

**PENGARUH PENGGUNAAN ERPSIM TERHADAP  
PEMAHAMAN PROSES BISNIS MAHASISWA AKUNTANSI  
(Studi Empiris pada Mahasiswa Akuntansi  
Universitas Islam Indonesia)**



**SKRIPSI**

Oleh:

Nama: Valentino Mandala Putra

No. Mahasiswa: 19312481

**FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2023**

**PENGARUH PENGGUNAAN ERPSIM TERHADAP PEMAHAMAN**

**PROSES BISNIS MAHASISWA AKUNTANSI**

(Studi Empiris pada Mahasiswa Prodi Akuntansi Universitas Islam Indonesia)

**SKRIPSI**

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

Oleh:

Nama: Valentino Mandala Putra

NIM: 19312481

**FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2023**

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

### PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

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

Yogyakarta, 14 Agustus 2023

Penulis,



(Valentino Mandala Putra)

## **HALAMAN PENGESAHAN**

**PENGARUH PENGGUNAAN SIMULASI ERP TERHADAP  
PEMAHAMAN PROSES BISNIS MAHASISWA AKUNTANSI  
(Studi Empiris pada Mahasiswa Akuntansi Universitas Islam Indonesia)**

### **SKRIPSI**

Diajukan Oleh:

Nama: Valentino Mandala Putra  
No.Mahasiswa: 19312481

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing

Pada Tanggal 14 Agustus 2023

Dosen Pembimbing,



(Dra. Primanita Setyono, Mba., Ak.,CA.,CMA.,CAPM)

**BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI**

**SKRIPSI BERJUDUL**

Pengaruh penggunaan ERPsim terhadap pemahaman proses bisnis mahasiswa akuntansi (studi empiris pada mahasiswa akuntansi Universitas Islam Indonesia)

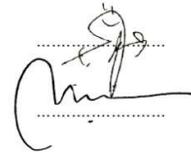
Disusun oleh : VALENTINO MANDALA PUTRA

Nomor Mahasiswa : 19312481

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji dan dinyatakan Lulus  
pada hari, tanggal: Senin, 04 September 2023

Penguji/Pembimbing Skripsi : Primanita Setyono, Dra., MBA., Ak., CA., CMA.,  
CAPM

Penguji : Isti Rahayu, Dra., M.Si., Ak., CA.



Mengetahui  
Dekan Fakultas Bisnis dan Ekonomika  
Universitas Islam Indonesia

Johan Arifin, Ph.D., CFA, CertIPSAS.



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Rasa syukur penulis panjatkan kepada Allah S.W.T atas rahmat,berkat,dan anugerah-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir Skripsi sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Akuntansi di Fakultas Bisnis dan Ekonomia Universitas Islam Indonesia. Skripsi ini berjudul **“Pengaruh Penggunaan ERPsim Terhadap Pemahaman Proses Bisnis Mahasiswa Akuntansi”**

Penulis sangat sadar bahwa dalam proses penulisan penelitian ini akan sangat sulit diselesaikan tanpa bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua saya **Bapak Johan Mubaroq** dan **Ibu Elly Yanti** yang telah memberikan banyak support, doa, dukungan material (berupa uang) yang tidak ada hentinya untuk menyelesaikan studi. Terutama dalam dukungan berupa menambah uang jajan mingguan, meskipun peneliti sangat boros dan selalu mencari celah untuk bisa dikirim 2 kali seminggu. Semoga Allah S.W.T selalu memberikan perlindungan, kesehatan, dan nikmat-Nya kepada kita.

2. **Ibu Primanita Setyono, Dra., Mba., Ak.,CA.,CMA.,CAPM.** Selaku dosen pembimbing tugas akhir skripsi yang telah memberikan waktu, ilmu yang bermanfaat, dan bimbingan sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Kakak sepupu saya **Merta Liana Hafita** yang senantiasa mensupport dari bentuk doa, terutama support material (berupa uang buat ngopi) yang sangat penulis hargai, karena hal inilah yang membuat penulis semakin semangat menyelesaikan tugas akhir ini.
4. *Coach* skripsi saya kakanda **Fafa Koeswanda** dan **Fakhruddin** yang selalu memberikan arahan berupa ilmu-ilmu mengenai penelitian, yang akhirnya saya dapat menyelesaikan skripsi saya. Namun, kembali lagi ini semua tetap dalam takdir Allah
5. Teman – teman Takmir Masjid Al – Muqtashidin **Aldy Maulana Ibrahim, M. Fadlan Reza Siagian, M. Zaki Nufal, Haviv, Yusuf Al – Qardhawi, Wifian Mahardika, M. Raihan Naufal Hartono, M. Ragil Santoso, M. Khoiruddin, Thiro, Raditya** dan teman – teman takmir lain yang mohon maaf jika namanya belum saya sebutkan. Pada lingkungan ini saya banyak berterima kasih, saya banyak belajar dari rekan yang telah saya sebutkan. Belajar mengenai makna kehidupan, belajar memposisikan diri, belajar skill – skill baru, dan tidak lupa belajar mengenai penelitian, hingga akhirnya selesai skripsi ini.

6. Kemudian kepada kakanda – kakanda takmir **Haeruddin Latief, Wanda Aggya** dan **M. Rizky Ramadhan Sitepu** yang senantiasa memberikan arahan serta pembelajaran yang sangat berharga buat hidup saya dan jalannya skripsi ini.
7. Kepada teman – teman saya yang ada di katon *coffee* **Sakrosan, Cepy, Tegar, Fauzan, Ichram, A'an, Anton** dan teman – teman lain yang senantiasa memberikan dukungan yang sangat berarti bagi penulis.
8. Orang terdekat saya **Nida Zain Mutoharoh** yang mensupport penulis untuk bersemangat menyelesaikan tugas akhirnya.
9. Kemudian saya ucapkan banyak terimakasih kepada teman – teman **KKN Unit 130, Anindhita, Bulan Amin, Feren Fitria Farsa, Muhammad Fidar, Muhammad Imam, Luna Ananda, dan Vicky Perdana** yang mendukung penulis dalam menyelesaikan penyusunan tugas akhir skripsi ini, semoga segala bantuannya menjadi keberkahan dan pahala, aamiin.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 10 Juli 2023

Penulis

Valentino Mandala Putra

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	I
HALAMAN JUDUL.....	II
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	III
HALAMAN PENGESAHAN.....	IV
KATA PENGANTAR .....	IV
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR TABEL.....	XII
DAFTAR GAMBAR .....	XIII
DAFTAR LAMPIRAN.....	XIV
ABSTRAK.....	XV
ABSTRACT.....	XVI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	7
1.3 Tujuan Penelitian .....	8
1.4 Manfaat Penelitian .....	8
1.5 Sistematika Pembahasan .....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Landasan Teori.....	11
2.1.1 Experiential Learning.....	11
2.1.2 Simulasi Permainan Bisnis.....	12
2.1.3 Enterprise Resource Planning Simulation (ERPSIM).....	13

2.1.4 SAP University Alliance .....	16
2.1.5 Pemahaman Proses Bisnis.....	17
2.2 <i>Technology acceptance model</i> .....	18
2.3 <i>Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)</i> .....	19
2.4 Kajian Penelitian Terdahulu.....	20
2.5 Hipotesis Penelitian.....	23
2.5.1 <i>Perceived Usefulness</i> .....	23
2.5.2 <i>Perceived Ease of Use</i> .....	25
2.5.3 <i>Perceived Enjoyment</i> .....	27
2.5.4 <i>Social Influence</i> .....	28
2.5.5 <i>Facilitating Condition</i> .....	29
2.6 kerangka Pemikiran.....	31
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>32</b>
3.1 Metode Penelitian 3.1.1 Populasi dan Sample.....	32
3.2 Metode Pengumpulan Data .....	33
3.3 Definisi Pengukuran Variabel.....	34
3.3.1 Variabel Independen .....	34
3.3.2 Variabel Dependen.....	39
3.4 Teknik Analisis Data.....	40
3.5. Analisis Partial Least Square (PLS).....	41
3.5.1 Analisis Statistik Deskriptif .....	41
3.5.2 Pengujian Model Pengukuran ( <i>Outer Model</i> ).....	41
3.5.3 Pengujian Struktural ( <i>Inner Model</i> ) .....	42

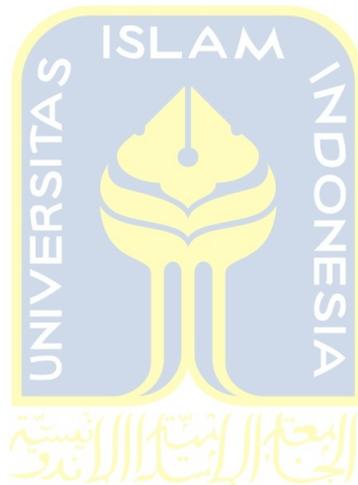
3.5.4 Pengujian Hipotesis.....	43
<b>BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1 Analisis karakteristik Responden.....	44
4.1.1 Jenis Kelamin Responden .....	44
4.1.2 Analisis Angkatan Responden .....	44
4.2 Hasil Analisis Statistik Deskriptif Variabel Penelitian .....	46
4.3 Hasil Pengumpulan Data.....	50
4.4 Model Pengukuran .....	50
4.5 Uji Validitas .....	51
4.5.1 Reliabilitas .....	56
4.5.2 Inner Model Test.....	57
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>67</b>
5.1 Kesimpulan Penelitian .....	67
5.2 Keterbatasan.....	67
5.3 Implikasi.....	68
5.4 Saran.....	68
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>70</b>
LAMPIRAN. 1 .....	74
LAMPIRAN. 2.....	80
LAMPIRAN. 3.....	90
LAMPIRAN. 4.....	91
LAMPIRAN. 5.....	92

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kajian Terdahulu.....	20
Tabel 3. 1 Skor Likert .....	34
Tabel 3. 2 Pertanyaan <i>Perceived Usefulness</i> .....	35
Tabel 3. 3 Pertanyaan <i>Perceived Ease of Use</i> .....	36
Tabel 3. 4 Pertanyaan <i>Perceived Enjoyment</i> .....	37
Tabel 3. 5 Pertanyaan <i>Social Influence</i> .....	38
Tabel 3. 6 Pertanyaan <i>Facilitating Condition</i> .....	39
Tabel 3. 7 Pertanyaan Pemahaman Proses Bisnis.....	40
Tabel 4. 1 Responden ERPSIM.....	44
Tabel 4. 2 Responden ERPSIM.....	44
Tabel 4. 3 Hasil Analisis Statistik.....	46
Tabel 4. 4 Uji <i>Outer Loading</i> ERPSIM.....	51
Tabel 4. 5 Uji Average Variance Extracted ERP.....	53
Tabel 4. 6 Fornell-Larcker.....	54
Tabel 4. 7 Cross Loading.....	55
Tabel 4. 8 Uji Reliabilitas ERP.....	56
Tabel 4. 9 R-Square ERP.....	57
Tabel 4. 10 Uji Hipotesis.....	58

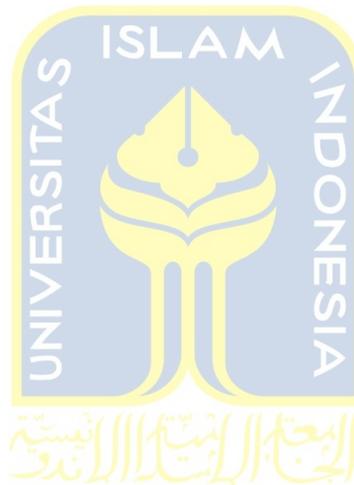
**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 4. 1 Outer Loading ..... 53



## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN. 1 KUESIONER PENELITIAN.....	74
LAMPIRAN. 2 TABULASI DATA PENELITIAN.....	80
LAMPIRAN. 3 HASIL UJI VALIDITAS DAN REABILITAS.....	90
LAMPIRAN. 4 UJI R-SQUARE.....	91
LAMPIRAN. 5 UJI HIPOTESIS.....	92



## ABSTRAK

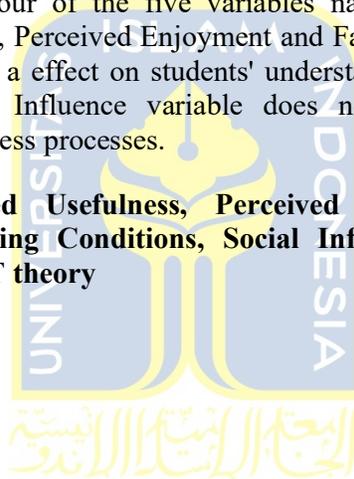
Institusi pendidikan di seluruh dunia sedang bergerak menuju penerapan *experiential learning* menggunakan *game* simulasi untuk meningkatkan pemahaman siswa. ERPSIM adalah simulasi pembelajaran berbasis *game* yang menawarkan pemain untuk merasakan simulasi menjalankan bisnis secara real time. Tujuan utama dari ERPSIM memungkinkan semua peserta untuk memproses seluruh siklus bisnis (termasuk perencanaan, pengadaan, produksi, dan penjualan). Penelitian ini menganalisis apakah pembelajaran berbasis permainan dapat mempengaruhi pemahaman siswa terhadap bisnis proses. Metode pengambilan sample adalah *purposive sampling* dan diperoleh 50 responden. Model Penelitian akan menggunakan analisis SEM (*Structural Equation Model*) dengan software SmartPLS. Hasilnya, Penggunaan ERPSIM sebagai media pembelajaran berbasis permainan dan *eksperiential learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman proses bisnis mahasiswa Akuntansi. Empat dari kelima variabel yaitu; *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Perceived Enjoyment* dan *Facilitating Condition* dalam menggunakan ERPSIM berpengaruh terhadap Pemahaman proses bisnis mahasiswa. Namun, variabel *Social Influence* tidak memberikan pengaruh terhadap pemahaman proses bisnis mahasiswa.

**Kata kunci:** *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Perceived Enjoyment*, *Facilitating Condition*, *Social Influence*, proses bisnis, TAM theory, UTAUT theory

## ABSTRACT

Educational institutions around the world are moving towards implementing experiential learning using simulation games to enhance student understanding. ERP Simulation is a game-based learning simulation that offers players to experience a simulation of running a business in real time. The main objective of ERP Simulation is to enable all participants to process the entire business cycle (including planning, procurement, production and sales). This study analyzes whether game-based learning can influence students' understanding of business processes. The sampling method is purposive sampling and obtained 50 respondents. The research model will use SEM (Structural Equation Model) analysis with SmartPLS software. As a result, the use of ERP simulations as game-based learning media and experiential learning has a significant influence on increasing the understanding of accounting students' business processes. Four of the five variables namely; Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Perceived Enjoyment and Facilitating Conditions in using ERP simulations have a effect on students' understanding of business processes. However, the Social Influence variable does not have effect on students' understanding of business processes.

**Keywords:** Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Perceived Enjoyment, Facilitating Conditions, Social Influence, business processes, TAM theory, UTAUT theory



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Era globalisasi membawa fenomena yang sangat menarik, dimana terdapat Kesenjangan yang signifikan antara kebutuhan industri dan kualitas mahasiswa dalam hal keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk sukses di dunia kerja, dan menjadi sebuah tantangan yang perlu diatasi dalam dunia pendidikan (Handayani, F., & Sunarti, E. 2019). salah satu kebutuhan keahlian bagi sebuah industri adalah dibutuhkannya seseorang yang paham tentang proses bisnis. Proses bisnis berperan kunci dalam pengembangan teknologi informasi dan pengoperasian aplikasi bisnis yang terkait dengan pengolahan data akuntansi. Pemahaman yang baik tentang proses bisnis juga penting bagi siapa pun yang ingin terlibat dalam dunia bisnis. Dengan pemahaman yang baik tentang proses bisnis, dapat dipastikan bahwa operasional perusahaan berjalan dengan lancar dan efisien.

Pemahaman proses bisnis merupakan hal yang sangat penting bagi mahasiswa akuntansi, karena hal ini membantu mereka untuk memahami aliran informasi dan transaksi keuangan dalam suatu organisasi atau perusahaan. Dengan pemahaman yang baik mengenai proses bisnis, mahasiswa akuntansi dapat mengidentifikasi potensi risiko dan peluang, serta memberikan saran yang lebih tepat dalam pengambilan keputusan keuangan. Menurut jurnal yang ditulis oleh (Aris Munandar & Hari Wijayanto, 2021) berjudul "Pentingnya Pemahaman

Proses Bisnis dalam Konteks Akuntansi," pemahaman proses bisnis memungkinkan mahasiswa akuntansi untuk menghubungkan teori akuntansi dengan praktik bisnis sehari-hari. Artikel tersebut menyatakan bahwa mahasiswa yang memiliki pemahaman mendalam tentang proses bisnis cenderung lebih siap untuk menghadapi tantangan dunia profesional dan memiliki potensi untuk menjadi akuntan yang berkualitas. Dalam studi tersebut, penulis juga menyatakan bahwa pemahaman proses bisnis dapat membantu mahasiswa akuntansi untuk mengenali bagaimana setiap kegiatan bisnis saling berhubungan, bagaimana informasi keuangan disimpan, diproses, dan digunakan dalam pengambilan keputusan. Artikel ini memberikan gambaran komprehensif mengenai pentingnya pemahaman proses bisnis dalam pendidikan akuntansi dan mengilustrasikan bagaimana hal ini dapat meningkatkan kualitas akademik dan profesional mahasiswa akuntansi.

