



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Unand.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Unand.

## **PENGARUH *COMPUTER ANXIETY* TERHADAP KEAHLIAN DOSEN MENGGUNAKAN TEKNOLOGI KOMPUTER**

**SKRIPSI**



**VINA INTANNY  
06953019**

**JURUSAN AKUNTANSI  
FAKULTAS EKONOMI  
UNIVERSITAS ANDALAS  
PADANG  
2012**

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

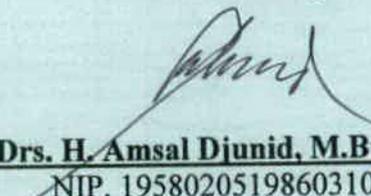
Dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : **VINA INTANNY**  
No. BP : 06 953 019  
Program Studi : Strata 1 (S1)  
Jurusan : Akuntansi  
Judul : **Pengaruh *Computer Anxiety* Terhadap  
Keahlian Dosen Menggunakan Teknologi  
Komputer**

Telah diuji dan disetujui skripsinya melalui ujian komprehensif yang diadakan tanggal 07 Januari 2012 sesuai dengan prosedur, ketentuan dan kelaziman yang berlaku.

Padang, Januari 2012

Pembimbing

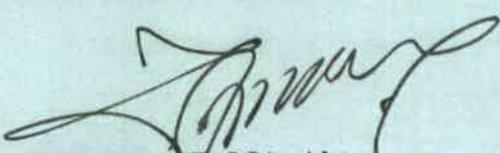
  
**Drs. H. Amsal Djunid, M.Bus, Akt**  
NIP. 195802051986031002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ekonomi

Ketua Jurusan Akuntansi

**Prof. Dr. H Syafruddin Karimi, SE, MA**  
NIP. 195410091980121001

  
**Dr. H Yuskar, SE, MA, Akt**  
NIP. 196009111986031001

## **PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacukan dalam skripsi ini dan disebutkan dalam daftar referensi.

Padang, Januari 2012

**VINA INTANNY**  
06 953 019

	No Alumni Universitas:	VINA INTANNY	No. Alumni Fakultas:
	<b>BIODATA</b>		
<p>a). Tempat/Tgl Lahir: Padang / 13 Oktober 1987 b). Nama Orang Tua: Chandra Jamal dan Atmawati c). Fakultas: Ekonomi d). Jurusan: Akuntans/ S1 e). No.BP: 06953019 f). Tgl Lulus: 7 Januari 2012 g). Predikat Lulus: Memuaskan h). IPK: 2,86 i). Lama Studi: 5 tahun 5 bulan j). Alamat Orang Tua : Palembang</p>			

**PENGARUH *COMPUTER ANXIETY* TERHADAP KEAHLIAN DOSEN MENGGUNAKAN TEKNOLOGI KOMPUTER**

*Skripsi S1 Oleh: Vina Intanny*  
*Pembimbing: Drs.H. Amsal Djunid, M.Bus, Ak*

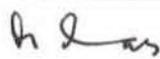
**ABSTRAK**

Teknologi komputer mempunyai kemampuan untuk mempengaruhi efisiensi dan produktifitas karyawan dalam meningkatkan kinerja. Namun demikian masih ada faktor yang mempengaruhi (*skill*) keahlian komputer yaitu *computer anxiety* (sikap rasa takut dalam menghadapi komputer). Tujuan penelitian ini adalah mencari jawaban atas pengaruh tingkat *computer anxiety* terhadap keahlian dosen dalam menggunakan komputer (*Computer Self Efficacy*). Sampel dari penelitian ini adalah Dosen Fakultas Ekonomi Universitas Andalas Padang. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner. Jumlah kuesioner yang lengkap dan siap untuk dianalisis sebanyak 50 kuesioner. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan Uji Regresi Linear Sederhana. Data diolah dengan menggunakan program SPSS for Windows versi.15. Hasil analisis regresi sederhana menunjukkan bahwa adanya hubungan negatif antara Variabel bebas dan variabel terikat. Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa semakin rendah tingkat *computer anxiety* seorang dosen, maka keahlian dalam menggunakan teknologi komputer yang ditunjukkan akan semakin tinggi. Variasi kemampuan dan keahlian dosen dalam menggunakan komputer (*computer self efficacy*) dapat dijelaskan oleh 22,8% tingkat ketakutan dan antisipasi dosen dalam menggunakan komputer (*computer anxiety*). Sedangkan sisanya sebesar 77.2% dipengaruhi oleh faktor atau variabel lainnya yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

*Kata kunci* : *Computer Anxiety, Computer Self Efficacy, Teknologi Komputer*

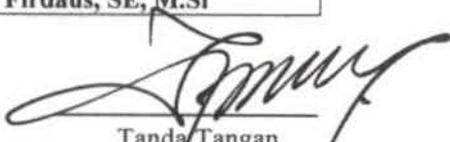
Skripsi telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal : 7 Januari 2012.

Abstrak telah disetujui oleh penguji :

Tanda tangan		
Nama terang	<b>Drs. Riwayadi, MBA, Ak</b>	<b>Firdaus, SE, M.Si</b>

**Mengetahui :**

**Ketua Jurusan Akuntansi : Dr. H. Yuskar, SE, MA, Ak**  
 NIP. 19600911 198603 1001

  
 Tanda Tangan

Alumnus telah mendaftar ke Fakultas/Universitas Andalas dan mendapat Nomor Alumnus :

	Petugas Fakultas / Universitas
No. Alumni Fakultas :	Nama : Tanda Tangan :
No. Alumni Universitas :	Nama : Tanda Tangan :

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT. Karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi penulis yang berjudul **“Pengaruh *Computer Anxiety* Terhadap Keahlian Dosen Menggunakan Teknologi Komputer”** dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar sarjana di Jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Andalas Padang.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan serta arahan dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada:

- 1) Bapak Dr. H. Syafruddin Karimi, SE, MA selaku Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Andalas.
- 2) Bapak Dr. H. Yuskar SE, MA, Ak selaku Ketua Jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Andalas.
- 3) Ibu Dra. Sri Dewi Edmawati, M.Si, Ak selaku Ketua Jurusan Akuntansi Reguler Mandiri Fakultas Ekonomi Universitas Andalas
- 4) Bapak Drs. H. Amsal Djunid, M.Bus, Ak sebagai dosen pembimbing, terima kasih untuk motivasi, nasehat, dan bimbingannya dalam penyelesaian skripsi ini.

