan tepat waktu kepada penggunanya, sehingga diharapkan bisa meningkatkan efektifitas implementasi sistem ERP, khususnya dalam mata kuliah ERP-SAP dan (*Business Process Integration*) BPI, agar dapat meningkatkan prestasi.

4.6.4 Pengaruh Sikap (*Attitued*) terhadap Kepuasan (*Satisfaction*) dan Niat penggunaan ERP *Simulation Game* berbasis MonsoonSIM

Hipotesis H4a mengusulkan bahwa terdapat hubungan positif antara sikap dan kepuasan. Hasil pengolahan data yang dilakukan, pengaruh sikap terhadap kepuasan (*satisfaction*) mahasiswa akuntansi mengikuti ERP simulation game didapatkan nilai koefisien jalur sebesar 0,287 dan *t hitung* sebesar 2,833. Nilai 0,287 mengindikasikan bahwa sikap berpengaruh positif signifikan terhadap kepuasan. Sedangkan diketahui juga bahwa *t hitung* sebesar 2,833 >1,962 serta probabilitas sebesar $0,005 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis “H4a : Sikap berpengaruh positif terhadap kepuasan (*satisfaction*) mahasiswa akuntansi mengikuti ERP *simulation game*”, didukung.

Hipotesis H4a didukung. Ini membuktikan bahwa sikap memiliki pengaruh positif terhadap kepuasan (*satisfaction*) mahasiswa saat menggunakan sistem ERP. Hal tersebut mendukung penelitian sebelumnya yang sudah meneliti mengenai pengaruh sikap terhadap kepuasan dan niat individu menggunakan suatu teknologi baru menggambarkan hasil bahwa sikap memiliki pengaruh positif terhadap kepuasan dan niat menggunakan ERP (Hasan, 2017).

Selanjutnya hipotesis H4b mengusulkan bahwa terdapat hubungan positif antara sikap dan niat penggunaan ERP *simulation game* ERP. Hasil pengolahan data yang dilakukan, pengaruh sikap terhadap niat penggunaan ERP *Simulation Game* berbasis MonsoonSIM didapatkan nilai koefisien jalur sebesar 0,341 dan *t hitung* sebesar 4,090 >1,962 serta probabilitas sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis “H4b : Sikap berpengaruh positif signifikan

terhadap Niat penggunaan ERP *Simulation Game* berbasis MonsoonSIM”, didukung.

Hipotesis H4b didukung. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa sikap yang positif dari mahasiswa akuntansi atas respon terhadap *ERP simulation game* akan sangat mempengaruhi mahasiswa akuntansi di UII berniat untuk mengikuti *ERP simulation game*. Hal ini mendukung penelitian lain yang dilakukan oleh Hussein (2017) dan Shafudin, Chin, dan Raihanatul (2018) yaitu setuju bahwa sikap memiliki pengaruh positif terhadap niat untuk menggunakan suatu teknologi baru.

Implikasi penelitian ini bagi dosen yaitu hendaknya dapat menjadi metode pembelajaran yang paling efektif dalam meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam perencanaan bisnis dan mempermudah mahasiswa dalam mempelajari Sistem ERP. Penggunaan metode gamifikasi pada mahasiswa merupakan metode pembelajaran yang efektif terutama pada matakuliah konfigurasi ERP dalam membantu mahasiswa memahami materi yang diberikan.

4.6.5 Pengaruh Kepuasan (*Satisfaction*) terhadap Niat penggunaan ERP *Simulation Game* berbasis MonsoonSIM

Hipotesis H5 mengusulkan bahwa terdapat hubungan positif antara kepuasan (*satisfaction*) dan niat penggunaan ERP. Hasil pengolahan data yang dilakukan, pengaruh Kepuasan (*Satisfaction*) terhadap niat penggunaan ERP *simulation game* berbasis monsoonsim didapatkan nilai koefisien jalur sebesar 0,409 dan *t hitung* sebesar $4,897 > 1,962$ serta probabilitas sebesar $0,000 < 0,05$,

maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis “H5 : Kepuasan (*Satisfaction*) berpengaruh positif signifikan terhadap niat penggunaan *ERP simulation game* berbasis monsoonsim”, didukung.

Hipotesis H5 didukung. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa kepuasan yang positif dari mahasiswa akuntansi atas respon terhadap *ERP simulation game* akan sangat mempengaruhi mahasiswa akuntansi di UII berniat untuk mengikuti *ERP simulation game*. Hal tersebut mendukung penelitian sebelumnya mengenai pengaruh kepuasan terhadap minat menggunakan sistem yang mana kepuasan terhadap sistem ERP menunjukkan dampak signifikan langsung pada niat untuk menggunakan sistem ERP (Hasan, 2017).

Implikasi dari temuan ini bagi universitas adalah hendaknya dapat memberikan pacuan terutama pengelola ERP di Universitas Islam Indonesia sehingga fasilitas yang telah disediakan dapat berguna secara maksimal. Tidak hanya dari sisi manfaat yang dapat diterima, namun juga harus memberikan rasa nyaman dalam pembelajarannya kepada mahasiswa sehingga akan terasa kemudahan dari penggunaan ERP tersebut. Disisi lain penelitian ini juga dapat memberikan pemahaman kepada mahasiswa tentang manfaat positif dalam mengikuti *ERP simulation game*.

4.7 Uji Goodness of Fit (GoF)

Uji Goodness of Fit (GoF) dilakukan dengan cara mengakar kuadratkan hasil perkalian antara nilai rata-rata AVE dengan nilai rata-rata R-Square. Nilai AVE dan R-square dapat dilihat pada Tabel 4.16.