Di era digitalisasi 4.0, persaingan bisnis semakin ketat, dan banyak perusahaan beralih dari sistem konvensional ke sistem digital. Contohnya, perusahaan menggunakan perangkat lunak canggih untuk mempermudah operasional. Oleh karena itu, mahasiswa diharuskan untuk siap menghadapi dunia yang digital. Beranič & Heričko (2022) menjelaskan bahwa kemajuan teknologi dan sistem informasi menjadi hal yang harus diajarkan dalam pendidikan.

Dalam menghadapi tantangan dunia kerja yang sebenarnya, institusi pendidikan dihadapkan pada tugas yang kompleks untuk mempersiapkan mahasiswanya agar memahami secara mendalam bagaimana bisnis beroperasi. Selain kesadaran individu siswa, peran institusi pendidikan juga sangat penting

dalam meningkatkan sumber daya manusia yang kompeten. Institusi pendidikan harus terus berinovasi dalam menciptakan sistem pembelajaran baru dan memberikan metode pembelajaran yang bermanfaat bagi mahasiswa setelah lulus. Mahasiswa diharapkan mampu mengaplikasikan pemahaman mereka dalam bidang tertentu ketika bekerja di perusahaan. Mengingat era saat ini semakin maju, yang secara otomatis mempengaruhi perkembangan ekonomi. Maka sudah sepatutnya pasar kerja membutuhkan sumber daya manusia yang benar-benar kompeten untuk bekerja sama

Salah satu metode pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan *case* pada pembahasan sebelumnya adalah metode *experiential learning*, metode ini merupakan sebuah proses pembelajaran dimana para pembelajar harus menggabungkan pengetahuan, keterampilan dan melalui pengalaman-pengalaman secara langsung. *Experiential learning* merupakan metode pembelajaran yang dikembangkan oleh David Kolb pada tahun 1984, yang telah terbukti dapat diterapkan dalam berbagai aspek, termasuk akademik (Jonathan & Laik, 2019). Sistem pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran kritis siswa terhadap hubungan antara teori yang dipelajarinya dengan kenyataan (Wrenn & Wrenn, 2009). Pembelajaran *eksperiential* dapat diimplementasikan dalam berbagai kegiatan, seperti Kegiatan di luar ruangan, latihan lapangan, latihan, pelatihan dan simulasi permainan. Pada penelitian ini peneliti akan menarik salah satu dari contoh implementasi dari *experiential learning* yakni simulasi permainan.

Simulasi permainan bisnis juga digunakan sebagai sarana pembelajaran di beberapa perguruan tinggi, dan nyatanya Peserta lebih tertarik dan terdorong

untuk berpartisipasi belajar lebih banyak (Dharmastuti et. al., 2021). Simulasi permainan bisnis sendiri merupakan sebuah pembelajaran yang berbasis permainan. Terciptanya sebuah pembelajaran yang berbasis permainan merupakan salah satu dampak dari berkembangnya sebuah teknologi. Permainan merupakan sebuah aktifitas interaktif yang di dalamnya terdapat interaksi dengan orang lain atau pemain lain baik sebagai kawan atau pun lawan dan dalam setiap permainan memiliki pencapaian (Krath et al., 2021). Pada awal kemunculan sebuah permainan hanya di tujukan sebagai hiburan semata, Manusia menggungkannya hanya sebagai alat pelepas penat. Namun, seiring berjalannya waktu permainan mengalami banyak perkembangan, sehingga permainan dapat digunakan menjadi salah satu media untuk simulasi dalam bidang pendidikan, bisnis, kedokteran, politik, militer, dan lain - lain (Joella et al., 2020).

Penggabungan antara teknologi dan metode belajar yang mengikuti atau menyesuaikan dengan perkembangan dunia, menjadi tanggapan atas tantangan pembangunan industri global. Pembelajaran berbasis permainan adalah salah satu kemungkinan yang dikembangkan dengan baik, adapun tujuan pengembangan dari metode ini adalah untuk menciptakan dunia virtual yang dipersonalisasi dengan cara yang mirip dengan masalah di dunia nyata seperti permasalahan dunia industri saat ini (Burhanudin et al., 2021). Penggunaan simulasi permainan sebagai sarana pembelajaran telah digunakan di universitas di seluruh dunia selama lebih dari 60 tahun (Goi, 2018). Meskipun telah digunakan sebagai alat pembelajaran selama lebih dari 60 tahun, simulasi permainan bisnis terus dikembangkan menggunakan model-model baru. Ada banyak jenis permainan

simulasi bisnis di pasaran, seperti MonsoonSIM, ERPSIM, HEC Montreal, *Business Simulation Suite*, dll. Masing-masing simulasi permainan tersebut memiliki ciri khas tersendiri dan bertujuan untuk memperbanyaknya dengan aplikasi nyata (Hall, 2014).

Pada penelitian ini jenis simulasi permainan yang akan diangkat adalah *Enterprise Resource Planning Simulation* (ERPSIM). *Enterprise Resource Planning* (ERP) adalah perangkat lunak yang memungkinkan perusahaan untuk mengintegrasikan dan mengkoordinasikan informasi dari setiap area bisnis untuk membantu proses bisnis di seluruh perusahaan (Azisah et al., 2021). Berdasarkan riset yang telah peneliti lakukan, Hingga saat ini sudah ratusan perusahaan di Indonesia yang menggunakan software ERP sebagai sistem manajemen utamanya. Beberapa diantaranya merupakan perusahaan ternama yang produknya tentu sudah tidak asing lagi bagi kita, PT Telkomsel, PT Indofood, PT Pertamina, PT Wismilak Anti Makmur, PT Belfoods dan PT Semen Gresik merupakan beberapa perusahaan besar yang telah menggunakan perangkat lunak ERP. Menurut Azisah et al., (2021) Dengan sistem ERP, informasi dapat dengan cepat ditransfer dari satu area bisnis ke departement lainnya, karena informasi tersebut terhubung secara real time. Tujuan dari sebuah informasi adalah untuk mendukung kegiatan sehari-hari perusahaan, untuk mendukung keputusan manajemen dan untuk mendukung penyediaan manajemen, Semakin cepat proses transfer informasi, semakin cepat pengguna informasi dapat mengambil keputusan. ERPSIM adalah permainan simulasi yang dikembangkan oleh HEC Montreal, Kanada (Leger et al., 2010).

Menurut Seethamraju (2008), permainan ERPSIM dapat membantu meningkatkan pembelajaran siswa terkait proses bisnis dengan sistem terintegrasi. Tujuan ERPSIM adalah untuk meningkatkan pemahaman tentang konsep sistem perusahaan, untuk membiasakan perusahaan dengan integrasi dan untuk memperoleh atau meningkatkan pengetahuan dalam menangani perangkat lunak ERP (Léger, 2006). ERPSIM dirancang untuk memungkinkan peserta menghadapi situasi bisnis yang mirip dengan dunia nyata. Peserta harus melakukan proses bisnis menggunakan sistem terintegrasi ERP. Tujuan utama ERPSIM adalah untuk memungkinkan semua pemangku kepentingan menangani seluruh siklus bisnis (termasuk Perencanaan, pengadaan, produksi, dan penjualan). Selain itu, ERPSIM menunjukkan kepada peserta apa yang benar-benar diperlukan untuk operasi perusahaan yang efisien dalam sistem yang terintegrasi (Leger et al., 2010). Peserta juga harus menganalisis data transaksi untuk mengambil keputusan bisnis yang paling tepat; Ini diperlukan karena pembayaran tertinggi diperlukan untuk memenangkan permainan.

Studi-studi sebelumnya telah menunjukkan seberapa efektif simulasi permainan bisnis digunakan untuk mengajar. Sebagian besar studi tersebut menyelidiki hubungan antara penggunaan simulasi permainan di sektor akademik dan kompetensi mahasiswa pada mata kuliah tertentu seperti manajemen bisnis (Dharmastuti, 2018). maka dari itu penulis ingin meneliti pengaruh dari penggunaan simulasi permainan bisnis (ERPSIM) terhadap pemahaman proses bisnis mahasiswa. namun, sangat minim penelitian sebelumnya menambahkan factor apa saja yang membuat seseorang menggunakan ERPSIM sebagai media

pembelajaran mereka dalam memahami proses bisnis. Khususnya dalam penelitian ini penulis menambahkan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi seseorang dalam menerima atau menggunakan sebuah teknologi. beberapa factor yang di gunakan oleh peneliti berdasarkan pada teori TAM (*Techgnology Acceptance Model*) dan UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*), karena model ini meneliti apa saja faktor yang dapat mendorong seseorang dalam menerima sebuah teknologi.

Atas dasar latar belakang masalah di atas mendorong penulis untuk melakukan penelitian tentang pengaruh penggunaan ERPSIM terhadap pemahaman proses bisnis. Penelitian ini akan dilakukan di lingkup Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia dengan objek Mahasiswa Akuntansi yang masih aktif ataupun yang baru saja lulus. Hal ini karena Universitas Islam Indonesia menggunakan *game* simulasi bisnis dalam metode ajar. Berdasarkan latar belakang yang telah penulis sampaikan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan ERPsim Terhadap Pemahaman Proses Bisnis Mahasiswa Akuntansi.”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Apakah penggunaan ERPSIM berdsasarkan aspek *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Perceived Enjoyment*, *Social Influence*, dan *Facilitating Condition*, mampu mempengaruhi pemahaman proses bisnis pada mahasiswa akuntansi?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Untuk membuktikan dampak dari penggunaan permainan Simulator ERPsim terhadap peningkatan pemahaman proses bisnis pada mahasiswa. Dalam penelitian ini penggunaan ERPsim yang dimaksud adalah *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Perceived Enjoyment*, *Social Influence*, dan *Facilitating Condition*, sehingga tujuan penelitian:

1. Membuktikan pengaruh *Perceived Usefulness* penggunaan ERPsim terhadap pemahaman proses bisnis.
2. Membuktikan pengaruh *Perceived Ease of Use* ERPsim terhadap pemahaman proses bisnis.
3. Membuktikan pengaruh *Perceived Enjoyment* penggunaan ERPsim terhadap pemahaman proses bisnis.
4. Membuktikan pengaruh *Social Influence* penggunaan ERPsim terhadap pemahaman proses bisnis.
5. Membuktikan pengaruh *Facilitating Condition* penggunaan ERPsim terhadap pemahaman proses bisnis.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Kontribusi penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dan kontribusi praktis untuk aspek-aspek berikut:

- A. kontribusi Teoritis.

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan tambahan informasi tentang gamifikasi dan experiential learning sebagai implementasi dari teori-teori yang

diperoleh selama studi sarjana. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya atau sebagai sumber literatur bagi peneliti.

## B. Kontribusi praktik

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang manfaat dari simulasi permainan sebagai *experiential learning* untuk memahami proses bisnis.

### 1.5 Sistematika Pembahasan

Penulisan skripsi dimaksudkan untuk mempermudah pembaca memahami alur penulisan dengan Menyusun gambaran garis besar bab demi bab. Penelitian ini disusun dengan lima bab dengan susunan seperti berikut:

#### **BAB I Pendahuluan**

Pada bab ini menjelaskan terkait latar belakang peneliti mengambil penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II Tinjauan Pustaka**

Pada bab ini berisi tinjauan teori yang berkaitan dengan teori yang digunakan dalam melakukan penelitian meliputi penelitian terdahulu, hipotesis penelitian, dan kerangka.

#### **BAB III Metode Penelitian**

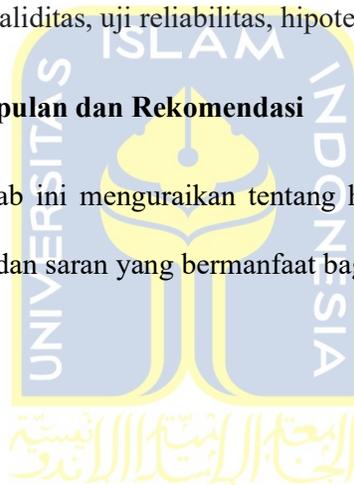
Pada Bab ini menjelaskan tentang Teknik yang akan digunakan dalam penelitian meliputi jenis penelitian, populasi dan sampel, Teknik pengambilan sampel, data dan jenis data, metode pengumpulan data, definisi variable operasional serta metode analisis data.

#### **BAB IV Hasil dan Pembahasan**

Pada bab ini berisi temuan dan analisis data yang dikumpulkan. Analisis teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif, uji validitas, uji reliabilitas, hipotesis tes, dan interpretasi hasil

#### **BAB V Kesimpulan dan Rekomendasi**

Pada Bab ini menguraikan tentang hasil kesimpulan pembahasan dari penelitian dan saran yang bermanfaat bagi peneliti selanjutnya.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Landasan Teori

##### 2.1.1 Experiential Learning

*Experiential Learning* merupakan sebuah proses belajar, proses perubahan yang menggunakan pengalaman sebagai sebuah media belajar atau pembelajaran. *Experiential Learning* merupakan bentuk pembelajaran yang melibatkan refleksi dan proses pemberian makna dari pengalaman langsung. Pendekatan ini memfokuskan pada proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan individu (David A. Kolb, 1984). Pendekatan pembelajaran eksperimental ini memposisikan siswa sebagai fokus utama, dengan keyakinan bahwa pengalaman merupakan cara terbaik bagi seseorang untuk belajar, sesuai dengan yang diwujudkan dalam kurikulum Merdeka yang diterapkan di sebagian besar sekolah di Indonesia mulai dari tingkat dasar hingga menengah pada tahun pelajaran 2022-2023. Untuk mencapai pengalaman belajar yang efektif, seluruh tahapan pembelajaran perlu dilibatkan, mulai dari menetapkan tujuan, melakukan observasi dan eksperimen, merefleksikan ulang, hingga merencanakan tindakan. Jika proses ini dijalani dengan baik, siswa memiliki kesempatan untuk mempelajari keterampilan baru, mengembangkan sikap baru, atau bahkan mengadopsi cara berpikir baru.

### 2.1.2 Simulasi Permainan Bisnis

Menurut Faria (2006) simulasi permainan bisnis sudah diterapkan di perguruan tinggi selama kurang lebih 50 tahun. Diperkirakan simulasi permainan memberikan gambaran sekilas tentang bagaimana materi dalam buku teks digunakan dalam kehidupan nyata, yang dapat membantu pemain mengembangkan keterampilan baru yang tidak dapat dipelajari hanya dari membaca buku (Vos & Brennan, 2010). Para siswa lebih terdorong untuk mengidentifikasi tindakan terbaik dalam setiap situasi untuk meningkatkan kesuksesan tim mereka (Vos & Brennan, 2010). Peserta dalam permainan simulasi adalah pemain aktif yang artinya semua peserta memiliki peran untuk menganalisis, mengolah dan memodifikasi informasi, membuat keputusan, dan saling mendukung.

Peran yang diambil para peserta memberi mereka pengalaman dari setiap penemuan dan eksplorasi saat menjalankan permainan (Ruohomaki, 1994). pengalaman dari siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis simulasi tampil jauh lebih baik daripada pembelajaran dengan cara tradisional (Sathe & Yu, 2021). Juga, menurut (Kolb, 1984), belajar dan mengetahui sedikit berbeda satu sama lain. Belajar adalah proses memperoleh pengetahuan secara berulang-ulang, sedangkan pengetahuan adalah pemahaman yang dihasilkan dari transformasi pengalaman. Menurut Vartiainen dan Ruohomaki (1994), realitas yang dimodelkan dalam simulasi berbasis permainan memungkinkan konstruksi pemahaman dan keterampilan yang tidak mungkin dipelajari di kelas reguler.

### **2.1.3 Enterprise Resource Planning Simulation (ERPSIM)**

#### **2.1.3.1 ERPSIM**

*Enterprise Resource Planning Simulation* atau yang disingkat ERPSIM merupakan sebuah *permainan* simulasi bisnis menggunakan ERP-SAP. ERPSIM dikembangkan oleh HEC Montreal di Kanada. ERPSIM adalah permainan simulasi bisnis untuk SAP ERP dan SAP S/4HANA di mana peserta menggunakan sistem ERP nyata untuk mengelola perusahaan virtual mereka di pasar yang kompetitif. Menang atau kalah, peserta akan meningkatkan pengetahuan mereka tentang proses bisnis dan pemahaman mereka tentang bagaimana sistem ERP efektif dalam mengelola proses tersebut. ERPSIM dirancang sedemikian rupa sehingga peserta dapat menghadapi situasi bisnis yang serupa dengan yang ada di dunia nyata. Peserta yang mengikuti ERPSIM harus menjalankan proses bisnis menggunakan sistem yang terintegrasi dengan ERP. Tujuan utama dari ERPSIM memungkinkan semua peserta untuk memproses seluruh siklus bisnis (termasuk perencanaan, pengadaan, produksi, dan penjualan). Selain itu, di ERPSIM telah ditunjukkan kepada semua peserta tentang apa yang sangat dibutuhkan untuk mengoperasikan perusahaan secara efisien, Peserta juga harus menganalisis data transaksi secara berurutan untuk membuat keputusan bisnis yang paling tepat, ini diperlukan karena keuntungan tertinggi diperlukan untuk memenangkan sebuah permainan. Team dengan *company valuation* tertinggi ialah pemenang dari kompetisi ini.

Bermain ERPSIM berarti bisa diartikan belajar sambil bereksperimen. Empat skenario, dari perusahaan distribusi yang disederhanakan menjadi pabrik manufaktur B2B, dengan tingkat kesulitan yang terus berubah, simulasi ini menghadirkan tantangan yang dapat diadaptasi ke semua tingkatan. ERPSIM membantu memungkinkan pembelajaran dengan menghasilkan lingkungan yang dinamis yang mempercepat waktu, mensimulasikan interaksi dengan mitra bisnis, dan mengotomatiskan pelaksanaan tugas administratif. Pendekatan ini memungkinkan pelajar untuk fokus pada analitik dan pengambilan keputusan dan memberi mereka insentif untuk menjadi lebih baik dalam menerjemahkan strategi mereka ke dalam tindakan menggunakan sistem ERP.