- 5) Bapak Drs. Riwayadi, MBA, Ak dan bapak Firdaus, SE, M.Si selaku Dosen penguji yang telah meluangkan waktunya dalam ujian komprehensif serta atas saran-saran dan nasehat yang telah diberikan kepada penulis.
- 6) Kedua orang tuaku, Ayah (Chandra Jamal) dan Ibunda (Atmawati), dan juga kepada Pak Cik (Masrial Jamal, SH) dan Mama (Murniati) terima kasih banyak untuk semua kasih sayang, do'a, motivasi dan pengertiannya dalam menyelesaikan skripsi ini.
- 7) Seluruh Dosen dan Staf Pengajar Jurusan Akuntansi Program Reguler Mandiri Fakultas Ekonomi Universitas Andalas yang telah mendidik dan memberikan ilmunya hingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.
- 8) Bapak dan Ibu pengawai Sekretariat/ Pustaka Fakultas Ekonomi Universitas Andalas yang telah membantu penulis dalam proses administrasi hingga selesai studi ini.
- 9) Buat saudara-saudaraku Kak Feny Wulansari, SE, Ary Eka Putra SH, Afiz Darusma dan Uda Rio Eka Putra terimakasih atas supportnya selama ini.
- 10) Buat teman-teman terbaikku Muthia Qatrunnada, Ira Dwi Yanti, Fatiatil Chairad, Dian Permata Sari dan semua teman-teman angkatan 06 Akuntansi yang tidak dapat disebutkan satu-persatu terimakasih banyak buat kebersamaan kita selama ini dan juga kakak-kakak dan adik-adik FEUA terimakasih atas motivasi dan bantuannya dalam penyelesaian studi ini.

Penulis mohon maaf apabila ada kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Segala bentuk kritikan dan saran untuk kesempurnaan skripsi ini penulis terima dengan lapang dada dan penulis ucapkan terima kasih. Semoga karya tulis ini dapat menjadi masukan bagi mahasiswa Fakultas Ekonomi pada umumnya dan khususnya Jurusan Akuntansi.

Padang, Januari 2012

**Penulis**

## DAFTAR ISI

### LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

### LEMBAR PERNYATAAN

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR TABEL .....	viii

### BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Sistematika Penulisan .....	8

### BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Teknologi .....	11
2.2 Informasi .....	12
2.3 Teknologi Informasi .....	13
2.4 Sistem Informasi .....	16
2.5 Komputer .....	16
2.6 <i>End-User Computer (EUC)</i> .....	18
2.7 <i>Computer Anxiety</i> .....	19
2.8 Keahlian Menggunakan Komputer .....	21
2.9 Penelitian Terdahulu dan Pengembangan Hipotesis .....	24
2.9.1 Rivew Penelitian Terdahulu .....	24
2.9.2 Kerangka Berfikir.....	26
2.9.3 Hipotesis.....	27

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

3.1	Populasi dan Sampel .....	28
3.2	Variabel Pengukuran .....	29
3.2.1	Variabel Independen .....	29
3.2.2	Variabel Dependen .....	30
3.3	Metode Pengumpulan Data .....	32
3.4	Metode Analisis Data .....	32
3.4.1	Uji Validitas .....	33
3.4.2	Uji Reliabilitas .....	33
3.4.3	Uji Normalitas Data .....	34
3.4.4	Teknik Pengujian Hipotesis .....	34
3.4.5	Uji Koefisien Determinan .....	35
3.4.6	Uji F .....	35

### **BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN**

4.1	Hasil Penelitian .....	37
4.1.1	Profil Responden .....	37
4.1.2	Deskripsi Variabel Penelitian .....	40
4.1.3	Uji Validitas dan Reabilitas .....	50
4.1.3.1	Uji Validitas .....	50
4.1.3.2	Uji Reabilitas .....	52
4.1.4	Uji Normalitas .....	53
4.1.5	Analisis Regresi Sederhana .....	54
4.1.6	Pengujian Hipotesis .....	55
4.1.6.1	Uji Koefisien Determinasi .....	56
4.1.6.2	Uji F .....	56
4.2	Pembahasan .....	57
4.3	Implikasi Penelitian .....	60

<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b>	
5.1	Kesimpulan.....	61
5.2	Keterbatasan Penelitian.....	62
5.3	Saran.....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	x
<b>LAMPIRAN</b>	.....	ix

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	37
Tabel 4.2	Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Umur .....	38
Tabel 4.3	Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Pendidikan.....	39
Tabel 4.4	Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Pengalaman Kerja.....	40
Tabel 4.5	Distribusi Frekuensi Responden Mengenai <i>Computer Anxiety</i> Untuk Indikator <i>Fear</i> .....	41
Tabel 4.6	Distribusi Frekuensi Responden Mengenai <i>Computer Anxiety</i> Untuk Indikator <i>Anticipation</i> .....	43
Tabel 4.7	Distribusi Frekuensi Responden Mengenai <i>Computer Self Efficacy</i> .....	45
Tabel 4.8	Hasil Uji Validitas .....	51
Tabel 4.9	Hasil Uji Reabilitas.....	52
Tabel 4.10	Rangkuman Hasil Analisa Regresi Pengaruh <i>Computer Anxiety</i> terhadap <i>Computer Self Efficacy</i> .....	54

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kuisisioner .....	64
Lampiran 2	Frequensi Tabel .....	70
Lampiran 3	Reability .....	85
Lampiran 4	Regression .....	91

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Seiring dengan perkembangan dan kecanggihan serta lompatan teknologi yang luar biasa cepatnya, mampu memberikan pengaruh besar dibegitu banyak aspek kehidupan, baik itu disekitar tempat tinggal, perguruan tinggi, dunia bisnis, tempat kerja dan lain-lain. Kemajuan teknologi sendiri didalamnya mengandung beragam kemudahan yang ditawarkan dan apabila hal ini dapat dimanfaatkan dengan baik maka otomatis akan dapat meningkatkan kinerja bagi penggunanya.