Tabel 4. 16 Nilai AVE dan R-Square

Variabel	AVE	R Square
Kepuasan	0.588	0.388
Niat Penggunaan ERP	0.770	0.442
Persepsi Manfaat	0.652	0.409
Sikap	0.740	0.592
Total rata-rata	0,688	0,458

Sumber : Data diolah (2021)

Dari tabel di atas diperoleh total rata-rata dari AVE dan R-square. Kriteria pengujian, yaitu nilai GoF antara 0 sampai dengan 1, dengan rekomendasi nilai *communality* 0,50 dan nilai R² dengan nilai interpretasi 0,10 GoF kecil, 0,25 GoF sedang, dan 0,36 GoF besar (Ghozali dan Latan 2015). Untuk mengetahui seberapa besar GoF maka dapat dilakukan dengan cara perhitungan sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 \text{GoF} &= \sqrt{\text{Com} \times R^2} \\
 &= \sqrt{0,688 \times 0,458} \\
 &= \sqrt{0,315} \\
 &= 0,561
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, diperoleh nilai GoF sebesar 0,561 yang mana dapat diartikan bahwa nilai yang diperoleh termasuk kategori GoF besar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki model penelitian yang kuat.

BAB V

PENUTUP

Bab ini menyajikan kesimpulan dan implikasi yang ditarik dari hasil pengujian dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, serta saran-saran untuk penelitian selanjutnya.

5.1 Kesimpulan

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi niat mahasiswa untuk berpartisipasi dalam ERP *simulasi game* berbasis Monsoonsim. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, mengenai “faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan ERP *simulation game* berbasis monsoonsim pada mahasiswa akuntansi fakultas bisnis ekonomi universitas islam indonesia” dapat disimpulkan bahwa:

1. Sikap berpengaruh positif signifikan terhadap niat penggunaan ERP *simulation game*.
2. Kepuasan berpengaruh positif signifikan terhadap niat penggunaan ERP *simulation game*.
3. Sikap berpengaruh positif signifikan terhadap kepuasan mahasiswa akuntansi mengikuti ERP *simulation game*.
4. Persepsi manfaat berpengaruh positif signifikan terhadap sikap mahasiswa akuntansi mengikuti ERP *simulation game*.
5. Persepsi kesenangan berpengaruh positif signifikan terhadap sikap mahasiswa.

6. Persepsi kesenangan berpengaruh positif signifikan terhadap kepuasan mahasiswa akuntansi mengikuti ERP *simulation game*.
7. Efikasi diri berpengaruh positif signifikan terhadap persepsi manfaat.

5.2 Kontribusi dan Implikasi Penelitian

5.2.1 Kontribusi Penelitian

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti terkait dengan faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi penggunaan ERP *simulation game* berbasis Monsoonsim. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sikap dan kepuasan berpengaruh positif signifikan terhadap niat penggunaan ERP. Persepsi manfaat berpengaruh signifikan terhadap sikap. Persepsi kesenangan berpengaruh signifikan terhadap sikap dan kepuasan. Sedangkan efikasi diri juga berpengaruh positif yang signifikan terhadap persepsi manfaat.

5.2.2 Implikasi Penelitian

Bagi pendidikan. Implikasi dari temuan ini bagi pendidikan yaitu hendaknya suatu sistem akuntansi berbasis teknologi seperti SAP-ERP dapat terus memberikan rasa nyaman dalam pembelajarannya kepada mahasiswa sehingga akan terasa manfaat, kemudahan, serta kesenangan ketika menggunakan sistem ERP *simulation game*. Penggunaan ERP *simulation game* setidaknya dapat memberikan informasi apakah simulasi game tersebut efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan skill pengguna sistem ERP.

Bagi Dosen. Penelitian ini hendaknya dapat menjadi pertimbangan bagi dosen untuk memberikan arahan kepada mahasiswa, bahwa dengan menggunakan metode pembelajaran gamifikasi dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam perencanaan bisnis dan mempermudah mahasiswa dalam mempelajari Sistem ERP. Penggunaan metode gamifikasi pada mahasiswa merupakan metode pembelajaran yang efektif terutama pada matakuliah konfigurasi ERP dalam membantu mahasiswa memahami materi yang diberikan.

Bagi Mahasiswa. Penelitian ini hendaknya dapat memberikan pengetahuan kepada mahasiswa tentang manfaat positif dalam mengikuti *ERP simulation games*. Salah satunya memberikan gambaran mengenai proses bisnis pada suatu perusahaan secara langsung.

Bagi universitas. Penelitian ini hendaknya dapat memberikan pacuan bagi universitas terutama pengelola ERP di Universitas Islam Indonesia sehingga fasilitas yang telah disediakan dapat berguna secara maksimal. Tidak hanya dari sisi manfaat yang dapat diterima, namun juga dapat memberikan rasa nyaman dalam pembelajarannya kepada mahasiswa sehingga akan terasa kemudahan dari penggunaan ERP tersebut. Disisi lain penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada mahasiswa tentang manfaat positif dalam mengikuti *ERP simulation games*.

5.3 Keterbatasan dan Saran Penelitian

5.3.1 Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan yang mungkin mempengaruhi hasil dari penelitian ini, diantaranya:

1. Penyebaran kuisioner tidak dilakukan secara langsung kepada responden, melainkan dilakukan dengan memberikan link *google form*, sehingga memungkinkan beberapa responden ada yang kurang bisa memahami kata-kata yang belum dimengerti oleh responden.
2. Sampel penelitian ini hanya dilakukan terhadap mahasiswa prodi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia yang pernah mengikuti simulasi game ERP Monsoonsim sehingga lingkupnya kecil.