Dengan mempercepat waktu misal satu hari hanya dihitung satu menit, pelajar diharuskan untuk fokus membuat keputusan terbaik dengan cara yang seefisien mungkin. Saat simulasi telah berjalan mereka akan mencari cara untuk meningkatkan pengetahuan mereka tentang sistem ERP dan mungkin akan menghasilkan solusi untuk meningkatkan pengambilan keputusan mereka. Hingga akhirnya peserta mampu membuat visualisasi dan memvalidasi keefektifannya pada data yang mereka miliki dan yang dapat berdampak pada mereka adalah cara yang ampuh bagi pembelajar untuk meningkatkan keterampilan analitis mereka. Adapun kelebihan lain dari ERP sebagai berikut (Alouah et al., 2010):

- Melakukan daripada mendengarkan
- Memecahkan permasalahan secara langsung
- Mencoba sistem ERP secara langsung

- Bekerja sama dengan cara berdiskusi untuk menjadikan perusahaannya tetap bertahan

### 2.1.3.2 Jenis permainan dalam ERPSIM

#### a. *Manufacturing Game*

Pada jenis permainan manufacturing, tim yang bertanding seolah sedang mengelola sebuah perusahaan manufaktur di mana dagangan yang diperjualbelikan berupa sereal dengan rasa *strawberry*, *blueberry*, kacang, kismis, original, dan campuran dengan masing masing memiliki kemasan penjualan 1kilogram dan ½ kilogram. Permainan ini menggunakan simulasi pengelolaan tiga daerah yaitu daerah utara, daerah barat, dan daerah selatan dengan tiap daerah memiliki tiga toko berupa toko *grocery chains*, toko *independent grocers*, dan *hypermarket*. Setiap toko memiliki perbedaan pada produk yang mereka jual di tokonya, seperti *grocery chains* hanya memperdagangkan produk dengan ukuran ½ kilogram saja, kemudian *independent grocers* memperdagangkan produk 1 kilogram, dan hypermart menjual produk 1kilogram maupun ½ kilogram. *Manufacturing game* memiliki tiga jenis tahapan yaitu:

#### a) *Introduction*

Diajarkan bagaimana sebuah bisnis manufaktur itu berjalan (hanya diperbolehkan untuk menjual produk yang disediakan dari sistem), timing untuk produksi ditentukan, dan berhenti ketika tim telah mempelajari pembelian.

#### b) *Extended*

Para peserta diberikan kekuasaan penuh atas perusahaan yang mereka mampu untuk melakukan segala proses bisnis dari awal ronde. Sehingga semua tim harus merumuskan strategi untuk kepentingan perusahaan supaya mampu memenangkan pasar.

*c) Advanced*

Hampir sama dengan extended, namun terdapat tambahan pengoperasian pengiriman persediaan barang ke Gudang tiap wilayahnya sebelum didistribusikan ke pelanggan.

#### **2.1.4 SAP University Alliance**

SAP University Alliance adalah sebuah program kerja sama antara industri bisnis dan dunia pendidikan. Lebih dari 500 universitas di seluruh dunia menjadi anggota program ini. Program ini memberikan undangan eksklusif kepada universitas yang terpilih untuk bergabung. Tujuan utama dari SAP *University Alliance* adalah memperkuat konsep-konsep yang diajarkan di kelas dengan menggunakan metode pembelajaran simulasi dan permainan bisnis. Program ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan minat mahasiswa dalam mempelajari SAP, sehingga mereka siap menghadapi persaingan di dunia kerja.

Universitas Islam Indonesia (UII) menjadi bagian dari SAP University Alliances (SAP UA). UII menerapkan dua mata kuliah terkait sistem ERP, yaitu Sistem Aplikasi ERP - SAP dan Integrasi Proses Bisnis - SAP. Mata kuliah Sistem Aplikasi ERP - SAP mewakili fase final preparation dalam metode ASAP.

Dalam mata kuliah ini, mahasiswa berperan sebagai end user. Sementara itu, mata kuliah Integrasi Proses Bisnis - SAP merupakan implementasi dari fase realization dalam metode ASAP. Di mata kuliah ini, mahasiswa diberikan tugas untuk mengkonfigurasi sistem SAP.

### **2.1.5 Pemahaman Proses Bisnis**

Menurut Davenport (1993), proses bisnis adalah serangkaian kegiatan yang teratur dan terukur yang dilakukan untuk menghasilkan produk khusus yang ditujukan kepada pelanggan tertentu. Menurut Magal & Word (2011) dalam buku "*Integrated Business Processes with ERP Systems*", proses bisnis adalah rangkaian tugas atau aktivitas yang dilakukan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Dalam mengintegrasikan proses bisnis, penting untuk memahami bagaimana bisnis berjalan. Hal ini karena informasi akan sulit diintegrasikan dengan baik jika tidak ada alur yang jelas di dalam perusahaan. Memahami proses bisnis sangat membantu dalam mengintegrasikan proses-proses tersebut, sehingga semua departemen bisa bekerja secara otomatis dan menjadi satu kesatuan yang tak dapat dipisahkan. Selain itu, pemahaman tentang proses bisnis juga membantu pengguna dalam menggunakan sistem ERP dengan efisien. Ada beberapa jenis proses bisnis, seperti yang dinyatakan oleh (Magal & Word, 2011):

1. *Procurement Process - BUY*. Ini adalah proses yang melibatkan semua kegiatan terkait dengan pembelian atau pengadaan bahan yang dibutuhkan oleh perusahaan, misalnya membeli bahan baku untuk membuat produk.

2. *Production Process - MAKE*. Fokus utama dari proses ini adalah membuat produk di dalam perusahaan, seperti pengolahan bahan mentah menjadi bahan jadi
3. *Fulfillment process - SELL*. Proses ini melibatkan langkah-langkah yang terkait dengan menjual dan mengirimkan produk kepada pelanggan.

Proses bisnis adalah kumpulan aktivitas yang mendukung operasional perusahaan. Aktivitas-aktivitas ini saling terkait dan berkontribusi untuk mencapai tujuan organisasi. Proses bisnis dapat terdiri dari subproses yang mendukung tujuan utamanya. Penting untuk menjaga standar yang baik dalam menghasilkan produk yang berkualitas. Proses bisnis yang efektif yaitu yang dapat membantu perusahaan mengurangi biaya operasional, karena perusahaan tidak perlu lagi mengimprovisasi dalam menyusun standar proses bisnis. Proses bisnis yang baik harus efisien, efektif, dan memudahkan pengguna untuk beradaptasi dengan mudah dalam menjalankan proses-proses di dalamnya.

## **2.2 Technology acceptance model**

Pada tahun 1986, Fred Davis memperkenalkan *Technology acceptance model*, yang dibuat untuk pengguna sebagai model untuk menerima sistem dan teknologi informasi. Menurut (Davis, 1989), ada sejumlah faktor yang mempengaruhi bagaimana orang menggunakan berbagai teknologi. *Perceived Usefulness* dan *perveived ease of use* adalah pendorong utama kecenderungan pengguna untuk menerima teknologi baru, dan TAM telah terbukti mampu menjelaskan pendorong ini (Davis, 1989).

TAM dianggap sebagai model penerimaan paling mendasar yang digunakan untuk mengukur tingkat adopsi teknologi atau sistem informasi, dan telah berkembang menjadi model yang kuat dengan kemampuan untuk memprediksi niat pengguna untuk mengadopsi teknologi baru. Model TAM, bagaimanapun, masih terbatas kemampuannya untuk mengenali elemen eksternal lainnya, seperti aspek sosial dan lingkungan, yang sangat penting dalam proses pengambilan keputusan apakah akan mengadopsi teknologi baru atau tetap dengan teknologi yang ada.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Tao (2010) menemukan bahwa *perceive usefulness* mempengaruhi faktor-faktor lain, seperti *Perceived Enjoyment*, yang dapat mempengaruhi kelanjutan penggunaan teknologi baru. Venkatesh dan Davis (1996) melakukan eksperimen penelitian untuk mengidentifikasi *Perceived Ease of Use* sebelumnya dengan menggunakan 108 subjek dan enam sistem informasi. Mereka menemukan bahwa efisiensi diri individu dan kegunaan sistem memengaruhi *self-efficacy* tentang kemudahan penggunaan sistem.

### **2.3 Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)**

Model UTAUT awal terdiri dari empat faktor yang mempengaruhi perilaku pengguna, termasuk ekspektasi kinerja, ekspektasi upaya, *Social Influence*, dan *Facilitating Conditions* (Venkatesh et al., 2003). Sejauh mana pengguna mengharapkan bahwa menggunakan teknologi baru akan meningkatkan kinerja mereka di tempat kerja dikenal sebagai ekspektasi kinerja. Tingkat

seberapa sederhana teknologi baru dapat digunakan diukur dengan ekspektasi upaya. Tingkat di mana pengguna diyakinkan bahwa orang lain berpikir mereka harus mengadopsi teknologi baru hal ini di kenal sebagai *Social Influence*. Sejauh mana pengguna percaya bahwa ada infrastruktur organisasi dan teknologi yang tersedia untuk memungkinkan penggunaan teknologi baru hal ini dikenal sebagai "*Facilitating Conditions*" (Venkatesh et al., 2003).

Motivasi hedonis, nilai harga, dan kebiasaan adalah tiga komponen lainnya yang (Venkatesh et al., 2003) kembangkan ke UTAUT selama tahun-tahun berikutnya. Banyak penelitian telah dilakukan untuk mengeksplorasi apa yang mungkin diungkapkan oleh penelitian masa depan menggunakan model UTAUT, dan model terbaru dikenal sebagai UTAUT 2. UTAUT mengukur rentang variabel yang lebih luas yang dapat memengaruhi niat pengguna untuk menggunakan sistem dan teknologi informasi baru. Studi ini dilakukan di UII yang terletak di Yogyakarta yang terkenal sebagai kota ramah mahasiswa. Lebih dari 50% mahasiswa UII berasal dari luar Yogyakarta.

## 2.4 Kajian Penelitian Terdahulu

**Tabel 2. 1 Kajian Terdahulu**

No	Nama Penulis dan Tahun	Judul Penelitian	Variabel	Hasil Penelitian
1.	(Im et al., 2011)	<i>An International comparison of technology adoption Testing the UTAUT model</i>	1. <i>Effort expectancy</i> 2. <i>Performance expectancy</i> 3. <i>Facilitating Condition</i>	Ke lima factor dari penelitian ini memiliki dampak yang positif dan signifikan terhadap niat pengguna dalam menggunakan

			4. <i>Social Influence Users' intention</i>	teknologi baru
2.	(Mohd Yatim et al., 2018)	<i>Factors Influencing Use of MonsoonSIM Business Simulation by UTM Undergraduate Students</i>	1. <i>Perceived Usefulness and attitude</i> 2. <i>Perceived Usefulness and behavioral intention</i> 3. <i>Perceived Ease of Use and attitude</i> 4. <i>Perceived Enjoyment and attitude</i> 5. <i>Perceived Enjoyment and behavioral intention</i> 6. <i>Attitude to use MonsoonSIM and behavioral intention</i>	<i>Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use and Perceived Enjoyment</i> itu memiliki hubungan yang positif dengan <i>attitude (sikap)</i> saat menggunakan MonsoonSIM. Ada hubungan yang positif antara <i>Perceived Usefulness, Perceived Enjoyment, dan attitude (sikap)</i> dengan niat perilaku untuk menggunakan MonsoonSIM
3.	(Hwang, 2019)	<i>ERP Simulation permainans in Asynchronous Online Classes</i>	1. <i>Attitude</i> 2. <i>Perceived Ease of Use</i> 3. <i>Business process knowledge</i> 4. <i>ES knowledge</i> 5. <i>SAP transaction knowledge</i>	Keduanya <i>perceived of usefulness dan Perceived Ease of Use</i> memiliki hubungan yang positif dengan menggunakan ERPSIM sebagai alat belajar yang juga memberikan hubungan yang positif dengan <i>business process knowledge, enterprise system knowledge dan SAP transaction</i>

				<i>knowledge</i>
4.	(Susanto et al., 2021)	<i>Analysis Of Factors That Affecting The Acceptance Of The Use Of Digital Form Mobile Application At Pt. ABC Using Tam Dan UTAUT Theoretical Model</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Perceived Trust</i></li> <li>2. <i>Perceived Ease of Use</i></li> <li>3. <i>Perceived Usefulness</i></li> <li>4. <i>Performance Expectancy</i></li> <li>5. <i>Effort Expectancy</i></li> <li>6. <i>Social Influence</i></li> <li>7. <i>Facilitating Condition</i></li> <li>8. <i>Behavioral Intention</i></li> </ol>	<p><i>Perceived Trust</i> memiliki efek positif terhadap <i>Perceived Usefulness</i></p> <p><i>Perceived Trust</i> memiliki efek positif terhadap <i>Perceived Ease of Use</i>, <i>Performance expectancy</i> memiliki efek positif terhadap <i>Behavioral Intention</i>, <i>Effort Expectancy</i> memiliki efek positif terhadap <i>Behavioral Intention</i>, <i>Social Influence</i> memiliki efek positif terhadap <i>Behavioral Intention</i>, <i>Facilitating Condition</i> memiliki efek positif terhadap <i>Behavioral Intention</i>, <i>Behavioral Intention</i> memiliki efek positif terhadap <i>Use Behavior</i>, <i>Perceived Ease of Use</i> memiliki efek negatif terhadap <i>Perceived Usefulness</i>, <i>Perceived Ease of Use</i> memiliki efek negatif terhadap <i>Behavioral Intention</i>, <i>Perceived Usefulness</i> memiliki efek negatif terhadap <i>Behavioral Intention</i>.</p>
5.	(Dharmastuti et al., 2021)	<i>Business Simulation, Student Competency, And Learning Outcomes</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Perceived Usefulness</i></li> <li>2. <i>Perceived Ease of Use</i></li> <li>3. <i>Perceived Enjoyment</i></li> </ol>	<p><i>Perceived Usefulness</i> menunjukkan efek positif yang signifikan kompetensi bisnis mahasiswa (variable moderasi). ada juga hubungan</p>

				yang positif signifikan terhadap <i>Perceived Ease of Use</i> dengan kompetensi bisnis, dan kompetensi bisnis dengan <i>learning outcomes</i> . Namun, tidak ada hubungan yang positif antara <i>Perceived Ease of Use</i> dan <i>Perceived Enjoyment</i> terhadap kompetensi bisnis
6.	(Schmuck, 2021)	<i>Education and training of manufacturing and supply chain processes using business simulation games</i>	1. Business knowledge 2. Education manufacturing 3. Supply chain manufacturing	Hasilnya terkonfirmasi bahwa penggunaan <i>game</i> simulasi bisnis berpengaruh positif terhadap pemahaman dan pelatihan manufaktur dan juga supply chain.

## 2.5 Hipotesis Penelitian

### 2.5.1 *Perceived Usefulness*

Fred Davis, (1989) dengan *Technology acceptance model* telah mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku pengguna dalam menggunakan teknologi. *Perceived Usefulness* berhubungan dengan tingkat kepercayaan yang dirasakan oleh pengguna tentang apakah teknologi baru tersebut akan memberikan manfaat atau tidak. Minat yang tinggi akan menghasilkan intensitas yang tinggi juga bagi pengguna untuk

menggunakan sistem informasi yang baru. Davis, (1989) juga menunjukkan *Perceived Usefulness* juga berhubungan dengan keyakinan pengguna bahwa setelah mereka menggunakan teknologi yang baru maka akan meningkatkan kinerja mereka di tempat kerja. Dalam UTAUT, *Perceived Usefulness* merupakan ekspektasi kinerja yang juga dapat di definisikan sejauh mana teknologi tersebut dapat memberikan manfaat bagi pengguna dalam melakukan suatu pekerjaan tertentu. pada dasarnya teknologi diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penggunanya dalam melakukan pekerjaan sehari-hari dan juga dapat meningkatkan mobilitas pengguna (Venkatesh, 2012).