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

Perkembangan teknologi informasi sekarang ini sangat identik dengan perkembangan komputer. Komputer merupakan alat bantu untuk berbagai aktifitas. Peran komputer di berbagai bidang kehidupan memang tidak diragukan lagi. Banyak peneliti mengemukakan manfaat komputer untuk berbagai macam keperluan, antara lain kebutuhan di bidang akuntansi khususnya Sistem Informasi Akuntansi dan Sistem Informasi Manajemen. Berbagai hasil penelitian memberikan bukti empiris mengenai semakin meningkatnya peran teknologi

komputer untuk berbagai kepentingan bisnis. Misalnya Latova (1990) meneliti kemampuan teknologi komputer sebagai alat bantu dalam berbagai teknik audit. Dalam bidang pemanufakturan, aplikasi komputer digunakan untuk peningkatan produktivitas dan pengendalian mutu produk melalui *computer aided design* dan *computer intregated manufacturing* (Bannet et al, 1987). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa teknologi komputer telah dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan bisnis. Manfaat yang diperoleh antara lain : penghematan dan ketepatan waktu, peningkatan produktivitas, dan akurasi informasi yang lebih baik. Sementara itu beberapa peneliti menemukan adanya beberapa hambatan dan bahkan kegagalan dalam penerapan teknologi informasi berbasis komputer (Igbaria, 1993; Swanson, 1982). Pemanfaatan teknologi komputer juga dilakukan oleh Perguruan tinggi untuk mendukung kegiatan lembaga pendidikan baik dalam bidang keuangan, akunting, manajerial dan akademik. Hal ini dilakukan untuk memperoleh keunggulan bersaing dan lebih berorientasi pada pencapaian laba dalam jangka panjang (Porter, 1980).

Teknologi komputer mengalami perkembangan yang dramatik sejak digunakan pertama kali untuk kepentingan bisnis pada tahun 50-an. Dampak perkembangan teknologi komputer dan otomasi kantor dapat dilihat dari kemampuannya untuk mengubah peran teknologi komputer yang semula ditempatkan sebagai pendukung pekerjaan kantor (*back-office support*) menjadi aspek sentral dari strategi organisasi untuk memperoleh keunggulan bersaing.

Perkembangan teknologi informasi sangat terkait erat dengan teknologi komputer. Teknologi komputer memberikan dampak yang positif terhadap organisasi, antara lain dalam hal :

- 1) Peningkatan efisiensi, karena kecepatan waktu dalam pemrosesan data dan semakin berkurangnya penggunaan kertas dalam administrasi.
- 2) Peningkatan kapasitas memori dan semakin mudahnya penggunaan komputer, serta
- 3) Peningkatan kuantitas dan kualitas pembuatan keputusan bisnis dan produk yang dihasilkannya.

Usaha awal untuk menerapkan komputer dalam dunia bisnis terfokus pada data atau lebih dikenal pengelolaan data elektronik (*Elektronik Data Processing-EDP*). Istilah yang sering digunakan adalah Sistem Informasi Akutansi (SIA) untuk menggambarkan sistem yang memproses aplikasi pengolahan data transaksi perusahaan. Pada tahun 1964, konsep penggunaan komputer sebagai Sistem Informasi Manajemen (SIM) diperkenalkan, namun beberapa hambatan menyebabkan sebagian perusahaan memutuskan pendukung keputusan (*Desition Support System-DSS*) diperkenalkan oleh sejumlah ilmuwan informasi pada *Massachusetts Institute of Technology* (MIT). DSS adalah sistem penghasil informasi yang ditujukan pada suatu masalah tertentu yang harus dipecahkan manajer dan keputusan yang harus dibuat menejer. Pada saat DSS berkembang, perhatian juga fokus pada aplikasi lain yaitu Otomatis kantor (*Office Automation-OA*). OA memudahkan komunikasi dan meningkatkan produktivitas diantara para manajer dan pekerja kantor melalui penggunaan alat-alat elektronik.

Saat ini sedang berlangsung gerakan untuk menerapkan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence-AI*), bagi masalah-masalah bisnis. Bagian khusus dari AI adalah sistem pakar (*Expert System -ES*). ES adalah suatu sistem yang berfungsi sebagai seorang spesialis dalam suatu bidang (McLeod, 2001:16)

Tuntutan dunia bisnis mengharuskan seseorang memiliki keahlian (*Skill*) sehingga tidak tersingkir dari persaingan global dan memberikan nilai lebih tinggi bagi perusahaan. Keahlian dalam mengoperasikan komputer merupakan keharusan untuk mempermudah penyelesaian tugas maupun aplikasi lainnya. Keahlian komputer juga merupakan salah satu modal untuk memenangkan persaingan global. Keahlian mengoperasikan komputer mencakup hal-hal seperti pemahaman penggunaan aplikasi komputer, penanganan *file*, *software* maupun *hardware* (Indriantoro, 2000).