5.3.2 Saran Penelitian

Dari kesimpulan, implikasi maupun keterbatasan yang telah peneliti paparkan, terdapat beberapa saran yang diusulkan yaitu:

1. Perlunya diadakan penelitian dengan sampel penelitian yang lebih luas sehingga memperoleh gambaran yang lebih baik tentang pengaruh dari ERP *Simulation*.
2. Memperluas variabel penelitian yang dapat mempengaruhi niat penggunaan ERP *simulation games* berbasis monsoonsim, seperti persepsi kemudahan, persepsi informatif, efikasi diri berupa persepsi persiapan, *output quality dan gender*.
3. Menambah teknik pengumpulan data misalnya wawancara.

4. Perlunya diadakan sosialisasi kepada mahasiswa mengenai ERP *simulation game* agar niat mahasiswa untuk mempelajari sistem ERP semakin tinggi sehingga fasilitas yang telah disediakan oleh Universitas Islam Indonesia dapat berguna secara maksimal.



DAFTAR PUSTAKA

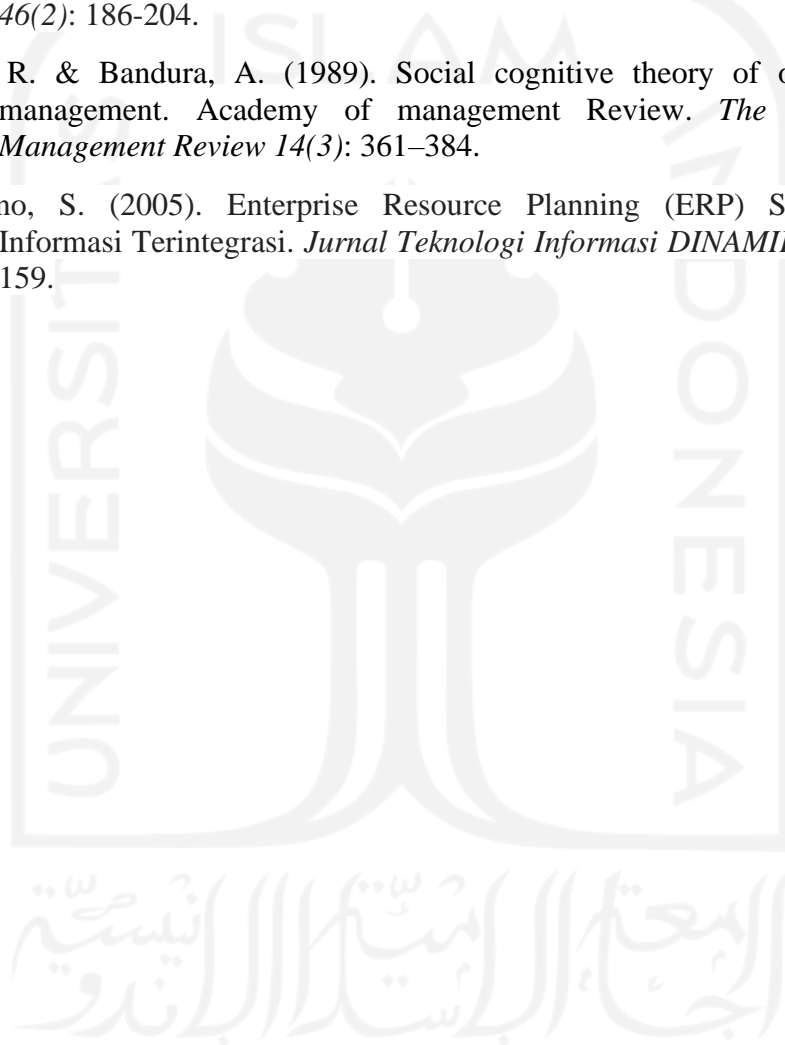
- Abdullah, M. M. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Adedoja, G., & Morakinyo, D. A. (2016). Gender influence on undergraduates students' acceptance of mobile learning instruction using Technology Acceptance Model (TAM). *Asian Journal of Education and e-Learning*, 4(2) : 65-70.
- Alajmi, M. A., Alharbi, A. H., & Ghuloum, H. F. (2016). Predicting the Use of Twitter in Developing Countries: Integrating Innovation Attributes, Uses and Gratifications, and Trust Approaches. *Informing Science: the International Journal of an Emerging Transdiscipline* 19: 215-237.
- Alouah, A., & Smith, E. (2010). The Influence of ERP Simulations on ERP Systems Implementation. *Tesis*. Jönköping University.
- Bodnar., George, H., & Hopwood, W. S. (2010). *Accounting Information System, Tenth Edition*. New York: Prentice Hall.
- Bruess, L. (2003). University ESL instructors' perceptions and use of computer technology in teaching. *Tesis*. University of New Orleans.
- Chen, Y. C., Lin, Y. C., Ron, C. Y., & Lou, S. J. (2013). Examining Factors Affecting College Students' Intention to Use WebBased Instruction Systems: Towards an Integrated Model. *Turkish Online Journal of Educational Technology* 12(2): 11–21.
- Chen, L., Keys, A., & Gaber, D. (2015). How Does ERPsim Influence Student's Perceived Learning Outcomes in an Information Systems Course? An Empirical Study. *Journal of Information Systems Education*, 26(2): 131-135.
- Cronan, T. P., & Douglas, D. E. (2012). A Student Simulations Game: A Longitudinal Study. *Journal of Computer Information Systems* 53(1): 3–13.
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly* 13(3): 319–340.
- Davis, F. D., Bagozzi, R. P., & Warshaw, P. R. (1992). Extrinsic and intrinsic motivation to use computers in the workplace. *Journal of Applied Social Psychology* 22(14): 1111-1132.