Menurut Rajuna (2021) ekspektasi kinerja (*Perceived Usefulness*) di pastikan menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi minat pengguna untuk menggunakan teknologi baru. Hong dan Kang (2010) menunjukkan bahwa ekspektasi kinerja setelah menggunakan teknologi baru berpengaruh pada niat pengguna untuk mengadopsi teknologi baru. Dalam menguji hipotesis mereka, Hong dan Kang (2010) menemukan bahwa pengguna di Korea cenderung mengharapkan manfaat dari teknologi baru ketimbang kesederhanaan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mohd Yatim et al., (2018) di UTM menunjukkan bahwa *Perceived Usefulness* signifikan dan berpengaruh positif terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan Simulasi permainan MonsoonSIM. Studi yang dilakukan oleh Dharmastuti et. al., (2021) di Universitas Atma Jaya juga menunjukkan

bahwa *Perceived Usefulness* memiliki hubungan yang positif dengan kompetensi bisnis mahasiswa. Namun menurut Tao et. Al. (2009) *Perceived Usefulness* tidak memiliki dampak signifikan yang jelas pada tingkat kepuasan dan kinerja pembelajaran. Berdasarkan pada penelitian-penelitian yang sebelumnya, maka hipotesis yang diajukan adalah:

**H1: *Perceived Usefulness* dalam menggunakan ERPSIM memiliki hubungan yang positif terhadap pemahaman proses bisnis bagi mahasiswa**

#### 2.5.2 *Perceived Ease of Use*

Menurut Davis (1898) *perceive ease of use* juga merupakan salah satu faktor yang di yakini dapat mempengaruhi niat seseorang dalam menggunakan teknologi yang baru. Hal ini tentang kepercayaan seorang individu tentang bagaimana sebuah aplikasi atau sistem informasi yang baru akan membantu mereka dalam melakukan pekerjaan mereka. Jika aplikasi atau sistem informasi yang baru dapat membantu para pengguna dalam melakukan pekerjaannya maka keinginan mereka untuk menggunakannya cenderung meningkat. Davis (1898) menunjukkan bahwa *Perceived Ease of Use* adalah kebalikan dari *Perceived Usefulness* yang di mana *Perceived Ease of Use* meyakini bahwa akan ada lebih sedikit upaya dalam menggunakan teknologi baru. Maka dari itu, teknologi baru lebih mungkin untuk digunakan dari pada yang lain.

menurut Venkatesh (2012) Di UTAUT, *Perceived Ease of Use* merupakan ekspektasi upaya yang didefinisikan sebagai tingkat upaya yang perlu dilakukan dalam menggunakan teknologi baru. pengguna lebih menyukai teknologi baru yang sederhana yang dapat dengan mudah dipahami dan diinginkan karena hal tersebut dapat memberikan manfaat maksimal (Davis, 1989). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Hong & Kang (2010) *effort expectancy* seseorang mengacu pada seberapa mudah teknologi digunakan, hasil dari penelitian yang mereka lakukan menunjukkan bahwa pengguna yang berasal dari Amerika Serikat cenderung memilih untuk mengadopsi teknologi baru karena mereka mengharapkan kesederhanaan dari teknologi yang baru tersebut, bukan seberapa besar manfaat yang akan mereka dapatkan dari teknologi baru tersebut.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rajuna (2021), *effort expectancy* memiliki hubungan negatif terhadap penggunaan sebuah teknologi baru. Namun, menurut Hong & Kang (2010) *performance expectancy* memiliki hubungan yang positif dengan penggunaan teknologi baru. Dharmastuti et. al., (2021) dalam penelitian menunjukkan *Perceived Ease of Use* memberikan hasil yang signifikan terhadap kompetensi literasi bisnis mahasiswa di Universitas Atmajaya. penelitian lain yang dilakukan oleh Hwang, (2019) menunjukkan *Perceived Ease of Use* memberikan hubungan yang positif terhadap pemahaman siswa terhadap materi subjek. Namun menurut penelitian yang dilakukan oleh Tao et. al.

(2009) *Perceived Ease of Use* tidak memiliki dampak signifikan yang jelas terhadap tingkat kepuasan dan prestasi belajar. Maka dari itu berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, maka hipotesis yang diajukan adalah:

**H2: *Perceived Ease of Use* ERPSIM memiliki hubungan yang positif terhadap pemahaman proses bisnis bagi mahasiswa**

### **2.5.3 *Perceived Enjoyment***

Menurut Lee et. al. (2005) *Perceived Enjoyment* adalah bagaimana seorang pengguna bisa termotivasi untuk menggunakan teknologi baru karena aktivitasnya menarik bagi mereka. Davis (1992) membuktikan bahwa *Perceived Enjoyment* menunjukkan hasil yang terpisah dengan *Perceived Usefulness* and *Perceived Ease of Use*. Davis juga menyatakan bahwa *Perceived Enjoyment* mengacu pada motif implisit yang membawa kegembiraan dan perasaan yang senang saat menggunakan teknologi baru.

Dalam penelitiannya (Dharmastuti et. al., 2021) membuktikan bahwa *Perceived Enjoyment* dalam menggunakan simulasi bisnis berpengaruh positif terhadap kompetensi bisnis mahasiswa. Mereka mendapati bahwa pembelajaran menggunakan simulasi bisnis telah meningkatkan semangat peserta dan juga telah mengurangi stress mereka. Pada penelitian yang dilakukan oleh Mohd Yatim et al., (2018) menemukan bahwa peserta simulasi bisnis yang dilakukan di UTM menyatakan bahwa simulasi berbentuk permainan menjadi hiburan

sekaligus menambah pemahaman mereka. Berdasarkan penelitian di atas maka hipotesis yang diajukan:

**H3: *Perceived Usefulness* dalam menggunakan ERPSIM memiliki hubungan yang positif terhadap pemahaman proses bisnis bagi mahasiswa**

#### **2.5.4 *Social Influence***

Sejauh mana seseorang (individu) dapat percaya bahwa pendapat orang lain mengenai penggunaan teknologi yang baru dapat mempengaruhi keputusan mereka untuk menggunakan teknologi yang baru, hal ini disebut sebagai *Social Influence* (Venkatesh, 2012). Menurut Thompson et. al., (1991) istilah *Social Influence* adalah bagaimana perilaku seorang individu dapat dipengaruhi oleh cara mereka percaya, seseorang akan melihat mereka sebagai akibat dari penggunaan teknologi tertentu. Menurut Venkatesh (2003) model UTAUT saat ini menunjukkan bahwa *Social Influence* tidak berpengaruh secara signifikan kecuali jika diperintahkan.

Teori di atas sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Im et. al., (2011) dalam penelitiannya menemukan bahwa *Social Influence* tidak memiliki hubungan yang signifikan terhadap keputusan seseorang untuk menggunakan aplikasi yang ada di ponsel di Negara – Negara Asia, walaupun Negara di Asia memiliki budaya yang lebih kuat dibandingkan Amerika Serikat. Tetapi, pada penelitian yang dilakukan oleh Carlsson et.

al., (2006) menunjukkan bahwa *Social Influence* memiliki hubungan yang positif terhadap niat menggunakan, hal ini terjadi jika variable nya beridiri sendiri sebagai independen variable.

Aplikasi yang di teliti pada penelitian ini adalah ERPSIM. Seperti yang kita ketahui ERPSIM adalah sebuah metode pembelajaran berbasis permainan, Pembelajaran berbasis *game* adalah metode yang menggunakan aplikasi permainan untuk menciptakan lingkungan belajar yang meningkatkan keterampilan kreatif, memberikan kegembiraan, dan memotivasi (Joella et al., 2020). Saat ini, telah ada berbagai platform pembelajaran bisnis berbasis *game* yang digunakan. Menurut (Schmuck, 2021), penggunaan *game* simulasi bisnis efektif dalam meningkatkan pemahaman tentang proses manufaktur dan rantai pasokan. Oleh karena itu, hipotesis berikut dirumuskan:

**H4: *Social Influence* dalam menggunakan ERPSIM memiliki hubungan yang positif terhadap pemahaman proses bisnis bagi mahasiswa**

#### ***2.5.5 Facilitating Condition***

Menurut Venkatesh et. al., (2003) *Facilitating Condition* dapat diartikan sebagai titik ketika pengguna meyakini bahwa mereka mendapatkan dukungan baik secara teknis maupun organisasi untuk menggunakan jenis teknologi atau sistem informasi tertentu. *Facilitating Condition* dapat berupa perangkat keras dan koneksi internet. Pada

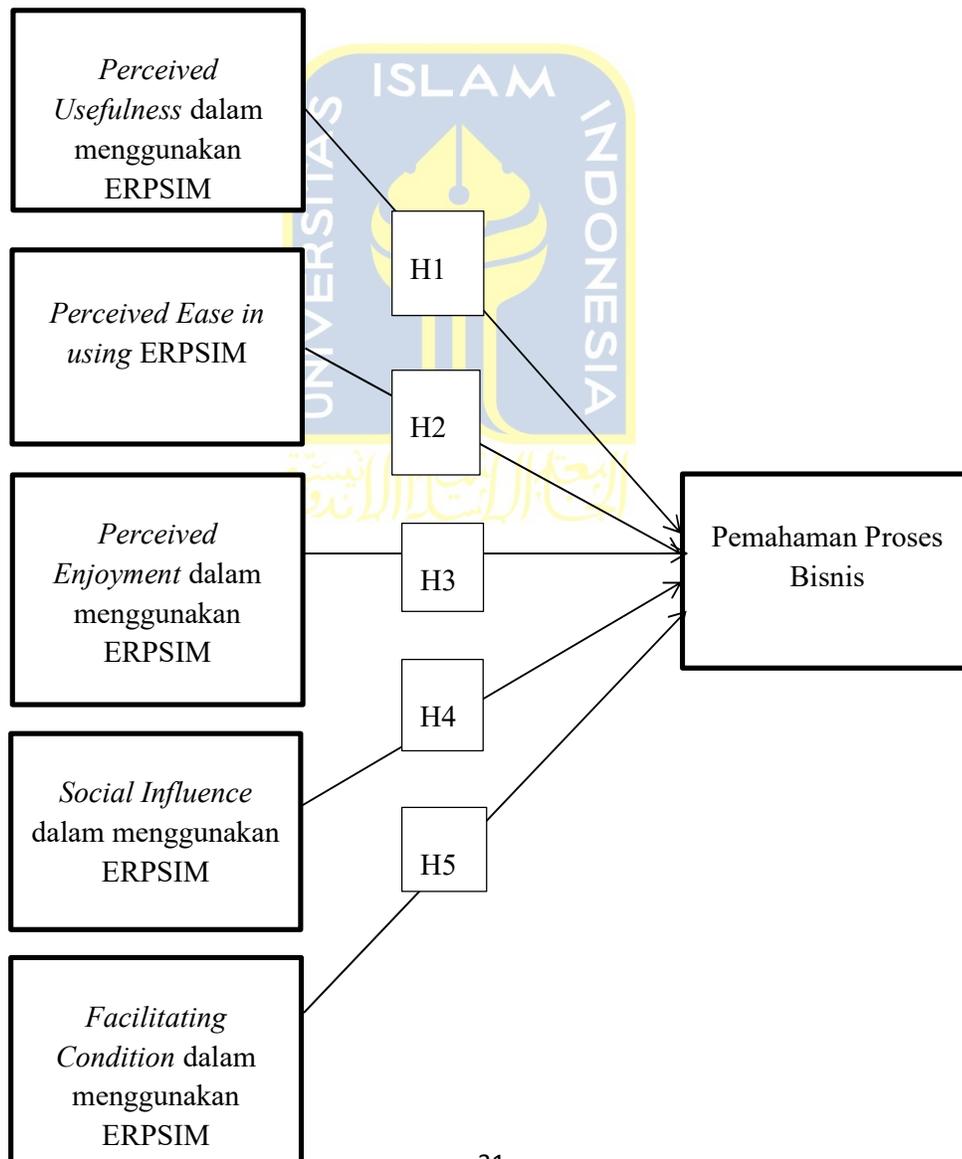
umumnya pengguna membutuhkan bimbingan dan bantuan untuk beradaptasi dengan teknologi yang baru, pengguna bahkan cenderung berhenti menggunakan teknologi yang baru ketika *Facilitating Condition* tidak tersedia (Lewis et. al., 2013). Venkatesh (2012) menunjukkan bahwa *Facilitating Condition* merupakan factor lingkungan yang mempengaruhi kemudahan menggunakan teknologi yang baru.

Beberapa teori yang di sebutkan sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh susanto et. al., (2020) dalam penelitiannya menemukan bahwa *Facilitating Condition* memiliki dampak terbesar atau berpengaruh positif terhadap perilaku pengguna dalam menggunakan teknologi yang baru, dalam penelitiannya menggunakan aplikasi mobile berbentuk digital pada PT. ABC dengan menggunakan model UTAUT. Namun dalam penelitian yang dilakukan oleh Rajuna (2021) justru kontradiktif, hasil dari penelitiannya malah menunjukkan hasil yang negatif, *Facilitating Condition* memiliki hubungan negatif terhadap perilaku pengguna untuk beradaptasi menggunakan teknologi yang baru. untuk memahami sebuah proses bisnis dibutuhkan jembatan bagi seseorang untuk mencapainya, salah satu caranya adalah dengan mengubah metode pembelajaran ke simulasi permainan. tentu saja basen dari pembelajaran ini menggunakan teknologi, untuk mnggunakan teknologi itu di butuhkan kondisi fasilitas yang mumpuni. seperti simulasi permainan ERPSIM yang membutuhkan PC agar pembelajarannya lebih optimal.

**H5: *Facilitating Condition* dalam menggunakan ERPSIM memiliki hubungan yang positif terhadap pemahaman proses bisnis bagi mahasiswa**

## 2.6 kerangka Pemikiran

Adapun kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

##### **3.1.1 Populasi dan Sample**

Menurut Ibrahim et al., (2016) populasi merupakan kumpulan kasus dimana sampel diambil dari sekelompok orang untuk diteliti. Penelitian ini dilakukan di Universitas Islam Indonesia dengan alasan bahwa mahasiswa UII aktif dalam mengikuti kompetisi pada *level region dan dan level international*. Untuk level region terbagi dalam beberapa wilayah, yaitu Asia Pacific Japan, United states, China, India, Eropa, dan Timur Tengah.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh sebuah populasi (Sugiyono, 2017). Metode pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *purposive sampling* yang artinya pengambilan sampel tidak diambil secara acak sehingga kriteria tertentu harus dipenuhi. Sampel yang akan digunakan oleh peneliti adalah Mahasiswa Prodi Akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia yang pernah menggunakan ERPSIM Extended.

Pada penelitian ini kriteria sampel yang digunakan sebagai berikut:

1. Mahasiswa

Jurusan Akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomi UII Angkatan 2019 – 2021 (yang masih aktif dan baru saja lulus)

## 2. Mahasiswa

Jurusan Akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomi UII yang Pernah mengikuti kompetisi ERPSIM (extended)

Jumlah minimal sampel dalam penelitian kuantitatif yaitu sebanyak 30 (Kerlinger & Lee, 2000). Oleh karena itu, penelitian ini meneliti sebanyak 30 sampel.

### 3.2 Metode Pengumpulan Data

Pendekatan dan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Penelitian metode kuantitatif adalah studi empiris yang dimana data yang dikumpulkan dapat diukur dalam bentuk angka. Ini berfokus pada proses pengumpulan data dan analisis jumlah data (Hadi, 2006). Penelitian ini menggunakan sumber data primer sebagai metode pengambilan data melalui kuesioner kepada calon responden. Kuesioner disebarakan secara daring melalui *Google Form* yang berisikan pertanyaan-pertanyaan yang akan diisi oleh calon responden. Data yang sudah ada akan diolah dan dianalisis.

Kuesioner penelitian menggunakan skala likert dengan metode 4 skor dengan rincian nilai 1 menjadi nilai terendah dan nilai 4 menjadi nilai tertinggi . Untuk mengisi kuesioner ini, Responden perlu memilih jawaban yang tersedia sesuai dengan kondisi dan pengalaman masing-masing responden. Setiap pertanyaan hanya membutuhkan satu jawaban.

Skala penilaian:

**Tabel 3. 1 Skor Likert**

Skor	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju (STS)
2	Tidak Setuju (TS)
3	Setuju (S)
4	Sangat Setuju (SS)

### 3.3 Definisi Pengukuran Variabel

Penelitian ini merupakan studi kepada mahasiswa yang telah melakukan pembelajaran *ERP simulation* secara *manufacturing extended*. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen dalam penelitian ini ada 5 yakni *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Perceived Enjoyment*, *Social Influence* dan *Facilitating Conditions*. Sedangkan variabel dependen pada penelitian ini adalah pemahaman terhadap proses bisnis

#### 3.3.1 Variabel Independen

##### 3.3.1.1 *Perceived Usefulness* dalam menggunakan ERPSIM

Sebelum menerima atau menggunakan teknologi baru, pengguna umumnya akan mempertanyakan apakah teknologi tersebut memiliki manfaat atau kegunaan yang jelas. arti dari *Perceived Usefulness* itu sendiri adalah persepsi kegunaan atau kebermanfaatan. Oleh karena itu, *Perceived Usefulness* merupakan

faktor utama bagi seseorang dalam menerima sebuah teknologi, karena pengguna akan memberikan penilaian apakah teknologi tersebut dapat meningkatkan kinerja mereka atau tidak. Dalam UTAUT, "*Perceived Usefulness*" mengacu pada harapan tentang sejauh mana teknologi dapat memberikan manfaat bagi pengguna dalam melakukan tugas tertentu. Pada dasarnya, teknologi diharapkan memberikan manfaat dalam melakukan tugas sehari-hari dan meningkatkan mobilitas pengguna (Venkatesh, 2012).

**Tabel 3. 2** *Pertanyaan Perceived Usefulness*

Sumber	Kode	Item Pertanyaan
(Venkatesh and Davis, 2000)	PU1	Menggunakan ERPSIM meningkatkan performa belajar saya
(Ngai et. al., 2007)	PU2	Dengan keberadaan ERPSIM di kurikulum membuat saya belajar lebih efektif
(Liaw, 2008)	PU3	Saya percaya konten ERPSIM berguna

### 3.3.1.2 *Perceived Ease of Use*

*Perceived Ease of Use* mengacu pada persepsi kemudahan pengguna dalam menggunakan suatu teknologi. Kemudahan tersebut menjadi faktor yang mempengaruhi niat pengguna dalam mengoperasikan atau menggunakan teknologi baru. Faktanya, pengguna lebih suka teknologi yang sederhana, mudah dipahami, dan diinginkan karena teknologi tersebut dapat memberikan manfaat

maksimal (Davis, 1989). Menurut Davis (1989), *Perceived Ease of Use* adalah kebalikan dari *Perceived Usefulness*, di mana *Perceived Ease of Use* mengindikasikan bahwa pengguna percaya bahwa penggunaan teknologi baru akan memerlukan usaha yang lebih sedikit.