Thomson et al (1990) dalam Sudaryono dan Astuti (2005) mengemukakan pentingnya aspek perilaku dalam penerapan teknologi komputer. Hal tersebut berdasarkan hasil penelitian empiris yang menguji pengaruh perilaku individual pemakai terhadap penggunaan *personal computer* (PC) dengan landasan teori yang diusulkan oleh Triandis (1980). Sikap seseorang terdiri atas komponen kognisi, afeksi dan komponen-komponen yang berkaitan dengan perilaku. Menurut Triandis (1980) dalam Thomson et al. (1990), kognisi berkaitan dengan konsekuensi yang diperoleh pada masa depan yang diyakini seseorang sehingga mendorong untuk bersikap. Afektif berkaitan dengan perasaan atau emosi seseorang yang mempunyai konotasi suka atau tidak suka. Keinginan merupakan komponen sikap lain, yang mempengaruhi sikap seseorang. Sikap

positif seseorang terhadap komputer karena didorong oleh keinginan yang kuat untuk mempelajarinya.

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

Walaupun teknologi komputer memiliki manfaat yang sangat besar, namun disisi lain ada sebagian masyarakat yang cemas atau gelisah dengan hadirnya teknologi komputer yang makin marak. Mereka khawatir kalau kehadiran komputer akan menggeser peran mereka didunia kerja. Setiap individu yang bersikap positif (*attitude*) terhadap kehadiran teknologi komputer, jika mereka merasakan manfaat (*perceive usefulness*) teknologi informasi (TI) untuk meningkatkan kinerja dan produktivitas. Setiap individu yang mengalami kegelisahan terhadap komputer (*computer anxiety*) akan merasakan manfaat komputer yang lebih sedikit dibandingkan dengan mereka yang tidak mengalami kegelisahan terhadap kehadiran komputer. Kegelisahan dan ketakutan seseorang terhadap kehadiran teknologi baru umumnya akan mendorong sikap negatif untuk menolak penggunaan teknologi informasi (Todd dan Benbasat, 1992). Sedangkan

keahlian komputer yang dimaksud adalah kemampuan pemakai dalam hal aplikasi komputer, sistem operasi komputer, penanganan *files* dan perangkat keras penyimpanan data dan penggunaan tombol *keyboard* (Indriantoro, 2000). Semakin cemas individu terhadap teknologi komputer akan mengakibatkan penghindaran atau penolakan individu dalam mempelajari maupun menggunakan komputer.

Meskipun begitu, teknologi komunikasi dan informasi dengan infrastruktur dan titik layanannya telah jauh berkembang dengan cukup baik di Indonesia. Sampai saat ini, semakin banyak organisasi yang menggunakan sistem pengkomputeran (*computerized*). Teknologi komputer mempunyai kemampuan untuk mempengaruhi efisiensi dan produktivitas pendidikan. Guna mendapatkan perbaikan efisiensi dan produktivitas tersebut, tenaga pengajar harus mempelajari tentang komputer dan manfaatnya.

Saat ini, sebagian besar sekolah dan perguruan tinggi di Indonesia telah dilengkapi dengan komputer. Misalnya untuk kepentingan administrasi, catalog buku perpustakaan maupun untuk presentasi dosen. Cara mengajar yang efektif dengan teknologi dalam pendidikan yang lebih tinggi, merupakan praktek terbaik untuk menunjukkan kesempurnaan teknologi pada pembelajaran dalam pendidikan. Informasi yang lengkap dan teknologi, menciptakan lingkungan kampus yang sesungguhnya bagi mahasiswa dan pengajar.

Kegelisahan atau perilaku negatif terhadap komputer diantara pengajar dan siswa akan mencegah mereka untuk mendapatkan manfaat ilmu pendidikan, sosial dan ekonomi dari teknologi komputer (Worthington & Zhao, 1998). *Computer anxiety* yang muncul diantara tenaga pengajar menjadi hambatan untuk

menggunakan komputer dalam program pendidikan (Gunter, & Wiens, 1998; Reznich, 1996; Yang, 1996).

Beberapa hasil penelitian secara empiris menunjukkan bahwa *computer anxiety* mempunyai pengaruh negatif terhadap *attitudes* (Igbaria, 1989) dan keahlian terhadap *End User Computing* (Harrison, 1992). Indriantoro (2000) melakukan penelitian tentang pengaruh sikap pemakai komputer yang diproksikan dengan keahlian dalam penggunaan komputer. Penelitian ini menggunakan sampel 54 dosen jurusan akuntansi pada perguruan tinggi swasta di DIY. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa pemakai komputer dengan *computer anxiety* yang lebih rendah menunjukkan tingkat keahlian yang lebih tinggi dari pada pemakai komputer yang mempunyai *computer anxiety* yang lebih tinggi. Kemudian Sudaryono (2004) mengulang kembali penelitian Indriantoro (2000) dengan sampel yang lebih luas, penelitian ini menggunakan 254 dosen jurusan akuntansi pada PTN dan PTS di Jakarta, Semarang dan Solo. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa *computer anxiety* mempunyai hubungan negatif yang signifikan terhadap keahlian menggunakan komputer.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk meneliti kembali penelitian yang telah dilakukan Indriantoro (2000) dan Sudaryono (2004) yaitu **"Pengaruh *Computer Anxiety* Terhadap Keahlian Dosen Menggunakan Teknologi Komputer"**.