- Diana, A., & Setiawati, L. (2011). *Sistem Informasi Akuntansi; Perancangan, Proses, dan Penerapan*. Yogyakarta: Andi.
- Foster, S., & Hopkins, J. (2011). ERP Simulation Game: Establishing Engagement, Collaboration And Learning. *Pacific Asia Conference on Information Systems 62(1)*: 1-13.
- Ghozali, I., & Latan, H. (2015). *Partial least squares konsep, teknik dan aplikasi menggunakan program smartpls 3.0 untuk penelitian empiris*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS19*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2019). *Multivariate Data Analysis*. Hampshire: Cengage Learning.
- Hair, Jr., J. F., Hult, G. T., Ringle, C. M., & Sarstedt, M. (2017). *A Primer on Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM)*. Sage Publications.
- Hasan, B. (2017). Acceptance of ERP systems: The uses and gratifications theory perspective. *Informing Science: the international journal of an emerging transdiscipline 20*: 260-266.
- Hussein, Z. (2017). Leading to intention: The role of attitude in relation to technology acceptance model in e-learning. *Procedia Computer Science 105*: 159-164.
- Hwang, Y. (2012). End user adoption of enterprise systems in eastern and western cultures. *Journal of Organizational and End User Computing 24(4)*: 1-17.
- Kuncoro, M. (2013). *Metode Riset Untuk Bisnis & Ekonomi, Edisi Keempat*. Jakarta: Erlangga.
- Leger, P. M. (2006). *Using a simulation game approach to teach ERP concepts*. HEC Montréal, Groupe de recherche en systèmes d'information.
- Mukhid, A. (2009). "SELF-EFFICACY (Perspektif Teori Kognitif Sosial Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan)". *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam 4 (1)*: 187-206.
- Monsoon Academy. (2019a). New Program - SAP eAcademy University Partnership Program. Diakses 11 Desember <http://www.monsoonacademy.com/article/2548/New-Program-SAPeAcademy-University-Partnership-Program.html>
- Monsoon Academy. (2019b). Pengalaman adalah Guru Terbaik Jadi Dasar Metode Experiential Learning MonsoonSIM untuk Dunia Pendidikan. Diakses 12 Desember [http://www.monsoonacademy.com/article/181348/\[From-mobitekno\]-](http://www.monsoonacademy.com/article/181348/[From-mobitekno]-)

'Pengalaman-adalah-Guru-Terbaik'-Jadi-Dasar-Metode-Experiential-Learning-MonsoonSIM-untuk-Dunia-Pendidikan.html

- Ningtyas, F., & Nazar, M. R. (2017). Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan, Kerumitan, Dan Sikap Penggunaan Terhadap Minat Untuk Menggunakan ERP. *JAF-Journal of Accounting and Finance 1(01)*: 1-15.
- 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. *International Journal of Scientific & Technology Research 5(04)*: 231-233.
- Premkumar, G., & Bhattacharjee, A. (2008). Explaining information technology usage: A test of competing models. *Omega 36(1)*: 64-75.
- 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.
- Satibi, S., Fudholi, A., Kusnanto, H., & Jogiyanto, J. (2011). Evaluasi Kinerja Instalasi Farmasi RSUD Kota Yogyakarta Dengan Pendekatan Balanced Scorecard. *Majalah Farmaseutik 7(3)*: 77-86.
- SAP. (2020). Company Information. Diakses 12 Desember <https://www.sap.com/corporate/en/company/history.html>
- Seethamraju, R. (2011). Enhancing student learning of enterprise integration and business process orientation through an ERP business simulation game. *Journal of Information Systems Education 22(1)*: 19-29.
- Setyono, P., & Arnandiansyah, H. (2018). The influence of ERP simulation on enterprise system learning outcome. *Jurnal Akuntansi & Auditing Indonesia 22(2)*: 125–136.
- Shafudin, M. Y., Chin, F. G., & Raihanatul, Z. M., (2018). Factors influencing use of monsoonsim business simulation by UTM undergraduate students. *International Journal of Learning and Development, 8(2)*: 61-75.
- Sreejesh, S., Mohapatra, S. & Anusree, M. R. (2014). *Business research methods: An applied orientation*. Springer.
- SriwidhArmanely, & Syafrudin, V. (2012). An Empirical Study of Accounting Software Acceptance among Bengkulu City Students. *Asian Journal of Accounting and Governance 112(3)*: 99–112.
- Stafford, T. F., Stafford, M. R., & Schkade, L. L. (2004). Determining uses and gratifications for the Internet. *Decision Sciences 35(2)*: 259–288.
- Sugiyono. (2014). *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V. W. & Endrayanto. (2012). *Statistik untuk Penelitian*. Yogyakarta: Ilmu.

- Sujarweni, V. W. (2015). *Metodologi Penelitian Bisnis & Ekonomi*. Yogyakarta: Pustaka Baru.
- Teo, T. S., Lim, G. S., & Fedric. S. A. (2007). The Adoption and Diffusion of Human Resources Information Systems in Singapore. *Asia Pacific Journal of Human Resources* 45(1): 44–62.
- Venkatesh, V., & Davis, F. D. (2000). A theoretical extension of the technology acceptance model: Four longitudinal field studies. *Management science* 46(2): 186-204.
- Wood, R. & Bandura, A. (1989). Social cognitive theory of organizational management. *Academy of management Review*. *The Academy of Management Review* 14(3): 361–384.
- Wibisono, S. (2005). Enterprise Resource Planning (ERP) Solusi Sistem Informasi Terintegrasi. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK* 10(3) :150–159.