Menurut Venkatesh (2012), dalam UTAUT, "*Perceived Ease of Use*" adalah harapan tentang seberapa mudah penggunaan teknologi baru. Menurut penelitian Hong & Kang (2010), pengguna cenderung memilih teknologi baru yang sederhana untuk digunakan, daripada mempertimbangkan manfaat yang mereka dapatkan dari teknologi tersebut.

**Tabel 3.3** Pertanyaan *Perceived Ease of Use*

(Venkatesh and Davis, 2000)	PEOU1	Berinteraksi dengan ERPSIM tidak membutuhkan banyak usaha mental bagi saya
(Ngai et. al., 2007)	PEOU2	Belajar untuk mengoperasikan sistem ERPSIM itu mudah bagi saya
(Lee et. al., 2005)	PEOU3	Akan sulit bagi saya untuk mempelajari caranya menggunakan ERPSIM
(Ngai et. al., 2007)	PEOU4	Secara keseluruhan saya percaya bahwa ERPSIM mudah di gunakan

### 3.3.1.3 *Perceived Enjoyment*

*Perceived Enjoyment* merupakan dorongan dari dalam diri pengguna yang menekankan pada kegembiraan dan kepuasan yang diperoleh saat menggunakan suatu sistem. Hal ini menjadi faktor motivasi bagi pengguna untuk menggunakan teknologi baru karena mereka merasa tertarik dengan aktivitas yang

menyenangkan tersebut. Jika seseorang telah menyukai atau tertarik pada sebuah teknologi, ketika mereka sedang menggunakan atau mengoperasikannya mereka tidak akan sadar bahwa waktu itu akan terasa lebih cepat atau tidak merasa waktu sudah terlalu begitu saja, Akibatnya, mereka akan lebih mudah menyerap informasi yang diberikan oleh teknologi tersebut (Tao et. al., 2009).

**Tabel 3. 4** *Pertanyaan Perceived Enjoyment*

(Tao et. al., 2009)	PE1	Waktu berlalu begitu saja ketika saya menggunakan ERPSIM
(Tao et. al., 2009)	PE2	Penggunaan ERPSIM menarik bagi saya
(Tao et. al., 2009)	PE3	Saya merasa menjelajahi informasi lebih jauh ketika saya menggunakan ERPSIM
(Tao et. al., 2009)	PE4	Saya akan bersenang-senang menggunakan ERPSIM

#### 3.3.1.4 *Social Influence*

Sejauh mana seseorang (individu) dapat percaya bahwa pendapat orang lain mengenai penggunaan teknologi yang baru dapat mempengaruhi keputusan mereka untuk menggunakan teknologi yang baru, hal ini di sebut sebagai *Social Influence* (Venkatesh, 2012). *Social Influence* merupakan salah satu factor yang dapat mempengaruhi seseorang untuk menggunakan metode pembelajaran berbasis *game* sebagai jembatan untuk memahami sebuah proses bisnis. Hal itu bisa berupa ajakan dari seorang teman dekat untuk mengikuti sebuah kompetisi-

kompetisi yang menggunakan simulasi permainan seperti ERPSIM ataupun Monsoonsim.

**Tabel 3. 5** *Pertanyaan Social Influence*

(Venkatesh, 2012)	SI1	Orang-orang yang penting bagi saya berpikir bahwa saya harus menggunakan Simulasi <i>game</i> ERPSIM untuk mempelajari proses bisnis
(Venkatesh, 2012)	SI2	Orang-orang yang mempengaruhi perilaku saya berpikir bahwa saya harus menggunakan simulasi permainan ERPSIM untuk bisa memahami proses bisnis
(Venkatesh, 2012)	SI3	Orang yang pendapatnya saya hormati lebih suka saya menggunakan simulasi permainan ERPSIM untuk mempelajari proses bisnis

### 3.3.1.5 *Facilitating Condition*

*Facilitating Condition* adalah kondisi yang mendukung pengguna dalam menggunakan teknologi atau sistem informasi tertentu. Ini termasuk dukungan teknis dan organisasional, seperti perangkat keras dan koneksi internet. Pengguna sering membutuhkan bimbingan dan bantuan dalam beradaptasi dengan teknologi baru, dan jika *Facilitating Condition* tidak tersedia, mereka cenderung berhenti menggunakan teknologi tersebut. Venkatesh (2012) menyebutkan bahwa *Facilitating Condition* adalah faktor lingkungan yang memengaruhi kemudahan penggunaan teknologi baru.

**Tabel 3. 6 Pertanyaan *Facilitating Condition***

(Venkatesh, 2012)	FAC1	Saya memiliki fasilitas yang diperlukan (Laptop, Koneksi, Akses lab) untuk memahami proses bisnis dari menggunakan Simulasi permainan ERPSIM
(Venkatesh, 2012)	FAC2	Saya mendapatkan pengetahuan yang diperlukan untuk memahami proses bisnis dari penggunaan simulasi permainan ERP.
(Venkatesh, 2012)	FAC3	Dengan bermain ERPSIM Saya bisa memahami bisnis proses jadi saya dapat bantuan dari simulasi permainan ERP ketika saya memiliki kesulitan dalam memahami bisnis proses

### **3.3.2 Variabel Dependen**

#### **3.3.2.1 Pemahaman Proses Bisnis**

Proses bisnis melibatkan kegiatan yang terukur dan terstruktur untuk menghasilkan produk khusus untuk pelanggan tertentu. Menurut Magal & Word (2011), proses bisnis bertujuan menghasilkan hasil yang sesuai dengan keinginan. Penting untuk memahami bagaimana bisnis berjalan agar seseorang dapat mengintegrasikan informasi dengan baik. Salah satu alternatif untuk memahami proses bisnis adalah melalui penggunaan ERPSIM, yang membantu dalam memahami pengetahuan dan proses bisnis di perusahaan. Dalam penelitian ini, ada 5 indikator pertanyaan yang digunakan untuk mengukur variabel. Berikut merupakan pertanyaan beserta dengan referensinya:

**Tabel 3. 7 Pertanyaan Pemahaman Proses Bisnis**

(Spreadika, 2018)	PPB1	Setelah mempelajari <i>game</i> simulasi bisnis, terdapat peningkatan kemampuan anda dalam memahami proses bisnis penjualan dan pendistribusian barang (order penjualan, transfer barang, Gudang, dll
(Beranič & Heričko, 2022)	PPB2	<i>Game</i> simulasi bisnis berkontribusi pada kemampuan Analisa dampak tindakan yang dilakukan terhadap kegiatan operasional bisnis
(Beranič & Heričko, 2022)	PPB3	<i>Game</i> simulasi bisnis berkontribusi pada pemahaman dasar konsep manajemen bisnis
(Spreadika, 2018)	PPB4	<i>Game</i> simulasi bisnis mampu menjelaskan pentingnya integrasi proses bisnis
(Spreadika, 2018)	PPB5	Setelah mempelajari <i>game</i> simulasi bisnis, mampu menjelaskan keterkaitan antar fungsi bisnis perusahaan (marketing, produksi, akuntansi, dan lain lain)

### 3.4 Teknik Analisis Data

Peneliti akan menggunakan teknik Partial Least Square Based Structural Equation (PLS-SEM). PLS-SEM merupakan alat uji statistic multivariat. Multivariat Analysis melibatkan penerapan metode uji yang secara bersamaan mampu menganalisis beberapa variabel sekaligus (Hair et al., 2017). Aplikasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah smartPLS versi 4.

### **3.5. Analisis Partial Least Square (PLS)**

Partial Least Square (PLS) merupakan Teknik dalam statistika multivariat yang dapat menghasilkan perbandingan terhadap variabel independen berganda dan dependen berganda selain itu dapat digunakan untuk memprediksi pengaruh antara variabel independen ke variabel dependen. PLS disebut juga sebagai soft model karena menghilangkan asumsi data yang tidak selalu berdistribusi normal, dengan asumsi data tidak harus diukur dengan skala tertentu dan jumlah sampel yang tidak selalu besar. Analisis PLS-SEM menggunakan dua model yaitu model pengukuran (*outer model*) dan model struktural (*inner model*)

#### **3.5.1 Analisis Statistik Deskriptif**

Data mentah yang dapat menggambarkan setiap kondisi dan diinterpretasikan serta diringkas dengan menggunakan analisis deskriptif. Data dapat dikumpulkan dalam bentuk angka, bagan, atau persentase. oleh karena itu, analisis deskriptif dapat digunakan untuk membantu meringkas data dan merupakan tahap yang diperlukan dalam analisis data statistik. Nilai minimum, nilai maksimum, rata-rata, dan standar deviasi semuanya dapat digunakan dalam analisis statistik suatu penelitian untuk memberikan informasi dengan cepat (Refgia Thesa, 2017)

#### **3.5.2 Pengujian Model Pengukuran (*Outer Model*)**

Pengujian model pengukuran (*outer model*) memiliki tujuan guna menilai seberapa valid dan reliabel hasil penelitian yang dilakukan. Prinsip dari pengujian model pengukuran adalah menguji indikator terhadap variabel laten atau menguji

seberapa kuat kaitan indikator dapat menjelaskan variabel laten. Pengujian model pengukuran dilaksanakan dengan dua model pengujian yaitu pengujian validitas dan pengujian reliabilitas. Dalam pengujian validitas terdapat dua metode pengukuran yaitu *convergence validity* dan *discriminant validity*. uji validitas yang meliputi AVE, cross-loading, validitas konvergen, dan validitas diskriminan. Menurut peneliti, validitas diskriminan adalah “penilaian yang memiliki tujuan untuk memastikan bahwa konstruk reflektif memiliki hubungan terkuat dengan indikatornya sendiri dalam model jalur PLS”, dan validitas konvergen adalah “sejauh mana suatu ukuran berhubungan dengan yang lain. ukuran dari fenomena yang sama” (Hair et al., 2017, Bab 5). (Hair et. al., 2017).

Selanjutnya pengujian reliabilitas menggunakan uji *composite reliability* bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang akurasi dan konsistensi variabel yang akan diteliti. Tolak ukur dari pengujian ini adalah nilai Cronbach’ Alpha dan nilai *composite reliability* harus lebih dari 0, maka konstruk penelitian dianggap reliabel dan memenuhi kriteria (Hair et al., 2017).

### **3.5.3 Pengujian Struktural (*Inner Model*)**

Pengujian *inner model* dilakukan apabila data lolos uji validitas dan reliabilitas. *Inner model* lebih berfokus pada model struktur variabel laten. Pengujian model struktural dilakukan dengan nilai R-Square yang merupakan pengujian Goodness-fit model. R-Square digunakan untuk mengetahui dampak dari variabel independen pada variabel dependent dengan rincian standar

penggunaan Nilai R-Square senilai 0,67 mengindikasikan kuat, 0,33 menunjukkan sedang, dan 0,19 menunjukkan model penelitian tersebut lemah

#### **3.5.4 Pengujian Hipotesis**

Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk mencari hasil dari perbandingan dan hubungan antara variabel dependen dan variabel independen dalam penelitian ini. Penelitian ini akan diuji menggunakan alat analisis bernama smart Partial Least Square (smartPLS).

Penelitian ini menggunakan nilai alpha sebesar 0,05 dan hasil persamaan regresi akan dikatakan signifikan bila nilai P-value memiliki nilai lebih rendah atau kurang dari nilai alpha = 0,05. Sehingga didapatkan scenario sebagai berikut:

Ha diterima bila nilai P-value lebih kecil dari 0,05

Ho ditolak bila nilai P-value lebih besar dari 0,05

Oleh karena itu disimpulkan bahwa jika Ho diterima maka variabel independen berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Maka dari itu hipotesis akan terbukti. Begitu juga berlaku sebaliknya, jika Ho ditolak maka variabel independen tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen sehingga hipotesis tidak terbukti

## BAB IV

### ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Analisis karakteristik Responden

##### 4.1.1 Jenis Kelamin Responden

Hasil pengolahan data, diperoleh persentase responden berdasarkan jenis kelamin adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Responden ERPSIM**

Jenis kelamin	Frekuensi	Persentase
Laki - Laki	25	50%
Perempuan	25	50%
Jumlah	50	100%

Sumber: Hasil penelitian

Berdasarkan olah data di atas, jumlah yang mengisi kuesioner antara masing – masing gender seimbang. Dibuktikan dengan total 50 responden yang dimana terdapat 25 responden laki – laki dan 25 responden perempuan.

##### 4.1.2 Analisis Angkatan Responden

**Tabel 4.2 Responden ERPSIM**

Angkatan	Jumlah	Persentase
2019	31	62%
2020	17	34%
2021	2	4%
Kuesioner yang lolos	50	100%

#### Sumber: Hasil Penelitian

Berdasarkan olah data di atas, jika dilihat dari tahun Angkatan responden yang mengisi kuesioner penelitian, mayoritas responden yang mengisi adalah angkatan 2019. Dibuktikan dengan total 50 responden, sebanyak 31 responden dari angkatan 2019, angkatan 2020 terdapat 17 responden sedangkan angkatan 2021 hanya terdapat 2 responden.

#### 4.2 Statistik Deskriptif Variabel

Pengukuran pada penelitian ini diterapkan menggunakan skala likert untuk mendeskripsikan seberapa setuju responden atas item yang tertera dalam kuesioner. Terdapat empat tingkatan, dimulai dengan nilai minimum 1 yang artinya responden sangat tidak setuju dengan item kuesioner. Kemudian dilanjutkan dengan nilai 2 yang artinya responden tidak setuju, nilai 3 menandakan responden setuju dengan item di kuesioner, dan yang terakhir nilai 4 menandakan responden sangat setuju. Oleh karena itu diputuskan jarak antara interval nilai sebagai berikut:

- Nilai Minimum : 1
- Nilai Maksimum : 4
- Interval : 0,75

Berdasarkan perhitungan di atas, tolak ukur yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

- 1,00 - 1,75 : Sangat Tidak Setuju

- 1,76 - 2,50 : Tidak Setuju
- 2,56 - 3,35 : Setuju
- 3,36 – 4,00 : Sangat Setuju

Setelah mengategorikan hasil dari jawaban responden, kemudian dibuatlah hasil analisis deskriptif penelitian yang ditunjukkan dengan tabel sebagai berikut.

#### 4.2.1 Hasil Analisis Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

**Tabel 4. 3 Hasil Analisis Statistik**

Name	Minimum	Maximum	Mean	Median	Standard deviation
PU1	1	4	3.360	3.000	0.480
PU2	1	4	3.360	3.000	0.520
PU3	1	4	3.660	4.000	0.474
PEOU1	1	4	3.260	3.000	0.594
PEOU2	1	4	3.300	3.000	0.458
PEOU3	1	4	2.160	2.000	0.703
PEOU4	1	4	3.480	3.000	0.500
PE1	1	4	3.180	3.000	0.555
PE2	1	4	3.520	4.000	0.500
PE3	1	4	3.460	3.000	0.537
PE4	1	4	3.260	3.000	0.594
SI1	1	4	3.180	3.000	0.477
SI2	1	4	3.120	3.000	0.553
SI3	1	4	3.080	3.000	0.627
FAC1	1	4	3.320	3.000	0.546
FAC2	1	4	3.280	3.000	0.449
FAC3	1	4	3.300	3.000	0.458
PPB1	1	4	3.400	3.000	0.490

PPB2	1	4	3.500	4.000	0.500
PPB3	1	4	3.440	3.000	0.496
PPB4	1	4	3.500	4.000	0.500
PPB5	1	4	3.480	3.000	0.500

Pada Tabel 4.3 menunjukkan hasil analisis statistik deskriptif variabel pada penelitian yang dilakukan. Berdasarkan nilai tersebut, kesimpulan yang didapatkan dari hasil analisa sebagai berikut:

1. Variabel *Perceived Usefulness* memiliki nilai minimum 1 dan nilai maksimum 4. Pada variabel *Perceived Usefulness* memiliki 3 item kuesioner dengan masing - masing nilai rata rata  $PU1 = 3.360$ ,  $PU2 = 3.360$ ,  $PU3 = 3.660$ . berdasarkan hasil analisa nilai rata rata dari pertanyaan variabel *Perceived Usefulness*, hasil tersebut termasuk dalam interval setuju. Responden setuju dengan indikator variabel *Perceived Usefulness*. Kemudian jika dilihat dari nilai standar deviasi masing – masing item di variabel  $PU1 = 0.480$ ,  $PU2 = 0.520$ ,  $PU3 = 474$  menunjukkan hasil pengukuran penyebaran variabel *Perceived Usefulness* dari 50 responden meningkatkan keahlian sesuai dengan nilai standar deviasi tersebut.
2. Variabel *Perceived Ease of Use* memiliki nilai minimum 1 dan nilai maksimum 4. Pada variabel *Perceived Ease of Use* memiliki 4 item kuesioner dengan masing - masing nilai rata rata  $PEOU1 = 3.260$ ,  $PEOU2 = 3.300$ ,  $PEOU3 = 2.160$ ,  $PEOU4 = 3.480$ . berdasarkan hasil analisa nilai

rata rata dari pertanyaan variabel *Perceived Ease of Use*, hasil tersebut termasuk dalam interval setuju. Responden setuju dengan indikator variabel *Perceived Ease of Use*. Kemudian jika dilihat dari nilai standar deviasi masing – masing item di variabel  $PEOU1 = 0.594$ ,  $PEOU2 = 0.458$ ,  $PEOU3 = 0.703$ ,  $PEOU4 = 0.500$  menunjukkan hasil pengukuran penyebaran variabel *Perceived Ease of Use* dari 50 responden meningkatkan keahlian sesuai dengan nilai standar deviasi tersebut.