## 1.2 Perumusan Masalah

*Computer anxiety* adalah kecenderungan seseorang menjadi susah, khawatir atau ketakutan mengenai penggunaan teknologi komputer pada masa sekarang dan masa yang akan datang (Igbaria dan Parasuraman, 1989). Masalah yang diteliti dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

Apakah terdapat pengaruh *Computer anxiety* yang signifikan terhadap keahlian dosen dalam menggunakan komputer?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk membuktikan secara empiris bagaimanakah pengaruh *computer anxiety* terhadap keahlian menggunakan komputer pada Dosen Fakultas Ekonomi di Universitas Andalas.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dilakukan adalah:

1. Bagi akademis, memberikan informasi yang bermanfaat tentang *Computer Anxiety* yang dibutuhkan bagi kegiatan akademik dilingkungan Fakultas Ekonomi Universitas Andalas.
2. Bagi penulis, bermanfaat untuk mengembangkan atau menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama diperkuliahan. Selain itu juga untuk mengetahui hasil dari penelitian ditinjau dari segi penulis sendiri sebagai seorang mahasiswa.

3. Bagi peneliti lain, berguna menjadi dasar ataupun referensi dalam penelitiannya yang memiliki kaitan dengan *computer anxiety*.

## 1.5 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari lima bab.

### Bab 1 : PENDAHULUAN

Pendahuluan berisi mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, serta sistematika penulisan.

### Bab II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang berbagai teori yang mendukung penelitian yang mencakup tentang Pengaruh *Computer Anxiety* Terhadap Keahlian Dosen Menggunakan Komputer serta pembahasan mengenai penelitian-penelitian yang terdahulu.

### Bab III : METODE PENELITIAN

Bab ini yang akan membahas tentang populasi dan sampel, pengukuran variable penelitian, pengujian data dan pengujian hipotesis. Berisikan tentang objek penelitian, metode pengumpulan data, sumber data dan metode analisis yang digunakan.

### Bab IV : ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan, berisi tentang deskripsi objek penelitian, hasil analisis data, hasil pengujian hipotesis serta pembahasan.



## Bab V : PENUTUP

Penutup yang menguraikan tentang simpulan dari hasil penelitian dan saran yang diberikan berkaitan dengan penelitian serta keterbatasan penelitian.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sudah semakin pesat. Hal ini menyebabkan semakin pesatnya persaingan. Persaingan menuntut organisasi dan karyawan untuk mempunyai kemampuan. Salah satu faktor penting adalah tersedianya informasi yang memadai. Organisasi harus bisa menghasilkan informasi yang baik untuk membantu dalam proses pengambilan keputusan, selain itu seorang karyawan juga dituntut untuk mempunyai keahlian dalam mengelola sistem informasi untuk menghasilkan informasi.

#### **2.1 Teknologi**

Teknologi merupakan alat yang digunakan individu dalam penyelesaian tugas mereka (Goodhue dan Thompson 1995) dalam Sudaryono dan Astuti (2005). Dalam konteks sistem informasi, teknologi terkait dengan sistem komputer (perangkat keras, perangkat lunak dan data) dan penggunaan jasa pendukung misalnya, training yang memberikan panduan penggunaan dalam menyelesaikan tugas. Model terfokus pada pengaruh sistem secara spesifik atau pengaruh umum seperangkat sistem, kebijakan dan jasa yang diberikan oleh departemen sistem informasi.

Komputer telah menggantikan teknologi manual dengan melakukan pemrosesan atas data yang jumlahnya sangat besar, ataupun menjalankan pekerjaan yang sangat kompleks. Komputer juga dapat bekerja secara konsisten

serta reliabel (dapat dipercaya) dalam waktu yang lebih cepat bila dibandingkan dengan kemampuan manusia.

## **2.2 Informasi**

Informasi merupakan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya (Jogiyanto, 1995). Sedangkan menurut Davis (2002) dalam Sudaryono dan Astuti (2005), informasi data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimaannya dan bermanfaat dalam mengambil keputusan saat ini atau mendatang.

Jogiyanto (1995) mengemukakan bahwa informasi yang beredar tidak semuanya berkualitas. Kualitas informasi itu tergantung dari:

- a. Akurat, berarti informasi harus bebas dari kesalahan dan serta jelas mencerminkan maksudnya.
- b. Tepat waktu, berarti informasi yang digunakan tidak akan bernilai karena informasi itu dijadikan landasan dalam mengambil keputusan.
- c. Relevan, berarti informasi tersebut mempunyai manfaat bagi pemakainya.

Karakteristik dari informasi yang baik (Kroenke, 1992) dalam Sheng (2003) adalah :

1. Ketepatan, pernyataan dari informasi harus terhubung dengan bisnis dan untuk sesuatu yang penting bagi pengguna informasi
2. Tepat waktu, informasi harus tersedia saat dibutuhkan.

3. Akurat, masing-masing orang memiliki kriteria yang berbeda dalam menilai suatu keakuratan, tergantung pada pernyataan informasi serta tergantung maksud penggunaannya.
4. Mampu mengurangi ketidakpastian, maksudnya adalah informasi yang baik meliputi keragaman yang menciptakan perbedaan.
5. Informasi mengandung elemen yang tak terduga.

### 2.3 Teknologi Informasi

Teknologi informasi adalah suatu teknologi yang menitikberatkan pengguna komputer dan teknologi yang berhubungan dengan pengaturan sumber informasi (Wilkinson & Cerullo, 2000). Selain itu teknologi informasi didefinisikan sebagai teknologi yang digunakan untuk memperoleh, manipulasi, mengkomunikasikan, menyajikan dan memanfaatkan data.

Hag dan Cumming (1998) juga mengemukakan keunggulan dan kelemahan dari teknologi informasi, sebagai berikut:

a. Keunggulan teknologi informasi

- Tepat waktu

Dengan penggunaan sistem informasi berbasis komputer maka hasil outputnya dalam bentuk informasi dapat disajikan tepat waktu dan data yang didapat akurat

- Untuk pengambilan keputusan

Teknologi informasi memberi kemudahan bagi manajemen perusahaan dalam mengambil keputusan karena prosesnya yang cepat

- Digunakan untuk berbagai integrasi

Teknologi informasi dapat digunakan untuk integrasi kerja baik itu integrasi vertikal maupun horizontal.