LAMPIRAN

KUESIONER PENELITIAN

Assalamualaikum wr.wb

Perkenalkan saya Sukma Putri Yulia, mahasiswa tingkat akhir jurusan Akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia. Saat ini saya sedang membutuhkan responden untuk penelitian tugas akhir saya tentang **“Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan ERP Simulation Game Berbasis Monsoonsim pada Mahasiswa Akuntansi Fakultas Bisnis Ekonomi Universitas Islam Indonesia”**.

Sehubungan dengan hal tersebut, saya mohon ketersediaan saudara/i untuk mengisi kuisisioner yang terlampir berikut ini. Ketersediaan saudara untuk menjawab pertanyaan yang diajukan dalam kuisisioner ini sangat berharga bagi keberhasilan penelitian ini dan seluruh jawaban yang disajikan dalam kuisisioner ini akan dijaga kerahasiannya. Atas waktu dan kesedian saudara/i dalam mengisi kuisisioner ini, saya ucapkan terimakasih. Semoga penelitian ini bermanfaat bagi kita semua.

Jika ada pertanyaan mengenai penelitian ini, Anda bisa menghubungi peneliti melalui *email* 17312538@students.uii.ac.id

Wassalamualaikum wr.wb

Salam hormat,

Sukma Putri Yulia

Petunjuk pengisian kuesioner:

- Mohon saudara/i membaca dengan teliti setiap pertanyaan yang diajukan sehingga anda mengerti
 - Mohon Saudara/i menjawab pertanyaan dibawah ini sesuai dengan pilihan jawaban yang menurut anda tepat
 - Jika ada hal yang tidak dimengerti, silahkan ditanyakan kepada peneliti melalui WA No 085364487984
1. Apakah Saudara/i pernah mengikuti pelatihan ERP *simulation game* Monsoonsim?
 - Ya (Mohon untuk melanjutkan)
 - Tidak

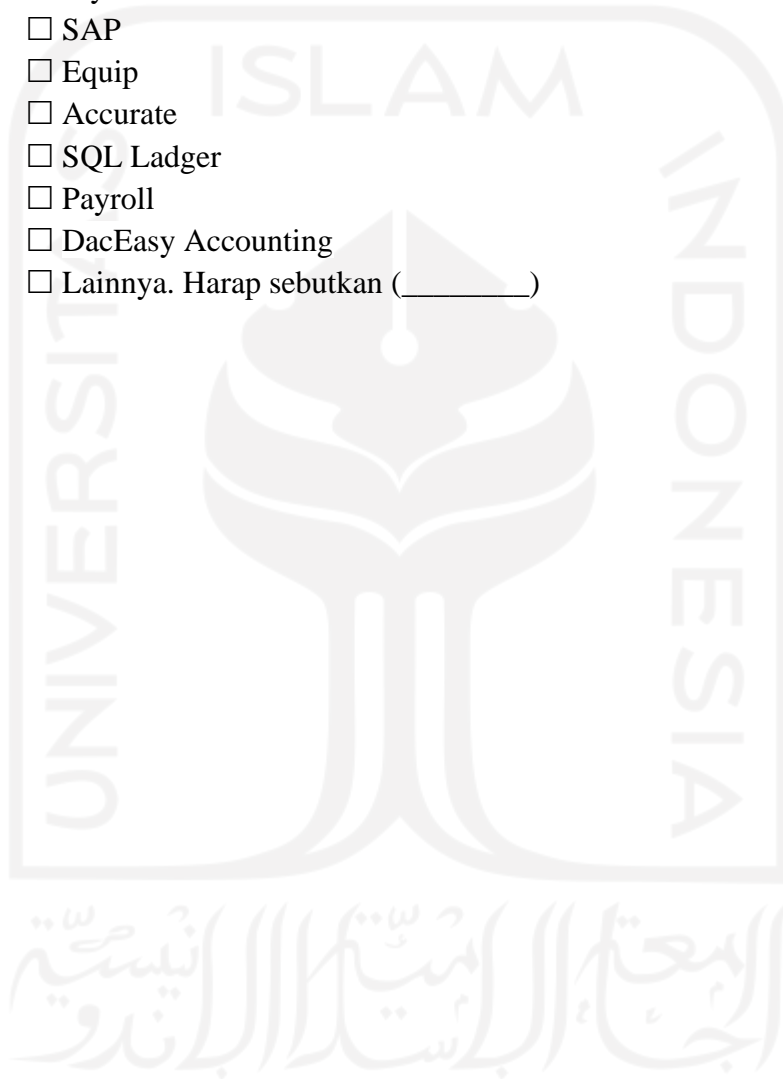
Data Diri Responden

1. Nama responden : (Optional)
2. Angkatan :
 - 2017
 - 2018
 - 2019
 - 2020
3. Jenis Kelamin :
 - Laki-laki
 - Perempuan
4. Sudah berapa lama anda mengenal/mengetahui sistem akuntansi berbasis teknologi?
 - Kurang dari 1 tahun
 - 1 s/d 3 tahun
 - 4 s/d 6 tahun
 - Lebih dari 6 tahun
5. Seberapa lama pengalaman penggunaan internet Anda?
 - Kurang dari 1 tahun
 - 1 s/d 3 tahun

- 4 s/d 6 tahun
- Lebih dari 6 tahun

6. Jenis sistem akuntansi berbasis teknologi apa saja yang pernah anda gunakan? (bisa lebih dari satu jawaban)

- Zahir
- Myob
- SAP
- Equip
- Accurate
- SQL Ladger
- Payroll
- DacEasy Accounting
- Lainnya. Harap sebutkan (_____)