3. Variabel *Perceived Enjoyment* memiliki nilai minimum 1 dan nilai maksimum 4. Pada variabel *Perceived Enjoyment* memiliki 4 item kuesioner dengan masing - masing nilai rata rata  $PE1 = 3.180$ ,  $PE2 = 3.520$ ,  $PE3 = 3.460$ ,  $PE4 = 3.260$ . berdasarkan hasil analisa nilai rata rata dari pertanyaan variabel *Perceived Enjoyment*, hasil tersebut termasuk dalam interval setuju. Responden setuju dengan indikator variabel *Perceived Enjoyment*. Kemudian jika dilihat dari nilai standar deviasi masing – masing item di variabel  $PE1 = 0.555$ ,  $PE2 = 0.500$ ,  $PE3 = 0.537$ ,  $PE4 = 0.594$  menunjukkan hasil pengukuran penyebaran variabel *Perceived Enjoyment* dari 50 responden meningkatkan keahlian sesuai dengan nilai standar deviasi tersebut.

4. Variabel *Social Influence* memiliki nilai minimum 1 dan nilai maksimum 4. Pada variabel *Social Influence* memiliki 3 item kuesioner dengan masing - masing nilai rata rata  $SI1 = 3.180$ ,  $SI2 = 3.120$ ,  $SI3 = 3.080$ . berdasarkan hasil analisa nilai rata rata dari pertanyaan variabel *Social Influence*, hasil tersebut termasuk dalam interval setuju. Responden setuju

dengan indikator variabel *Social Influence*. Kemudian jika dilihat dari nilai standar deviasi masing – masing item di variabel rata  $SI1 = 0.477$ ,  $SI2 = 0.553$ ,  $SI3 = 0.627$  menunjukkan hasil pengukuran penyebaran variabel *ocial Influence* dari 50 responden meningkatkan keahlian sesuai dengan nilai standar deviasi tersebut.

5. Variabel *Facilitating Condition* memiliki nilai minimum 1 dan nilai maksimum 4. Pada variabel *Facilitating Condition* memiliki 3 item kuesioner dengan masing - masing nilai rata rata  $FAC1 = 3.320$ ,  $FAC2 = 3.280$ ,  $FAC3 = 3.300$ . berdasarkan hasil analisa nilai rata rata dari pertanyaan variabel *Facilitating Condition*, hasil tersebut termasuk dalam interval setuju. Responden setuju dengan indikator variabel *Facilitating Condition*. Kemudian jika dilihat dari nilai standar deviasi masing – masing item di variabel rata  $FAC1 = 0.546$ ,  $FAC2 = 0.449$ ,  $FAC3 = 0.458$  menunjukkan hasil pengukuran penyebaran variabel *Facilitating C0ndition* dari 50 responden meningkatkan keahlian sesuai dengan nilai standar deviasi tersebut.

6. Variabel Pemahaman Proses Bisnis memiliki nilai minimum 1 dan nilai maksimum 4. Pada variabel Pemahaman Proses Bisnis memiliki 5 item kuesioner dengan masing - masing nilai rata rata  $PPB1 = 3.400$ ,  $PPB2 = 3.500$ ,  $PPB3 = 3.440$ ,  $PPB4 = 3.500$ ,  $PPB5 = 3.480$ . berdasarkan hasil analisa nilai rata rata dari pertanyaan variabel Pemahaman Proses Bisnis, hasil tersebut termasuk dalam interval setuju. Responden setuju dengan indikator variabel Pemahaman Proses Bisnis. Kemudian jika dilihat dari

nilai standar deviasi masing – masing item di variabel rata PPB1 = 0.490, PPB2 = 0.500, PPB3 = 0.496, PPB4 = 0.500, PPB5 = 0.500 menunjukkan hasil pengukuran penyebaran variabel Pemahaman Proses Bisnis dari 50 responden meningkatkan keahlian sesuai dengan nilai standar deviasi tersebut.

### **4.3 Hasil Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini diperoleh data dari responden Mahasiswa Aktif Akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia yang pernah menggunakan ERPSIM *Extended. Google Form* menjadi media untuk pengumpulan jawaban responden atas pertanyaan pertanyaan yang disebar. Terdapat populasi total sejumlah 140 responden namun yang memenuhi kriteria hanya 105 responden dikarenakan para pengguna ERPsim Extended sudah bukan mahasiswa aktif Universitas Islam Indonesia. Oleh karena itu peneliti menyebar kuesioner ke 105 responden, tetapi yang kembali ke peneliti hanya 50 responden.

### **4.4 Model Pengukuran**

Peneliti akan menggunakan teknik Partial Least Square Based Structural Equation (PLS-SEM). PLS-SEM merupakan alat uji statistic multivariat. Multivariat Analysis melibatkan penerapan metode uji yang secara bersamaan mampu menganalisis beberapa variabel sekaligus (Hair et al., 2017). Aplikasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah smartPLS versi 4.

## 4.5 Uji Validitas

### 4.5.1 Convergent Validity

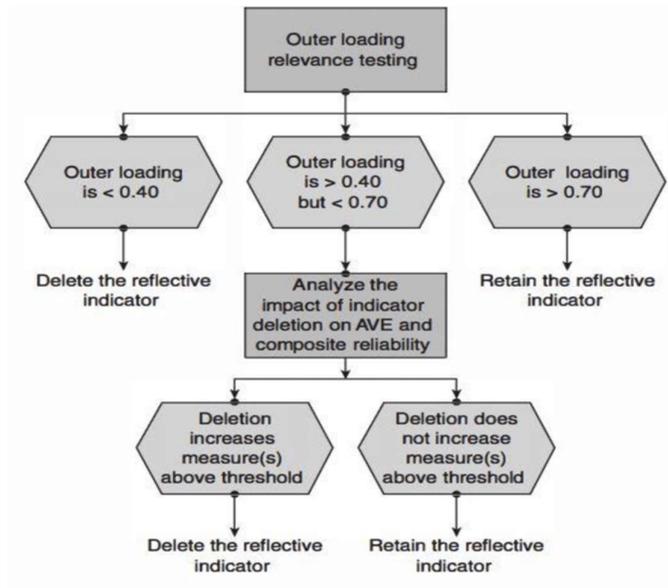
Pengujian validitas konvergen memiliki tujuan untuk memastikan setiap indikator pertanyaan dalam kuesioner itu valid atau tidak valid. Penelitian ini menggunakan 22 item kuesioner. Uji ini dilakukan untuk menilai Loading Faktor dengan Average Variance Extracted (Hair et al., 2017). Loading Faktor akan menilai seberapa besar korelasi antara indikator dengan konstruk laten. Menurut penjelasan oleh (Hair et al., 2017), besaran nilai untuk dinyatakan lulus uji validitas konvergen adalah nilai Average Variance Extracted harus di atas 0,5. Berikut ini merupakan perhitungan melalui metode PLS-SEM:

**Tabel 4. 4 Uji *Outer Loading* ERPSIM**

Variabel	Indikator Variabel	<i>Outer Loadings</i>
<i>Perceived Usefulness</i>	PU1	0.885
	PU2	0.832
	PU3	0.718
<i>Perceived Ease of Use</i>	PEOU1	0.877
	PEOU2	0.825
	PEOU3	0.604
	PEOU4	0.827
<i>Perceived Enjoyment</i>	PE1	0.637
	PE2	0.738
	PE3	0.736
	PE4	0.787
<i>Social Influence</i>	SI1	0.780
	SI2	0.865

	SI3	0.872
<i>Facilitating Conditions</i>	FAC1	0.900
	FAC2	0.931
	FAC3	0.886
Pemahaman Proses Bisnis	PPB1	0.693
	PPB2	0.712
	PPB3	0.683
	PPB4	0.763
	PPB5	0.885

Berdasarkan Tabel tersebut menunjukkan hasil bahwa tidak terdapat beberapa loading factor yang nilainya masih di bawah 0,4. Sesuai dengan buku yang ditulis oleh (Hair et al., 2017), jika terdapat kasus outer loading di bawah kurang dari 0,4 maka sangat dianjurkan untuk dilakukan penghapusan indicator. Selanjutnya jika outer loading di antara 0,4 tapi di bawah 0,7 maka keputusan yang diambil bisa dihapus ataupun dipertahankan tergantung situasi yang mendasari.



Gambar 4. 1 Outer Loading

Sumber: Buku (Hair et al., 2017)

Namun, pada penelitian ini peneliti memutuskan bahwa tidak akan ada *drop item* karena semua loading faktor berada diatas 0,4. jika drop item tetap dilakukan maka hal tersebut akan mempengaruhi hasil dari analisis hipotesis. Jadi disimpulkan bahwa item yang terdapat dalam kuesioner dari seluruh variabel dapat digunakan karena sudah memenuhi uji validitas pada salah satu uji validitas.

**Tabel 4. 5 Uji Average Variance Extracted ERP**

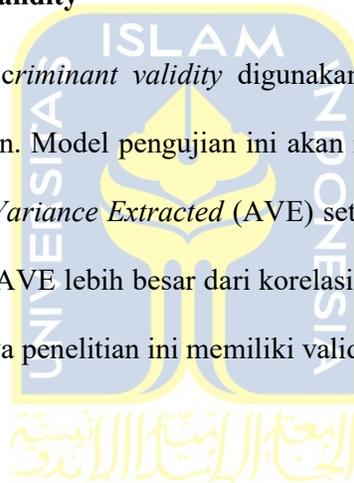
Variabel	AVE	Keterangan
<i>Perceived Usefulness</i>	0.664	Valid
<i>Perceived Ease of Use</i>	0.617	Valid
<i>Perceived Enjoyment</i>	0.528	Valid
<i>Social Influence</i>	0.706	Valid

<i>Facilitating Conditions</i>	0.821	Valid
Pemahaman Proses Bisnis	0.564	Valid

Selanjutnya, dilihat dari hasil uji nilai AVE pada semua variabel diperoleh nilai AVE di atas nilai 0,5. Oleh karena itu, nilai ini dapat memberikan petunjuk jika seluruh konstruk memenuhi persyaratan atau dianggap valid.

#### 4.5.2 Discriminant Validity

Pengujian *discriminant validity* digunakan untuk mengetahui validitas dari konstruk penelitian. Model pengujian ini akan memperbandingkan nilai akar kuadrat dari *Average Variance Extracted* (AVE) setiap konstruk dengan konstruk lainnya. Apabila nilai AVE lebih besar dari korelasi setiap konstruk lainnya maka dapat dinyatakan bahwa penelitian ini memiliki validitas diskriminan yang baik.



**Tabel 4. 6 Fornell-Larcker**

	FAC	PE	PEOU	PPB	PU	SI
FAC	0.906					
PE	0.886	0.727				
PEOU	0.937	0.922	0.785			
PPB	0.871	0.941	0.921	0.751		
PU	0.926	0.924	0.931	0.952	0.815	
SI	0.872	0.858	0.874	0.801	0.804	0.840

**Tabel 4. 7 Cross Loadings**

	FAC	PE	PEOU	PPB	PU	SI
FAC1	0.900	0.874	0.828	0.824	0.851	0.784
FAC2	0.931	0.767	0.851	0.758	0.846	0.822
FAC3	0.886	0.760	0.867	0.781	0.818	0.763
PE1	0.708	0.637	0.634	0.564	0.615	0.633
PE2	0.596	0.738	0.661	0.710	0.676	0.551
PE3	0.542	0.736	0.621	0.709	0.630	0.592
PE4	0.748	0.787	0.763	0.738	0.761	0.727
PEOU1	0.828	0.808	0.877	0.814	0.819	0.756
PEOU2	0.782	0.701	0.825	0.709	0.739	0.759
PEOU3	0.599	0.624	0.604	0.598	0.569	0.592
PEOU4	0.714	0.746	0.807	0.750	0.770	0.632
PPB1	0.714	0.710	0.708	0.693	0.697	0.601
PPB2	0.499	0.651	0.557	0.712	0.613	0.533
PPB3	0.678	0.670	0.649	0.683	0.689	0.657
PPB4	0.622	0.678	0.697	0.763	0.720	0.589
PPB5	0.742	0.812	0.821	0.885	0.834	0.632
PU1	0.885	0.801	0.887	0.821	0.885	0.724
PU2	0.841	0.718	0.794	0.770	0.832	0.668
PU3	0.518	0.736	0.577	0.731	0.718	0.565
SI1	0.665	0.605	0.589	0.517	0.512	0.780
SI2	0.789	0.735	0.798	0.737	0.747	0.865
SI3	0.736	0.801	0.787	0.730	0.731	0.872

#### 4.6 Reliabilitas

Pengujian reliabilitas ini dimaksudkan untuk menguji hasil dari reliabilitas setiap indikator dari setiap variabel. Uji ini dilakukan dengan melihat hasil uji Composite Reliability dan hasil uji Cronbach Alpha (Hair et al., 2017). Batas apabila dinyatakan lolos uji Cronbach Alpha dan Composite Reliability adalah 0,7 (Hair et al., 2017). Berikut masing masing hasil pengujian menggunakan Composite Reliability dan Cronbach Alpha.

**Tabel 4. 8 Uji Reliabilitas ERP**

Variabel	Composite Reability (Rho_a)	Cronbach's Alpha	Kriteria
<i>Perceived Usefulness</i>	0.749	0.742	Reliabel
<i>Perceived Ease of Use</i>	0.804	0.785	Reliabel
<i>Perceived Enjoyment</i>	0.710	0.700	Reliabel
<i>Social Influence</i>	0.817	0.793	Reliabel
<i>Facilitating Condition</i>	0.891	0.890	Reliabel
<i>Pemahaman Proses Bisnis</i>	0.814	0.803	Reliabel

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui jika nilai Composite Reliability dan Cronbach's Alpha pada setiap variabel memiliki nilai 0,7.

Sehingga dapat ditarik kesimpulan hasil hitung variabel penelitian telah memenuhi persyaratan baik dari Composite Reliability dan Cronbach's Alpha. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa tiap variabel memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi.

#### 4.7 Inner Model Test

Pengujian model struktural dilakukan setelah model penelitian yang diterima memenuhi persyaratan uji validitas dan reliabilitas (Hair et al., 2017). Uji model struktural dilaksanakan dengan mengetahui nilai R-Square dan kemudian mengetahui besaran signifikansi antar konstruk penelitian dengan model test Path Coefficient.

##### 4.7.1 Uji R-Square

Didalam tabel R-Square hanya terdapat 1 variabel dependen yang sedang diteliti. Nilai yang muncul mengindikasikan bahwa nilai R-Square pada variabel dependen seperti Pemahaman Proses Bisnis dapat dijelaskan oleh variabel Independen *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Perceived Enjoyment*, *Social Influence* dan *Facilitating Condition*.

**Tabel 4. 9 R-Square ERP**

Variabel	R-Square	R-Square Adjusted
Pemahaman Proses Bisnis	0.940	0.934

#### 4.8 Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilaksanakan berdasarkan hasil pengujian yang telah dilaksanakan antar variabelnya. Uji hipotesis pada penelitian ini dilihat dari nilai original sample dan nilai p-value < 0,05. Pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah sebuah hipotesis dapat diterima atau ditolak. Pengujian ini dilakukan dengan metode bootstrapping smartPLS version 4. Hasil penelitian ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 4. 10 Uji Hipotesis**

Hipotesis	Original Sample	P Values	Kesimpulan
PU -> PPB	0.624	0.000	H1 Diterima
PEOU -> PPB	0.252	0.045	H2 Diterima
PE -> PPB	0.386	0.012	H3 Diterima
SI -> PPB	-0.017	0.428	H4 Tidak Diterima
FAC -> PPB	-0.270	0.013	H5 Diterima

##### 1. Pengujian Hipotesis Pertama

Hasil pengujian hipotesis pertama menyatakan *Perceived Usefulness* berpengaruh positif terhadap Pemahaman Proses Bisnis. Jika dilihat dari hasil pengujian uji hipotesis menunjukkan bahwa hubungan

variabel *Perceived Usefulness* dan Pemahaman Proses Bisnis memiliki nilai original sample positif senilai 0,624 dan nilai p-value sebesar 0,000. Nilai p-value sebesar 0,000 dan di bawah nilai signifikansi 0,05 menyatakan bahwa terjadi hubungan yang signifikan dari variabel variabel *Perceived Usefulness* dan Pemahaman Proses Bisnis. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ***Perceived Usefulness* dalam menggunakan Simulasi ERP berpengaruh Positif terhadap Pemahaman Proses Bisnis mahasiswa Akuntansi Universitas Islam Indonesia.**

Hasil pengaruh positif yang signifikan ini memberitahukan bahwa *Perceived Usefulness* menjadi salah satu factor alasan mahasiswa menggunakan simulasi ERP sebagai media pembelajaran untuk memahami sebuah proses bisnis. Hasil ini sejalan dengan model yang dibangun oleh Davis (1989) yang menyatakan bahwa Persepsi Kegunaan (manfaat) merupakan salah satu faktor utama yang dapat mempengaruhi niat pengguna dalam menggunakan teknologi baru.

Hasil dari penelitian ini telah membuktikan bahwasanya mahasiswa akan terlebih dahulu menilai apakah pembelajaran berbasis permainan (simulasi ERP) ini dapat memberikan manfaat, atau apakah metode ini akan berguna bagi mereka terutama jika mereka mempunyai tujuan untuk memahami sebuah proses bisnis. Maka dari itu dapat disimpulkan dari bukti nyata adanya pengaruh faktor *Perceived Usefulness* dalam menggunakan simulasi ERP untuk memahami sebuah proses bisnis.