- Memperoleh informasi yang kompetitif

Teknologi informasi dapat membantu perusahaan dalam memperoleh informasi yang kompetitif

- Informasi yang berguna

Teknologi informasi menyajikan informasi dalam bentuk yang berguna dan dapat digunakan untuk mengirim informasi ke orang lain atau ke lokasi lain.

- Penyajian data cepat

Teknologi informasi mengintegrasikan data dari berbagai bagian, mengurangi pekerjaan klerikal dan mempercepat penyajian data yang dibutuhkan untuk pengambilan keputusan.

#### b. Kelemahan teknologi informasi

Kelemahan teknologi informasi adalah apabila terjadi satu kesalahan dalam pengolahan data akan berakibat fatal bagi informasi yang disajikan. Oleh karena itu harus ada *system protection* yang kuat untuk melindungi dokumen-dokumen penting dan adanya pembatasan akses terhadap suatu jaringan. Maka diperlukan orang tertentu yang bisa dipercaya untuk menjaga kerahasiaan perusahaan dan dibutuhkan biaya yang besar untuk penerapan sistem perlindungan tersebut.

Peran teknologi informasi semakin penting dikarenakan kita sudah memasuki era informasi. Era informasi, komputer digital dan jaringan (*network*) mengubah konsep ekonomi yang tidak mengenal ruang dan waktu sehingga timbul istilah *Digital Network, Economy Network*. Sebagai contoh, banyak perusahaan baru di Amerika Serikat yang mengambil pendekatan IPO (*Initial Public Offering*) untuk mendanai operasionalnya dan menjual sahamnya di bursa efek. Konsep ekonomi ini harus kita mengerti agar kita tidak ketinggalan dengan lawan bisnis kita.

Kesuksesan penggunaan teknologi informasi sangat tergantung pada teknologi itu sendiri dan tingkat keahlian individu yang mengoperasikannya. Adanya keahlian yang memadai dari personil EUC (*End-User Computing*) menyebabkan aktivitas EUC yang antara lain berupa pengolahan kata (*Word processing*), komunikasi elektronik (*Electronic Communication*), dan aktivitas otomatisasi lainnya yang dapat berjalan dengan baik sehingga aplikasi teknologi yang berbasis komputer dapat memberikan manfaat.

Teknologi informasi akan berguna hanya jika kebutuhan organisasi akan terpenuhi. Para pengguna mengharuskan teknologi informasi ini *User Friendly* terhadap mereka. Untuk mengetahui tujuan fungsional dan aspek-aspek penting integrasi teknologi dibutuhkan kemampuan dan tingkat pengetahuan yang terus menerus berubah sesuai dengan pergerakan teknologi yang semakin berkembang pesat.

## 2.4 Sistem Informasi

Dengan semakin meningkatnya kebutuhan orang akan informasi, akan berpengaruh terhadap hal-hal yang mendukung untuk menghasilkan informasi yang di kenal dengan sistem informasi. Sistem terdiri dari sub-sub sistem yang saling bekerja sama untuk mencapai tujuan. Informasi ibarat darah yang mengalir di dalam tubuh organisasi. Suatu sistem yang kurang mendapatkan informasi akan menjadi lemah, kerdil dan akhirnya berakhir. Jadi informasi mempunyai peranan yang sangat penting.

Dari uraian diatas maka dapat kita simpulkan bahwa sistem informasi adalah suatu cara yang digunakan untuk menyediakan informasi dengan menggunakan beberapa komponen untuk memenuhi kebutuhan organisasi, seperti yang dikatakan oleh Steven Alter (1996:2) yang mendefenisikan informasi sebagai berikut:

“Sistem yang menggunakan teknologi informasi untuk menangkap, mengirimkan, menyimpan, menampilkan kembali, manipulasi atau memperlihatkan informasi yang digunakan dalam satu atau lebih proses bisnis.”

## 2.5 Komputer

Komputer berasal dari bahasa latin *Computere* yang artinya menghitung. Komputer memiliki arti yang luas dan berbeda untuk orang yang berbeda. Komputer adalah suatu alat elektronik yang mampu melakukan beberapa tugas sebagai berikut:

- Menerima input

- Memproses input tadi sesuai dengan program
- Menyimpan perintah-perintah dan hasil dari pengolahan
- Menyediakan output dalam bentuk informasi

Menurut Sander (1981) dalam Sheng (2003), komputer adalah sistem elektronik untuk memanipulasi data yang cepat dan tepat serta dirancang dan diorganisasikan supaya secara otomatis menerima dan menyimpan data *input*, memprosesnya, dan menghasilkan *output* dibawah pengawasan suatu langkah-langkah instruksi program yang tersimpan dimemori (*storage program*). Menurut Hamacher, Vranesic, Zaky (2004) dalam Sheng (2003), komputer adalah mesin perhitungan elektronik yang cepat dapat menerima *input digital*, memprosesnya sesuai dengan suatu program yang tersimpan dimemori dan menghasilkan *output* informasi.

Supaya komputer dapat digunakan untuk mengolah data maka harus berbentuk sistem komputer (*computer system*). Tujuan pokok dari sistem komputer adalah mengolah data untuk menghasikan informasi. Supaya tujuan pokok tersebut terlaksana, maka harus ada elemen-elemen yang mendukung.

Sistem komputer mempunyai 3 elemen (Jogiyanto, 1983) yaitu :

- *Hardware* adalah peralatan di sistem komputer yang secara fisik terlihat dan dapat dijamah
- *Software* adalah program yang berisi perintah-perintah untuk melakukan pengolahan data.
- *Brainware* adalah yang terlibat dalam mengoperasikan serta mengatur sistem komputer tersebut.