5. Sikap (*Attitued*)

No	Sikap	1	2	3	4	5	6
1	ERPsim game membuat pengalaman saya lebih menarik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Mengikuti pelatihan ERPsim game itu sangat berharga	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Mengikuti pelatihan ERPsim saya belajar bagaimana bekerja sama dalam sebuah tim	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Mengikuti pelatihan ERPsim itu sangat menantang	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

6. Niat Penggunaan ERP *Simulation Game* berbasis Monsoonsim

No	Niat Penggunaan	1	2	3	4	5	6
1	Setelah mengikuti pelatihan ERPsim game saya berniat mengikuti ERPsim game pada even selanjutnya	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Setelah mengikuti pelatihan ERPSim saya bermaksud menggunakan simulasi seperti game ERP sebagai media pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Setelah mengikuti pelatihan ERPSim saya bermaksud menggunakan ERPsim untuk membantu pembelajaran saya	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Setelah mengikuti pelatihan ERPSim saya mengharapkan dapat menggunakan simulasi seperti game ERP pada saat saya belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

--- *Terima Kasih* ---

INPUTING DATA RESPONDEN

NO	ED1	ED2	ED3	ED4	PM1	PM2	PM3	PM4	PK1	PK2	PK3	PK4	KP1	KP2	KP3	KP4	KP5	SK1	SK2	SK3	SK4	NME1	NM
1	5	5	6	5	6	5	5	5	6	5	6	6	5	5	6	5	6	6	6	6	5	5	6
2	6	5	6	5	5	4	6	5	5	6	5	5	6	5	5	5	5	5	5	6	5	5	5
3	6	6	6	4	6	6	5	6	6	5	6	4	6	4	5	6	5	6	6	6	5	6	5
4	4	4	5	6	5	6	5	5	5	6	6	5	6	6	6	6	5	4	5	6	5	6	5
5	4	6	6	4	6	5	6	4	6	5	6	4	6	6	6	5	6	6	6	6	6	5	6
6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
7	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6
8	6	6	6	6	5	5	6	6	6	6	6	6	6	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6
9	4	4	4	3	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	3	4	5	5	5	4	5	5
10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
11	5	5	5	5	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	5	5	6	6	6	6	6	6
12	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	5	6	6	6	6	6	5
13	5	5	5	5	6	3	4	5	5	5	5	5	5	4	3	4	4	5	5	6	5	5	4
14	5	5	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6
15	6	5	6	6	6	5	6	4	5	6	5	6	6	4	4	4	6	6	6	6	5	6	4
16	4	4	5	6	5	5	5	5	6	6	6	6	6	4	4	4	5	5	5	6	6	6	6
17	5	5	5	6	5	5	5	5	6	6	6	6	5	2	5	5	6	6	6	6	6	5	5
18	5	6	6	5	5	5	5	5	5	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
19	5	5	5	5	6	6	5	6	6	6	6	5	5	5	5	5	5	6	5	6	5	6	5

20	6	6	6	6	6	6	4	5	6	6	6	6	6	6	5	6	5	6	6	6	6	3	6
----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

NO	ED1	ED2	ED3	ED4	PM1	PM2	PM3	PM4	PK1	PK2	PK3	PK4	KP1	KP2	KP3	KP4	KP5	SK1	SK2	SK3	SK4	NME1	NME2
21	6	4	6	6	5	6	6	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
22	6	6	5	6	6	6	6	5	6	6	4	6	5	6	6	5	5	6	4	6	4	6	6
23	6	6	6	5	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
24	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5
25	6	6	6	6	6	6	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
26	5	5	5	6	6	5	5	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	6	4	6	6	6	6
27	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	6	6	4	6	6	6	5	5
28	6	5	6	6	5	5	5	5	6	6	6	6	5	5	5	5	6	6	6	5	6	4	5
29	5	5	5	5	5	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
30	5	5	5	6	5	4	6	6	5	5	5	5	6	5	5	6	6	5	6	6	6	5	6
31	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	6	6	6	6	6	5	6
32	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3
33	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
34	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	3	4
35	5	4	5	3	6	5	4	5	6	5	5	5	6	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6
36	6	5	6	4	6	5	6	5	6	6	6	5	5	4	5	4	5	5	5	6	6	6	5
37	5	4	4	3	5	5	6	6	6	6	6	6	6	4	4	4	5	6	6	6	6	6	6
38	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
39	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5
40	6	6	6	4	4	4	4	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	5
41	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	6	5
42	4	4	5	3	4	4	4	4	3	3	3	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5

NO	ED1	ED2	ED3	ED4	PM1	PM2	PM3	PM4	PK1	PK2	PK3	PK4	KP1	KP2	KP3	KP4	KP5	SK1	SK2	SK3	SK4	NME1	NME2	
43	4	5	5	5	6	6	5	4	5	5	5	5	5	5	5	3	4	4	5	6	5	5	5	
44	6	6	6	5	6	5	5	5	6	5	5	5	6	5	4	6	6	5	6	6	6	6	5	5
45	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	6	5	6	6	6	4	4	
46	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	4	6	6	6	6	4	6	
47	6	6	4	4	5	5	5	5	4	5	6	4	5	5	5	5	5	5	5	4	3	6	4	
48	6	5	6	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	3	4	4	5	6	6	6	5	3	
49	6	6	6	3	6	5	5	5	5	5	5	5	6	5	5	5	6	6	6	6	6	5	4	
50	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	
51	5	5	5	4	5	5	5	5	6	6	6	6	6	5	5	5	5	6	6	6	6	5	5	
52	5	5	6	4	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	4	5	6	6	6	5	5	6	6	
53	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	5	5	
54	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	6	4	4	4	6	5	6	6	6	6	6	
55	6	6	6	4	6	6	5	5	6	6	6	6	6	4	5	6	6	6	6	6	6	6	6	
56	6	6	6	6	5	4	5	6	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	3	
57	5	5	6	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
58	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	
59	5	6	4	4	6	5	5	4	6	6	6	6	6	4	5	4	5	6	6	6	6	6	6	
60	5	5	5	4	6	5	5	5	6	6	6	6	5	4	4	5	6	5	6	6	6	4	6	
61	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	
62	5	5	4	3	6	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	3	4	3	6	6	4	3	
63	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	
64	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	
65	4	4	3	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	6	4	6	5	5	4	