Temuan positif dan signifikan juga terdapat pada penelitian oleh (Dharmastuti et. al., 2021) dalam penelitiannya di temukan bahwa *Perceived Usefulness* berpengaruh positif signifikan terhadap kompetensi bisnis mahasiswa yang di mediasi oleh pembelajaran berbasis *game*.

## 2. Pengujian Hipotesis Kedua

Hipotesis kedua pengujian ini menyatakan jika *Perceived Ease of Use* (persepsi kemudahan) berpengaruh positif terhadap Pemahaman Proses Bisnis. Melihat hasil pengujian uji hipotesis disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan dari variabel *Perceived Ease of Use* terhadap Pemahaman Proses Bisnis. Hasil tersebut ditunjukkan dari nilai original sampel yang positif bernilai 0,252 dan nilai p-value 0,045 di bawah tingkat signifikansi 0,05. Dengan hasil tersebut, dapat dinyatakan jika hipotesis kedua menyatakan bahwa ***Perceived Ease of Use Simulasi ERP berpengaruh Positif terhadap Pemahaman Proses Bisnis mahasiswa Akuntansi Universitas Islam Indonesia.***

Hasil dari olah data pada penelitian ini membuktikan bahwasanya mahasiswa bisa memahami sebuah proses bisnis melalui media pembelajaran berbasis *game* simulasi ERP yang dipengaruhi oleh faktor kemudahan dari penggunaan aplikasi simulasi ERP tersebut. Karena faktanya faktor kemudahan ini menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi niat seseorang dalam dalam menggunakan sebuah

teknologi (Davis, 1989). Di dapati pada penelitian yang dilakukan oleh (Dharmastuti et. al., 2021) menemukan bahwa bahwa *Perceived Ease of Use* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kompetensi bisnis mahasiswa. Hasil ini sejalan dengan model yang dibangun oleh Davis (1989) yang menyatakan bahwa *Perceived Ease of Use* (Persepsi Kemudahan) Penggunaan merupakan salah satu faktor utama yang dapat mempengaruhi niat pengguna dalam menggunakan teknologi baru. Hasil ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan di UTM oleh Yatim (2018) dan di Universitas Atmajaya oleh Dharmastuti (2021). Studi mereka menemukan bahwa *Perceived Ease of Use* berpengaruh signifikan terhadap kompetensi dan prestasi belajar siswa. Mereka menemukan bahwa pembelajaran dengan menggunakan pendekatan permainan dapat menimbulkan semangat dan tidak berbelit-belit. Itu Efektifitas penggunaan *game* simulasi sebagai sarana pembelajaran dapat dilihat khususnya secara online kelas asinkron (Hong et. al., 2019). Ekspektasi upaya (persepsi kemudahan penggunaan) berdampak pada niat perilaku di Korea lebih tinggi daripada di Amerika Serikat (Im et. al., 2010). Itu Persepsi tentang kemudahan penggunaan teknologi baru dalam pembelajaran cukup menjadi faktor pendorong untuk mengadaptasi teknologi baru (Utomo et. al., 2021). Oleh karena itu, digunakan pembelajaran gamifikasi cocok untuk kelas offline dan online.

### 3. Pengujian Hipotesis Ketiga

Hipotesis ketiga dalam penelitian ini menyatakan bahwa *Perceived Enjoyment* berpengaruh positif terhadap Pemahaman Proses Bisnis. Hasil ini dapat dilihat pada uji hipotesis di mana nilai p-value menunjukkan 0,012 di bawah tingkat signifikansi 0,5 dan nilai original sample sebesar 0,386 bernilai positif. Dengan ini menunjukkan adanya pengaruh positif yang signifikan dari variabel *Perceived Enjoyment* terhadap Pemahaman Proses Bisnis. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ***Perceived Enjoyment* dalam menggunakan Simulasi ERP berpengaruh Positif terhadap Pemahaman Proses Bisnis mahasiswa Akuntansi Universitas Islam Indonesia.**

Salah satu faktor yang menjadi alasan mahasiswa untuk menggunakan simulasi ERP sebagai media pembelajaran berbasis permainan adalah *Perceived Enjoyment* (persepsikenikmatan/kesenangan). Artinya semakin meningkat kesenangan dalam menggunakan Simulasi ERP maka akan meningkatkan pemahaman proses bisnis dari mahasiswa itu sendiri. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Dharmastuti et. al., (2021) menunjukkan bahwa *Perceived Enjoyment* berpengaruh positif terhadap kompetensi bisnis mahasiswa. Menurut Ryan dan Deci (2000), manusia normal yang telah sehat dan aktif sejak kecil, serta mereka yang penasaran dan suka bermain, akan menunjukkan semangat dan keinginan untuk belajar dan mengeksplorasi, dan mereka tidak memerlukan insentif

ekstrinsik, seperti kesenangan, untuk melakukannya. Lebih jauh lagi, daripada memanfaatkan internet untuk belajar atau belajar kegiatan, konsep kenikmatan dalam menjelajah internet mengacu pada hiburan, berbicara, membeli, dan melakukan transaksi online (Punnoose, 2012). Selanjutnya, setelah orang memiliki terbiasa memanfaatkan internet dalam kehidupan sehari-hari, mereka mungkin melihatnya sebagai rutinitas aktivitas yang tidak lagi menggairahkan mereka.

#### 4. Pengujian Hipotesis Keempat

Hasil pengujian hipotesis keempat menyatakan bahwa *Social Influence* tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman proses bisnis. Jika dilihat pada tabel uji hipotesis menunjukkan bahwa hubungan antara variabel *Social Influence* dan Pemahaman Proses Bisnis memiliki nilai p-values di atas tingkat signifikansi 0,05 yakni 0.428 dan original sample dengan nilai -0.017. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa *Social Influence* tidak berpengaruh positif yang signifikan terhadap pemahaman proses bisnis. Sehingga hipotesis pertama yang menyatakan ***Social Influence* dalam menggunakan Simulasi ERP Tidak berpengaruh positif terhadap pemahaman proses bisnis mahasiswa Akuntansi Universitas Islam Indonesia.**

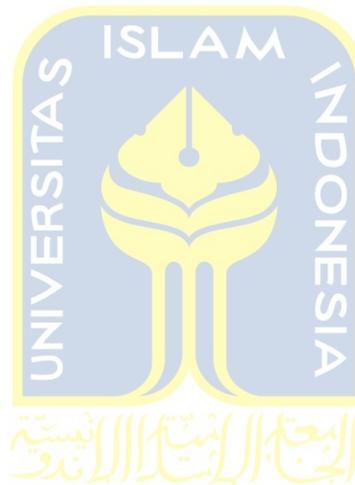
Interaksi sosial dan komunikasi peserta sangat penting dalam proses pembelajaran menggunakan permainan simulasi (Ruohomaki, 1994). Ini telah membuktikan bahwa model oleh Venkatesh et. Al. (2003) diterapkan dalam penelitian ini, dimana model menyatakan bahwa *Social Influence* adalah salah satu faktor utama yang mempengaruhi pengguna untuk menggunakan teknologi baru. Contoh *Social Influence* sangat berpengaruh bagi mahasiswa untuk menggunakan simulasi ERP adalah saat adanya kompetisi internal simulasi ERP, masing - masing mahasiswa yang tertarik terhadap kompetisi tersebut akan mengajak teman yang menurutnya cukup kompeten untuk dapat mengikuti kompetisi tersebut. Dan secara tidak langsung dia telah mempengaruhi temannya untuk mempelajari bagaimana sebuah bisnis beroperasi, secara natural seiring berjalannya waktu saat mereka mengikuti kompetisi itu, akan terdapat peningkatan terhadap pemahaman proses bisnis. Namun fakta data berbanding terbalik terhadap pernyataan sebelumnya, hasil dari penelitian ini mengatakan bahwa *Social Influence* atau pengaruh sosial seperti pengaruh pertemanan, ajakan dari seorang teman tidak berpengaruh besar bagi seorang mahasiswa dalam sebuah pembelajaran. Namun pembelajaran akan bisa dibantu lebih banyak oleh sebuah teknologi (*tools*).

## 5. Pengujian Hipotesis Kelima

Hasil pengujian hipotesis kelima menyatakan *Facilitating Conditions* berpengaruh positif terhadap Pemahaman Proses Bisnis. Jika dilihat dari hasil pengujian uji hipotesis menunjukkan bahwa hubungan variabel *Facilitating Condition* dan Pemahaman Proses Bisnis memiliki nilai original sample negatif senilai -0.270 dan nilai p-value sebesar 0,013. Nilai p-value sebesar 0,013 yang di bawah nilai signifikansi 0,05 menyatakan bahwa terdapat dari variabel *Facilitating Condition* terhadap Pemahaman Proses Bisnis. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa ***Facilitating Condition* dalam menggunakan Simulasi ERP berpengaruh namun negatif terhadap Pemahaman Proses Bisnis mahasiswa Akuntansi Universitas Islam Indonesia.**

Hasil dari oleh data yang dilakukan oleh peneliti menyatakan semakin baik *Facilitating Condition* dalam menggunakan simulasi ERP juga akan memberikan pengaruh namun belum tentu positif untuk meningkatkan pemahaman proses bisnis mahasiswa. Ini membuktikan bahwa model Venkatesh et. Al. (2003) diterapkan dalam penelitian ini dimana model menyatakan bahwa kondisi fasilitasi merupakan salah satu faktor utama yang mempengaruhi pengguna untuk menggunakan teknologi baru dan dikonfirmasi pada penelitian lebih lanjut yang dilakukan oleh Venkatesh et. Al. (2012) bahwa kondisi yang memfasilitasi berdampak pada niat perilaku pengguna. Namun, penelitian ini memiliki hubungan negative yang berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Utomo et. Al. (2021) yang menunjukkan bahwa *Facilitating Condition*

berpengaruh positif terhadap perilaku pengguna dalam menggunakan teknologi baru. Adopsi sebuah teknologi atau sistem informasi dirangsang oleh ketersediaan sumber daya dan fasilitas pendukung seperti dukungan internet atau dukungan perangkat keras (Alam et. al., 2021).



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan Penelitian

kesimpulan dalam penelitian menyatakan bahwa:

- Variabel *Perceived Usefulness* dalam menggunakan ERPSIM berpengaruh positif terhadap Pemahaman Proses Bisnis Mahasiswa
- Variabel *Perceived Ease of Using* ERPSIM berpengaruh positif terhadap Pemahaman Proses Bisnis Mahasiswa
- Variabel *Perceived Enjoyment* dalam menggunakan ERPSIM berpengaruh positif terhadap Pemahaman Proses Bisnis mahasiswa
- Variabel *Social Influence* dalam menggunakan ERPSIM tidak memberikan pengaruh positif terhadap Pemahaman Proses Bisnis mahasiswa
- Variabel *Facilitating Condition* dalam menggunakan ERPSIM memberikan pengaruh namun negatif terhadap Pemahaman Proses Bisnis mahasiswa.

#### 5.2 Keterbatasan

Ada beberapa keterbatasan yang peneliti alami sebagai berikut:

1. Metode pengambilan data penelitian menggunakan metode survey melalui bantuan google form. Metode ini memiliki kelemahan diantaranya ketika dilakukan pengambilan data, responden yang mengisi belum tentu sesuai keadaan dalam artian responden ada kemungkinan untuk mengisi tidak serius.

2. Pada saat pencarian responden, banyak pengguna ERPSIM yang hanya melihat saja namun tidak mengisi kuesioner yang telah peneliti berikan. Sehingga membuat peneliti mendapatkan jumlah responden dalam kategori “seadanya”.

### 5.3 Implikasi

Implikasi dari penelitian tersebut menyatakan bahwa faktor *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Perceived Enjoyment*, dan *Facilitating Condition* dalam menggunakan ERPSIM mempengaruhi peningkatan Pemahaman Proses Bisnis dari mahasiswa. Peneliti percaya bahwa faktor – faktor inilah kenapa mahasiswa memilih ERPSIM sebagai media pembelajaran untuk memahami sebuah proses bisnis. Peneliti yakin jika aktivitas *game based learning* ini dilaksanakan secara berulang, maka kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan pemahaman proses bisnis akan meningkat dengan sendirinya secara natural.

#### 5.4 Saran

Saran pada penelitian ini akan ditujukan pada mahasiswa yang sebelumnya pernah atau sedang mengikuti kompetisi internal ERPSIM *Manufacturing Game*. Jika mahasiswa menerima permintaan untuk mengisi kuesioner diharapkan pada mahasiswa tersebut dapat meluangkan waktunya untuk ikut mengisi kuesioner dengan jujur, dalam artian mahasiswa diharapkan mengisi kuesioner dengan keadaan yang sesuai dengan mahasiswa. Meluangkan waktu dan mengisi kuesioner dengan serius tidak merugikan sedikitpun bagi mahasiswa, bahkan hasil dari penelitian ini dapat berguna bagi penelitian selanjutnya, dan dapat memberikan gambaran bagi mahasiswa jika ingin meneliti lebih lanjut dengan topik yang sama.



## DAFTAR PUSTAKA

- Azisah, N., Pontoh, G. T., & Achyar Ibrahim, M. (2021). *Game Simulasi Bisnis dan Motivasi Belajar dalam Pembelajaran ERP. Seminar Nasional Teknologi Informasi, Komunikasi Dan Industri (SNTIK) 13, November, 1–8.*
- Beranič, T., & Heričko, M. (2022). The Impact of Serious Games in Economic and Business Education: A Case of ERP Business Simulation. *Sustainability (Switzerland), 14(2)*. <https://doi.org/10.3390/su14020683>
- Burhanudin, Y. S., Shah Kassim, M., Khair, Z., & Abdullah, M. (2021). Keberkesanan Permainan Simulasi Perniagaan Dalam Kalangan Pelajar UTM. *Innovative Teaching and Learning Journal, 5(1)*, 54–64.
- Carlsson, C., Carlsson, J., Hyvönen, K., Puhakainen, J., & Walden, P. (2006). Adoption of mobile devices/services - Searching for answers with the UTAUT. *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences, 6(February)*. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2006.38>
- Davis, F. D. (1989). *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and user acceptance of information technology. MIS Quarterly: Management Information Systems, 13(3)*, 319–339. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Hwang, M. (2019). ERP simulation games in asynchronous online classes. *E-Journal of Business Education and Scholarship of Teaching, 13(3)*, 37–45. <http://www.ejbest.org>
- Ibrahim, Z., Abdullah, F., & Ismail, A. (2016). International Business Competence and Small and Medium Enterprises. *Procedia - Social and Behavioral Sciences, 224(August 2015)*, 393–400. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.05.402>
- Im, I., Hong, S., & Kang, M. S. (2011). An international comparison of technology adoption: Testing the UTAUT model. *Information and Management, 48(1)*, 1–8. <https://doi.org/10.1016/j.im.2010.09.001>

- Joella, J., Yulia, Y., & Handojo, A. (2020). Business Process Simulation *Game* as a Business Process Learning Tool for Retail Companies. *International Journal of Industrial Research and Applied Engineering*, 5(2), 33–40. <https://doi.org/10.9744/jirae.5.2.33-40>
- Jonathan, L. Y., & Laik, M. N. (2019). Using Experiential Learning Theory to Improve Teaching and Learning in Higher Education. *European Journal of Social Science Education and Research*, 6(1), 123. <https://doi.org/10.26417/ejser.v6i1.p123-132>
- Krath, J., Schürmann, L., & von Korfflesch, H. F. O. (2021). Revealing the theoretical basis of gamification: A systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious *games* and *game*-based learning. *Computers in Human Behavior*, 125(January), 106963. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106963>
- Léger, P.-M. (2006). Using a Simulation *Game* Approach to Teach ERP Concepts. *Journal of Information Systems Education*, 17(4), 441–447. <http://www2.hec.ca/gresi/documents/cahier0602.pdf>
- Leger, P., Robert, J., & Babin, G. (2010). ERP Simulation *Game*: A Distribution *Game* to Teach the Value of Integrated Systems. *Developments in Business Simulation & Experiential Learning*, 37(March), 329–334. <https://absel-ojs-ttu.tdl.org/absel/index.php/absel/article/view/328>
- M. N. Duka, C. F. D. S. D. R. A. G. (2021). Business Simulation, Student Competency, And Learning Outcomes. *Jurnal Manajemen*, 25(1), 160. <https://doi.org/10.24912/jm.v25i1.709>
- Mofijur, M., Fattah, I. R., Alam, M. A., Islam, A. S., Ong, H. C., Rahman, S. A., ... & Mahlia, T. M. I. (2021). Impact of COVID-19 on the social, economic, environmental and energy domains: Lessons learnt from a global pandemic. *Sustainable production and consumption*, 26, 343-359.