## 2.6 *End-User Computing (EUC)*

Perkembangan teknologi informasi membawa pengaruh yang sangat besar terhadap penggunaan komputer. Pengetahuan komputer menjadi luas baik *Personal Computer* dan *Mainframe*. Terjadi beberapa perubahan dalam penggunaan komputer. Perubahan tersebut menimbulkan fenomena baru yang kemudian dikenal dengan istilah *End-user Computing (EUC)*.

Para peneliti memberikan berbagai definisi terhadap EUC. Untuk memahami berbagai definisi tersebut, maka harus dibedakan antara *end-user* dan *end-user computing (EUC)* (Harrison dan Rainer, 1992) dalam Rifa (2000). *End-user* adalah orang yang berinteraksi dengan sistem informasi yang berbasis komputer hanya sebagai konsumen atau pemakai, atau orang-orang yang membutuhkan hasil dari aplikasi *software* untuk melaksanakan pekerjaannya. EUC adalah penggunaan komputer secara langsung oleh seseorang untuk menyelesaikan masalah yang memerlukan *computer-based solution* dengan tepat.

Meleod, 1995 (dalam Wibowo dan Pancawati, 2003) menggolongkan *end-user computing* menjadi empat golongan yaitu *Menu level End User*, *Command Level End User*, *End User Programers* dan *Functional Support Personal*. *Menu Level End User* sebagai tingkatan pemakaian yang hanya menggunakan komputer sesuai dengan menu yang sudah ada pada aplikasi program seperti *lotus*, *MS Word*, *MS Excell*. *Command Level End Users* merupakan tingkatan pemakai yang bisa menggunakan aplikasi dengan menggunakan bahasa perintah pada aplikasi tersebut. Misalnya membuat perhitungan perpajakan pada aplikasi *MS Excell*. *End User programmers*

merupakan tingkatan dimana pemakai dapat mengembangkan program-program sesuai kebutuhan mereka sendiri. Sedangkan *Functional Support Personal* yaitu penggunaan personil spesialis untuk mendukung suatu fungsi dari organisasi.

Manfaat *End-User Computing* :

1. Mengembangkan kemampuan dan tantangan
2. Mengurangi kesenjangan komunikasi

Resiko *end-user computing* :

1. Sistem yang buruk sarasanya
2. Sistem yang buruk rancangan dan dokumentasinya
3. Penggunaan sumber informasi yang tidak efisien
4. Hilangnya integritas
5. Hilangnya keamanan
6. Hilangnya pengendalian

## 2.7 *Computer Anxiety*

Defenisi *Anxiety* menurut *Mcquarie Dictionary* dalam Sudaryono (2004) adalah kesukaran atau kesulitan untuk berfikir yang disebabkan oleh ketakutan pada sesuatu yang akan terjadi atas bahaya atau kemalangan.

Defenisi *Anxiety* menurut May (1997) dalam (Sudaryono dan Astuti, 2005) adalah sebagai suatu ketakutan pada sesuatu yang akan terjadi atas adanya ancaman terhadap beberapa nilai yang dianggap penting oleh individu atas keberadaannya sebagai seorang pribadi.

Definisi *computer anxiety* menurut Igbaria dan Parasuraman (1989) adalah sebagai suatu kecenderungan seseorang menjadi susah, khawatir atau ketakutan mengenai penggunaan teknologi informasi (komputer) pada masa sekarang atau pada masa yang akan datang.

Menurut Gudono dan Rifa (1999) definisi *computer anxiety* adalah suatu tipe stress tertentu *computer anxiety* itu berasosiasi dengan kepercayaan yang negatif mengenai komputer, masalah-masalah dalam menggunakan komputer dan penolakan terhadap mesin.

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

a. *Anxious Technophobe*

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

b. *Cognotive Technophobe*

Seseorang yang termasuk dalam tingkatan ini pada mulanya merasa tenang dan rileks, mereka sebenarnya menerima suatu teknologi baru tetapi muncul beberapa pesan negatif seperti "Saya akan menekan tombol yang salah dan mengacaukan mesin ini".

*c. Uncomfortable User*

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

Kegelisahan terhadap komputer dapat memunculkan dua hal, yaitu:

*a. Fear (takut)*

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

*b. Anticipation (antisipasi)*

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

## **2.8 Keahlian Menggunakan Komputer**

Keahlian menurut Harrison dan Rainer (1992) dalam Astuti (2003) didefinisikan sebagai berikut:

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

Keahlian menggunakan komputer menurut Igbaria (1994) dalam Astuti (2003) didefinisikan sebagai berikut:

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

Penerimaan teknologi komputer dipengaruhi oleh teknologi itu sendiri serta tingkat keahlian dari individu yang menggunakan komputer. Keyakinan bahwa setiap orang dapat meningkatkan keahliannya sangat diperlukan, berguna untuk keefektifan penggunaan komputer dan menguatkan rasa percaya diri setiap orang mampu menguasai dan menggunakan teknologi komputer dalam pekerjaannya (Astuti, 2003).

Teknologi Komputer Akuntansi merupakan salah satu program akuntansi berbasis komputer yang paling populer saat ini. Pemerintah dan fungsi yang disediakan oleh software ini sangat menunjang pembuatan laporan keuangan secara lengkap yang meliputi neraca saldo, perubahan modal, laporan laba rugi maupun laporan pengelolaan persediaan barang. Dengan panduan perintah-perintah yang sistematis dan pengenalan akuntansi.

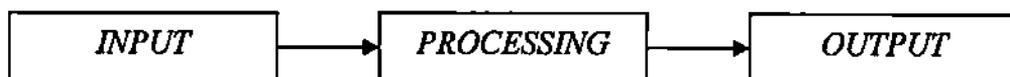
Teknologi *Computer Accounting* merupakan program aplikasi akuntansi terpadu yang saat ini banyak digunakan di Indonesia. Program ini memiliki fitur yang lengkap, fleksibel, jumlah digit yang cocok dengan kondisi bisnis skala kecil dan menengah di Indonesia.