113	5	5	5	5	5	5	4	4	6	5	5	5	6	5	5	5	5	6	6	6	6	4	4
NO	ED1	ED2	ED3	ED4	PM1	PM2	PM3	PM4	PK1	PK2	PK3	PK4	KP1	KP2	KP3	KP4	KP5	SK1	SK2	SK3	SK4	NME1	NM
114	6	5	6	5	6	6	6	5	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	4	5
115	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
116	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
117	5	5	6	5	6	6	4	4	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	4	5
118	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	6	6	3	5
119	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	4
120	5	5	5	6	6	5	6	5	5	5	5	5	6	5	5	6	6	5	5	6	5	5	6
121	6	5	5	6	6	5	5	6	5	6	5	4	4	6	6	4	6	6	5	5	5	5	5
122	5	5	5	6	5	5	6	6	6	5	5	6	6	5	5	6	3	6	5	6	4	5	6
123	5	5	6	6	6	6	6	5	5	6	4	4	5	6	6	6	5	4	4	5	5	4	6
124	6	5	6	4	6	5	6	5	6	6	6	5	6	4	5	5	6	6	6	6	6	5	6
125	6	5	6	4	5	5	5	5	6	6	6	6	5	5	5	6	6	6	6	6	6	4	4
126	5	5	5	5	6	4	4	4	6	5	5	6	5	4	4	4	5	6	6	6	6	4	4
127	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	3	4
128	6	5	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
129	3	5	3	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
130	5	5	4	4	5	5	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	4	6	4	6	5
131	5	5	6	5	6	5	5	6	5	5	6	6	6	5	5	5	6	6	6	6	5	5	6
132	6	5	6	5	6	5	5	6	6	6	6	6	6	5	5	4	5	6	6	6	6	6	5
133	5	5	5	5	6	5	6	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	6	6	5	4	5
134	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	5	6	6	6	5	6
135	6	5	6	5	5	6	5	6	4	3	3	5	4	5	4	6	6	6	6	6	6	4	5
136	5	5	5	5	6	5	6	5	4	4	4	4	5	4	4	6	6	5	5	5	5	5	5

137	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4
NO	ED1	ED2	ED3	ED4	PM1	PM2	PM3	PM4	PK1	PK2	PK3	PK4	KP1	KP2	KP3	KP4	KP5	SK1	SK2	SK3	SK4	NME1	NM
138	4	5	6	6	6	6	6	6	5	5	5	4	4	6	6	4	5	6	6	6	6	6	6
139	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
140	5	5	5	3	5	5	5	5	4	3	3	3	6	5	5	5	5	3	3	5	5	3	3
141	5	5	5	4	5	6	6	6	6	6	6	6	5	4	4	5	5	6	6	6	6	3	5
142	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
143	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	5	5	6	6	5	5	5	5	5
144	5	5	5	4	6	5	6	5	6	5	5	4	5	4	4	6	6	5	6	6	5	3	6
145	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	6	4	4	4	5	6	5	5	6	4	5
146	6	5	6	6	6	5	6	5	6	6	6	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	3	6
147	6	5	4	5	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
148	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
149	5	5	5	6	6	5	5	5	6	6	6	6	6	5	5	5	5	6	6	6	6	6	5
150	6	5	6	6	6	5	6	6	5	6	5	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
151	5	5	6	5	6	6	5	5	5	5	5	5	6	5	5	6	6	5	6	5	5	5	5
152	5	5	5	3	6	5	5	4	5	5	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4
153	6	5	6	5	6	5	5	6	6	6	6	6	6	5	5	6	6	6	6	6	6	4	6
154	5	5	6	4	6	6	5	6	6	6	6	6	6	4	5	5	6	6	5	6	6	4	5
155	6	5	6	5	6	5	5	6	6	6	6	6	6	5	5	5	6	6	6	6	5	6	6
156	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
157	5	5	4	3	5	4	5	4	5	4	3	3	4	3	6	3	4	4	5	5	5	5	5
158	5	5	5	5	6	6	5	5	5	6	6	5	5	4	4	5	6	5	6	6	6	5	5

OUTPUT SMART PLS

Analisis Deskriptif

	<i>N</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
Efikasi Diri	158	2	6	5,212	0,614
Persepsi Manfaat	158	3	6	5,294	0,547
Persepsi Kesenangan	158	2	6	5,302	0,686
Kepuasan	158	2	6	5,136	0,587
Sikap	158	3	6	5,417	0,616
Niat Penggunaan ERP	158	2	6	5,090	0,683
Valid N (listwise)	158				

Uji Validitas Konvergen Tahap Awal

Variabel	Kode	Loading	AVE
Efikasi Diri	ED1	0.850	0.677
	ED2	0.855	
	ED3	0.849	
	ED4	0.729	
Kepuasan	KP1	0.750	0.588
	KP2	0.729	
	KP3	0.753	
	KP4	0.806	
	KP5	0.793	
Niat Menggunakan ERP Simulation Game Monsoonsim	NME1	0.672	0.667
	NME2	0.870	
	NME3	0.858	
	NME4	0.850	
Persepsi Kesenangan	PK1	0.884	0.812
	PK2	0.905	
	PK3	0.927	
	PK4	0.887	
Persepsi Manfaat	PM1	0.817	0.652
	PM2	0.795	
	PM3	0.818	