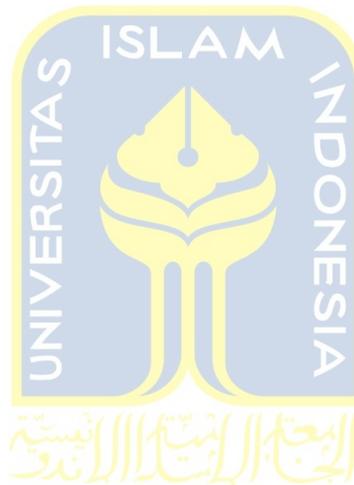
- Mohd Yatim, S., Goh, C. F., & Mohamad, R. Z. (2018). Factors Influencing Use of Monsoonsim Business Simulation by UTM Undergraduate Students. *International Journal of Learning and Development*, 8(2), 61. <https://doi.org/10.5296/ijld.v8i2.13073>
- Munandar, A., & Wijayanto, H. (2021). Pentingnya Pemahaman Proses Bisnis dalam Konteks Akuntansi. *Jurnal Akuntansi dan Keuangan*,
- Punnoose, A. C. (2012). Determinants of intention to use eLearning based on the *technology acceptance model*. *Journal of Information Technology Education: Research*, 11(1), 301-337.
- Refgia Thesa. (2017). Pengaruh Pajak, Mekanisme Bonus, Ukuran Perusahaan, Kepemilikan Asing, dan Tunneling Incentive terhadap Transfer Pricing. *JOM Fekon*, 4(1), 543–555.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary educational psychology*, 25(1), 54-67.
- Sathe, R., & Yu, W. (2021). Experiential learning in the classroom: An accounting cycle simulation project. *Journal of Higher Education Theory and Practice*, 21(7), 193–210. <https://doi.org/10.33423/JHETP.V21I7.4496>
- Schmuck, R. (2021). Education and training of manufacturing and supply chain processes using business simulation games. *Procedia Manufacturing*, 55(C), 555–562. <https://doi.org/10.1016/j.promfg.2021.10.076>
- Susanto, S., Utomo, P., & Sudiyono, K. (2021). *Analysis of Factors that Affecting the Acceptance of the Use of Digital Form Mobile Application At Pt. Abc Using Tam Dan Utaut Theoretical model*. <https://doi.org/10.4108/eai.1-10-2020.2305006>
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). *Quarterly*. 27(3), 425–478.

Vos, L., & Brennan, R. (2010). Marketing simulation *games*: Student and lecturer perspectives. *Marketing Intelligence and Planning*, 28(7), 882–897.

<https://doi.org/10.1108/02634501011086472>

Wrenn, J., & Wrenn, B. (2009). Enhancing Learning by Integrating Theory and Practice. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 21(2), 258–265. <http://www.isetl.org/ijtlhe/>

<http://www.isetl.org/ijtlhe/>



## LAMPIRAN. 1

### KUESIONER PENELITIAN

Assalamualaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh.

Perkenalkan, peneliti Valentino Mandala Putra, mahasiswa Program Studi Akuntansi Tingkat akhir Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia Yogyakarta. Sehubungan dengan kewajiban untuk menyelesaikan penelitian guna menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul sebagai berikut:

**“Pengaruh penggunaan ERPSIM Terhadap Pemahaman Proses Bisnis Mahasiswa Akuntansi.”**

saya sendiri selaku peneliti mengharapkan ketersediaan saudara/i untuk menjadi responden dalam penelitian ini dengan mengisi kuesioner berikut. Tidak ada jawaban yang benar ataupun salah untuk setiap pertanyaan yang di paparkan, yang diharapkan adalah jawaban yang sesuai dengan kondisi saudara alami. seluruh data informasi dari semua responden akan dijaga kerahasiaannya. untuk kriteria responden sebagai berikut:

1. Mahasiswa Jurusan Akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomi UII Angkatan 2019 - 2021 (yang masih aktif dan baru saja lulus)
2. Mahasiswa Jurusan Akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomi UII yang Pernah mengikuti kompetisi ERPSIM (Extended)

Seluruh data dan informasi jawaban anda dijamin kerahasiaannya. jika terdapat pertanyaan, anda dipersilahkan untuk bisa langsung menghubungi saya melalui:

19312481@students.uii.ac.id

bagi 3 responden yang harinya sedang beruntung akan mendapatkan reward atau rezeki sebesar Rp 100,000

partisipasi teman-teman sekalian akan sangat membantu bagi penelitian saya.

Terimakasih.

Barakallahu fiikum

Wassalamualaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh.

**Karakteristik Responden**

Nama :

E-mail :

Jenis Kelamin :

Angkatan :

a. 2021

b. 2020

c. 2019

No. Handphone (untuk pengiriman hadiah E-Wallet) :



Silahkan memilih pada kolom jawaban yang tersedia sesuai dengan persepsi teman-teman pada setiap pertanyaan-pertanyaan yang diberikan.

**Kuesioner penelitian menggunakan skala likert dengan metode 4 skor dengan rincian nilai 1 menjadi nilai terendah dan nilai 4 menjadi nilai tertinggi. Untuk mengisi kuesioner ini, Responden perlu memilih jawaban yang tersedia sesuai dengan kondisi dan pengalaman masing-masing responden. Setiap pertanyaan hanya membutuhkan satu jawaban.**

**Skala penilaian:**

**1 = Sangat Tidak Setuju (STS)**

**2 = Tidak Setuju (TS)**

**3 = Setuju (S)**

**4 = Sangat Setuju (SS)**

## KUESIONER ERP

### 1. *Perceived Usefulness*

NO	<i>Perceived Usefulness</i>	STS (1)	TS (2)	S (3)	SS (4)
1	Menggunakan ERPSIM meningkatkan performa belajar saya				
2	Dengan keberadaan ERPSIM di kurikulum membuat saya belajar lebih efektif				
3	Saya percaya konten ERPSIM berguna				

### 2. *Perceived Ease of Use*

NO	<i>Perceived Ease of Use</i>	STS (1)	TS (2)	S (3)	SS (4)
1	Berinteraksi dengan ERPSIM tidak membutuhkan banyak usaha mental bagi saya				
2	Belajar untuk mengoperasikan sistem ERPSIM itu mudah bagi saya				
3	Akan sulit bagi saya untuk mempelajari caranya menggunakan ERPSIM				
4	Secara keseluruhan saya percaya bahwa ERPSIM mudah di gunakan				

### 3. *Perceived Enjoyment*

NO	<i>Perceived Enjoyment</i>	STS (1)	TS (2)	S (3)	SS (4)
1	Waktu berlalu begitu saja ketika saya menggunakan ERPSIM				
2	Penggunaan ERPSIM menarik bagi saya				
3	Saya merasa menjelajahi informasi lebih jauh ketika saya menggunakan ERPSIM				
4	Saya akan bersenang-senang menggunakan ERPSIM				

### 4. *Social Influence*

NO	<i>Social Influence</i>	STS (1)	TS (2)	S (3)	SS (4)
----	-------------------------	------------	-----------	----------	-----------

1	Orang-orang yang penting bagi saya berpikir bahwa saya harus menggunakan Simulasi <i>game</i> ERPSIM untuk mempelajari proses bisnis				
2	Orang-orang yang mempengaruhi perilaku saya berpikir bahwa saya harus menggunakan simulasi permainan ERPSIM untuk bisa memahami proses bisnis				
3	Orang yang pendapatnya saya hargai lebih suka saya menggunakan simulasi permainan ERPSIM untuk mempelajari proses bisnis				

#### 5. *Facilitatong Condition*

NO	<i>Facilitating Condition</i>	STS (1)	TS (2)	S (3)	SS (4)
1	Saya memiliki sumber daya yang diperlukan untuk memahami proses bisnis dari menggunakan Simulasi permainan ERPSIM				
2	Saya memiliki pengetahuan yang diperlukan untuk memahami proses bisnis dari menggunakan simulasi permainan ERPSIM.				
3	Saya bisa mendapatkan bantuan dari simulasi permainan ERPSIM ketika saya punya kesulitan dalam memahami proses bisnis				

#### 6. Pemahaman Proses Bisnis

NO	Pemahaman Proses Bisnis	STS (1)	TS (2)	S (3)	SS (4)

1	Setelah mempelajari <i>game</i> simulasi bisnis, terdapat peningkatan kemampuan anda dalam memahami proses bisnis penjualan dan pendistribusian barang (order penjualan, transfer barang, Gudang, dll				
2	<i>Game</i> simulasi bisnis berkontribusi pada kemampuan Analisa dampak tindakan yang dilakukan terhadap kegiatan operasional bisnis				
3	<i>Game</i> simulasi bisnis berkontribusi pada pemahaman dasar konsep manajemen bisnis				
4	<i>Game</i> simulasi bisnis mampu menjelaskan pentingnya integrasi proses bisnis				
5	Setelah mempelajari <i>game</i> simulasi bisnis, mampu menjelaskan keterkaitan antar fungsi bisnis perusahaan (marketing, produksi, akuntansi, dan lain lain)				

## LAMPIRAN. 2

### TABULASI DATA PENELITIAN

PU1	PU2	PU3	TOTAL
3	4	3	10
3	3	4	10
3	3	3	9
3	4	4	11
3	3	4	10
4	4	4	12
4	4	4	12
4	4	4	12
3	3	4	10
4	4	4	12
4	3	4	11
4	4	4	12
4	4	3	11
4	4	4	12
3	3	4	10
4	4	4	12
3	3	3	9
3	3	3	9
3	3	3	9
3	3	4	10
3	3	4	10
4	4	4	12
4	4	4	12
3	3	4	10
3	3	3	9
4	4	4	12
3	3	3	9

4	4	4	12
3	3	4	10
3	3	3	9
3	3	3	9
3	4	4	11
4	4	4	12
3	3	4	10
4	4	4	12
3	3	3	9
3	3	3	9
3	3	4	10
3	3	4	10
4	4	4	12
3	3	3	9
3	3	3	9
3	3	3	9
3	3	3	9
3	3	3	9
4	2	4	10
3	3	4	10
3	3	4	10
3	3	4	10
4	4	4	12

PEOU1	PEOU2	PEOU3	PEOU4	TOTAL
3	3	2	3	11
3	3	2	3	11
2	3	2	3	10
3	3	2	4	12
3	3	2	3	11
3	3	3	4	13

4	3	3	4	14
4	4	2	4	14
3	3	2	3	11
4	3	3	4	14
4	3	2	4	13
4	4	2	4	14
4	4	1	4	13
4	4	2	4	14
2	4	1	4	11
4	4	2	4	14
3	3	1	3	10
2	3	2	3	10
3	3	1	3	10
3	3	2	3	11
3	3	2	3	11
4	4	2	4	14
4	4	2	4	14
3	3	2	3	11
3	3	1	3	10
4	4	3	4	15
2	3	2	3	10
4	4	3	4	15
3	3	2	3	11
3	3	2	3	11
3	3	2	3	11
4	4	2	3	13
4	4	3	4	15
3	3	2	3	11
4	4	4	4	16
3	3	2	3	11
3	3	1	4	11
3	3	2	4	12

3	3	2	4	12
4	4	4	4	16
3	3	2	3	11
3	3	2	3	11
3	3	2	3	11
3	3	2	3	11
3	3	2	3	11
3	3	2	4	12
3	3	2	4	12
3	3	3	3	12
3	3	3	3	12
4	4	4	4	16

PE1	PE2	PE3	PE4	TOTAL
3	3	3	3	12
3	3	3	3	12
2	3	2	2	9
3	4	4	3	14
3	4	3	3	13
4	4	4	3	15
3	4	4	4	15
4	4	3	4	15
3	3	3	4	13
4	4	3	4	15
2	4	4	4	14
4	4	3	4	15
3	4	4	3	14
4	3	4	4	15
2	4	4	3	13
4	4	4	3	15
3	3	3	2	11

3	3	3	2	11
3	3	3	3	12
3	3	4	3	13
3	3	4	3	13
3	4	4	4	15
3	4	4	4	15
3	4	3	3	13
3	3	3	3	12
4	4	4	4	16
3	3	3	3	12
4	4	4	4	16
3	3	3	4	13
3	4	3	2	12
3	3	3	3	12
3	3	4	4	14
4	4	4	4	16
3	3	4	3	13
4	4	4	4	16
3	3	3	3	12
3	3	3	3	12
3	3	4	3	13
3	4	3	3	13
4	4	4	4	16
3	3	3	3	12
3	3	3	3	12
3	3	3	3	12
3	3	3	3	12
2	4	4	3	13
3	4	4	3	14
4	4	3	3	14
3	4	4	3	14

4	4	4	4	16
---	---	---	---	----

SI1	SI2	SI3	TOTAL
3	3	3	9
3	3	3	9
2	3	1	6
3	3	3	9
3	3	3	9
3	3	3	9
3	3	3	9
3	3	4	10
3	3	3	9
3	4	3	10
3	3	3	9
3	3	4	10
3	3	3	9
3	4	3	10
3	3	3	9
4	4	4	12
2	2	3	7
4	2	2	8
3	3	2	8
3	3	3	9
3	3	3	9
4	4	4	12
4	4	4	12
3	3	3	9
3	2	3	8
4	4	4	12
4	2	2	8
4	4	4	12

3	3	3	9
3	3	2	8
3	2	3	8
3	3	3	9
4	4	4	12
3	3	3	9
4	4	4	12
3	3	2	8
3	3	3	9
3	3	3	9
3	3	3	9
4	4	4	12
3	3	3	9
3	3	3	9
3	3	3	9
3	3	3	9
3	3	3	9
3	3	3	9
3	3	3	9
3	3	3	9
3	3	3	9
4	4	4	12

FAC1	FAC2	FAC3	TOTAL
3	3	3	9
3	3	3	9
2	3	3	8
4	3	3	10
3	3	3	9
4	4	3	11
4	3	4	11

4	4	3	11
3	3	3	9
4	4	4	12
3	3	4	10
4	4	4	12
3	3	4	10
4	4	4	12
3	3	3	9
4	4	4	12
2	3	3	8
3	3	3	9
3	3	3	9
3	3	3	9
3	3	3	9
4	4	4	12
4	4	4	12
3	3	3	9
3	3	3	9
4	4	4	12
3	3	3	9
4	4	4	12
3	3	3	9
3	3	3	9
3	3	3	9
4	3	3	10
4	4	4	12
3	3	3	9
4	4	4	12
3	3	3	9
3	3	3	9
3	3	3	9
3	3	3	9



4	4	4	12
3	3	3	9
3	3	3	9
3	3	3	9
3	3	3	9
3	3	3	9
3	3	3	9
3	3	3	9
3	3	3	9
4	3	3	10
4	4	4	12

PPB1	PPB2	PPB3	PPB4	PPB5	TOTAL
3	3	4	3	3	16
3	4	3	3	3	16
3	3	3	3	3	15
3	4	4	4	4	19
3	3	4	3	3	16
4	4	3	4	4	19
4	4	3	4	4	19
4	3	4	4	4	19
3	3	4	3	3	16
4	3	4	4	4	19
3	4	4	4	4	19
4	3	4	4	4	19
4	4	3	4	4	19
4	4	4	3	4	19
4	3	3	3	3	16
3	4	4	4	4	19
3	3	3	3	3	15
3	3	3	3	3	15

3	3	3	3	3	15
3	4	3	4	3	17
4	4	3	3	3	17
4	4	4	4	4	20
4	4	4	4	4	20
3	3	3	4	4	17
3	3	3	3	3	15
4	4	4	4	4	20
3	3	3	3	3	15
4	4	4	4	4	20
3	4	3	4	3	17
3	3	3	3	3	15
3	3	3	3	3	15
3	4	4	4	4	19
4	4	4	4	4	20
3	4	4	3	3	17
4	4	4	4	4	20
3	3	3	3	3	15
3	3	3	3	3	15
3	3	3	4	4	17
3	4	3	4	3	17
4	4	4	4	4	20
3	3	3	3	3	15
3	3	3	3	3	15
3	3	3	3	3	15
4	3	3	3	3	16
3	3	3	4	3	16
3	3	3	4	4	17
4	4	3	3	4	18
3	4	4	3	4	18
4	4	4	3	3	18
4	4	4	4	4	20

### LAMPIRAN. 3

#### HASIL UJI VALIDITAS DAN REABILITAS

	Cronbach's alpha	Composite reliability (rho_a)	Composite reliability (rho_c)	Average variance extracted (AVE)
FAC	0.890	0.891	0.932	0.821
PE	0.700	0.710	0.816	0.528
PEOU	0.785	0.804	0.863	0.617
PPB	0.803	0.814	0.865	0.564
PU	0.742	0.749	0.855	0.664
SI	0.793	0.817	0.878	0.706

#### UJI OUTER LOADINGS

Outer loadings - Matrix

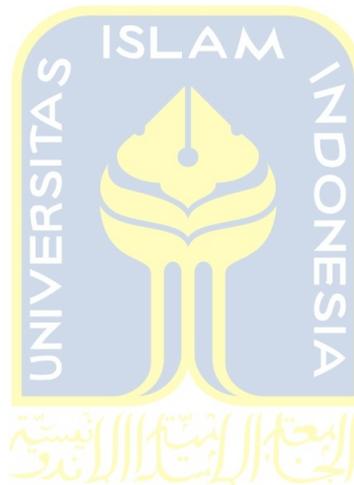
	FAC	PE	PEOU	PPB	PU	SI
FAC1	0.900					
FAC2	0.931					
FAC3	0.886					
PE1		0.637				
PE2		0.738				
PE3		0.736				
PE4		0.787				
PEOU1			0.877			
PEOU2			0.825			
PEOU3			0.604			
PEOU4			0.807			
PPB1				0.693		
PPB2				0.712		
PPB3				0.683		
PPB4				0.763		
PPB5				0.885		
PU1					0.885	
PU2					0.832	
PU3					0.718	
SI1						0.780
SI2						0.865
SI3						0.872

## LAMPIRAN. 4

### UJI R-SQUARE

R-square - Overview

	R-square	R-square adjusted
PPB	0.940	0.934



## LAMPIRAN. 5

### UJI HIPOTESIS

Path coefficients - Mean, STDEV, T values, p values Zoom (87%) Copy to Excel Copy to R

	Original sample (O)	Sample mean (M)	Standard deviation (STDEV)	T statistics ( O /STDEV)	P values
FAC -> PPB	-0.270	-0.255	0.121	2.236	0.013
PE -> PPB	0.386	0.422	0.170	2.270	0.012
PEOU -> PPB	0.252	0.228	0.148	1.699	0.045
PU -> PPB	0.624	0.601	0.156	3.989	0.000
SI -> PPB	-0.017	-0.020	0.095	0.181	0.428