	PM4	0.800	
Sikap	SK1	0.858	0.740
	SK2	0.871	
	SK3	0.854	
	SK4	0.857	

Uji Validitas Konvergen Tahap Akhir

Variabel	Kode	Loading	AVE
Efikasi Diri	ED1	0.850	0,677
	ED2	0.855	
	ED3	0.849	
	ED4	0.729	
Kepuasan	KP1	0.749	0,588
	KP2	0.727	
	KP3	0.750	
	KP4	0.809	
	KP5	0.796	
Niat Menggunakan ERP	NME2	0.886	0,770
	NME3	0.882	
	NME4	0.864	
Persepsi Kesenangan	PK1	0.884	0,812
	PK2	0.905	
	PK3	0.927	
	PK4	0.887	
Persepsi Manfaat	PM1	0.817	0,652
	PM2	0.795	
	PM3	0.818	
	PM4	0.800	
Sikap	SK1	0.858	0,740
	SK2	0.871	
	SK3	0.853	
	SK4	0.857	

Uji Validitas Diskriminan

Cross-loading

	Efikasi Diri	Kepuasan	Niat Penggunaan ERP	Persepsi Kesenangan	Persepsi Manfaat	Sikap
ED1	0.850	0.590	0.340	0.407	0.479	0.415
ED2	0.855	0.625	0.375	0.383	0.485	0.391
ED3	0.849	0.598	0.375	0.412	0.541	0.452
ED4	0.729	0.565	0.407	0.416	0.574	0.406
KP1	0.523	0.749	0.475	0.571	0.545	0.546
KP2	0.569	0.727	0.401	0.360	0.489	0.276
KP3	0.548	0.750	0.430	0.439	0.508	0.304
KP4	0.602	0.809	0.464	0.383	0.539	0.409
KP5	0.555	0.796	0.519	0.475	0.580	0.563
NME2	0.398	0.549	0.886	0.560	0.553	0.520
NME3	0.399	0.533	0.882	0.476	0.504	0.425
NME4	0.413	0.504	0.864	0.583	0.507	0.557
PK1	0.430	0.501	0.531	0.884	0.575	0.722
PK2	0.472	0.534	0.541	0.905	0.575	0.640
PK3	0.457	0.556	0.563	0.927	0.498	0.672
PK4	0.426	0.544	0.591	0.887	0.455	0.629
PM1	0.545	0.551	0.469	0.512	0.817	0.575
PM2	0.493	0.584	0.468	0.473	0.795	0.464
PM3	0.488	0.550	0.530	0.421	0.818	0.439
PM4	0.533	0.573	0.460	0.473	0.800	0.459
SK1	0.425	0.525	0.523	0.700	0.513	0.858
SK2	0.520	0.538	0.560	0.619	0.521	0.871
SK3	0.395	0.436	0.465	0.632	0.551	0.853
SK4	0.404	0.443	0.410	0.586	0.494	0.857

Kriteria Fornell-Larcker

	ED	KP	NME	PK	PM	SK
ED	0.823					
KP	0.726	0.767				
NME	0.460	0.603	0.877			
PK	0.495	0.592	0.617	0.901		
PM	0.639	0.698	0.595	0.584	0.808	
SK	0.509	0.568	0.573	0.740	0.604	0.860

Uji Reliabilitas

	Cronbach's Alpha	rho_A	Composite Reliability	Average Variance Extracted (AVE)
Efikasi Diri	0.839	0.838	0.893	0.677
Kepuasan	0.826	0.834	0.877	0.588
Niat Penggunaan ERP	0.850	0.852	0.909	0.770
Persepsi Kesenangan	0.922	0.923	0.945	0.812
Persepsi Manfaat	0.823	0.826	0.882	0.652
Sikap	0.883	0.886	0.919	0.740

Menilai Model Struktur Hasil Penelitian

Result for Inner Weights

	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics (O/STDEV)
ED -> PM	0.639	0.644	0.050	12.696
KP -> NME	0.409	0.417	0.080	5.100
PK -> KP	0.380	0.385	0.085	4.473
PK -> SK	0.587	0.571	0.104	5.638
PK -> SK	0.262	0.277	0.104	2.521
SK -> KP	0.287	0.293	0.101	2.833
SK -> NME	0.341	0.337	0.083	4.090

Nilai R-Square

	R Square	R Square Adjusted
Kepuasan	0.388	0.380
Niat Penggunaan ERP	0.442	0.435
Persepsi Manfaat	0.409	0.405
Sikap	0.592	0.587

Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis	Hubungan	Original Sample (O)	T Statistics (O/STDEV)	Hasil
H1	ED -> PM	0.639	12.949*	Didukung
H2	PM -> SK	0.262	2.521**	Didukung
H3a	PK -> SK	0.587	5.638*	Didukung
H3b	PK -> KP	0.380	4.473*	Didukung
H4a	SK -> KP	0.287	2.833***	Didukung
H4b	SK -> NME	0.341	4.090*	Didukung
H5	KP -> NME	0.409	5.100*	Didukung

Nilai AVE dan R-Square

Variabel	AVE	R Square
Kepuasan	0.588	0.388
Niat Penggunaan ERP	0.770	0.442
Persepsi Manfaat	0.652	0.409
Sikap	0.740	0.592
Total rata-rata	0,688	0,458