Keahlian Dosen Akuntansi dalam mengaplikasikan komputer disini dilihat dari keahlian Dosen dalam mengaplikasikan program-program yang umumnya digunakan dalam kegiatan kerja. Contoh program tersebut mulai dari

*Microsoft Office, E-mail, Internet* dan selain itu juga dilihat dari keahlian dalam pengelolaan data serta *safety data* di komputer.

#### ❖ **Sistem Pengolahan Data**

Suatu pengolahan data terdiri dari 3 tahapan dasar, yang disebut siklus pengolahan data (*data processing cycle*) yaitu *input, processing* dan *output* (Jogianto, 1999:3)



Tahapan diatas dapat dijelaskan sebagaiberikut :

- *Input*

Tahapan ini merupakan proses memasukan data kedalam proses komputer malalui alat input (*Input Device*).

- *Processing*

Tahap ini merupakan proses pengolahan data yang sudah dimasukan yang dilakukan oleh alat pemroses (*processing device*) yang dapat berupa proses menghitung, membandingkan, mengklarifikasikan, mengurutkan, mengendalikan atau mencari di *storage*.

- *Output*

Tahap ini merupakan proses menghasilkan output dari hasil pengolahan data kealat output (*output device*) yang berupa informasi.

## 2.9 Penelitian Terdahulu dan Pengembangan Hipotesis

### 2.9.1 Rivew Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian mengenai pengaruh *computer anxiety* terhadap keahlian menggunakan komputer antara lain telah dilakukan oleh Heinssen et al. (1987), Igbaria dan Parasuraman (1989), Harrison dan Rainer (1992), Sabherwal dan Elam (1995), Rifa dan Gudono (1999), Indriantoro (2000), Eko Arief (2004).

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

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

Harrison dan Rainer (1992) menguji pengaruh perbedaan individual terhadap keahlian *End-User Computing*. Penelitian dilakukan terhadap 776 karyawan suatu Universitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat

pengaruh faktor demografi (umur, jenis kelamin, dan pengalaman), personality (*computer anxiety*, *computer attitudes*, dan *math anxiety*, kecuali sikap optimis terhadap komputer) dan *cognitive style* (hanya *originality of cognitive style*) terhadap keahlian dalam *End-User Computing*.

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

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

Indriantoro (2000) juga melakukan penelitian tentang pengaruh *computer anxiety* terhadap keahlian dosen dalam menggunakan komputer. Yang menjadi sampel dalam penelitian tersebut adalah 54 dosen perguruan tinggi negeri dan swasta di Yogyakarta. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pemakai komputer yang memiliki tingkat *computer anxiety* yang tinggi akan menunjukkan

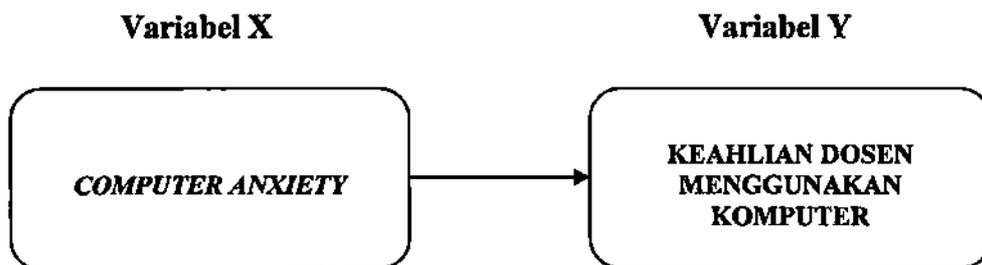
tingkat keahlian yang lebih rendah daripada pemakai komputer yang memiliki tingkat *computer anxiety* yang rendah.

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

### 2.9.2 Kerangka Berfikir

Penelitian ini memberikan perhatian pada aspek perilaku pemakai secara individual yang diproksikan dengan tingkat *computer anxiety*-nya dan pengaruhnya terhadap kinerja individual yang diproksikan dengan keahlian dosen sebagai pemakai dalam menggunakan komputer.

Model kerangka pemikiran yang menguji pengaruh *computer anxiety* terhadap keahlian dosen sebagai pemakai dalam menggunakan komputer.



### 2.9.3 Hipotesis

Penelitian ini mengulang kembali penelitian yang telah dilakukan oleh Indriantoro (2000) yaitu melakukan penelitian tentang pengaruh sikap pemakai komputer yang diproksi dengan *computer anxiety* terhadap kinerja individual pemakai yang diproksikan dengan keahlian penggunaan komputer. Hasil penelitiannya mendukung hipotesis yang menyatakan bahwa pemakai komputer dengan *computer anxiety* yang lebih rendah menunjukkan tingkat keahlian komputer yang lebih tinggi dari pada pemakai yang mempunyai *computer anxiety* yang lebih tinggi.

Hubungan variabel *computer anxiety* dan keahlian komputer. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

**H:** Dosen yang memiliki tingkat *computer anxiety* yang lebih rendah akan memperlihatkan tingkat keahlian komputer yang lebih tinggi dari pada dosen yang mempunyai *computer anxiety* yang lebih tinggi.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Populasi dan Sampel**

Populasi mengacu pada kelompok orang, kejadian atau sesuatu yang menarik untuk diteliti dan peneliti berniat untuk menyelidikinya (Sekaran 2000). Sedangkan sampel adalah bagian dari populasi yang akan diteliti secara detail (Sekaran 2000).

Responden pada penelitian ini berbeda sedikit dengan penelitian Indriantoro (2000) yang menggunakan Dosen Akuntansi sebagai responden, pada penelitian ini respondenya diperluas dan yang menjadi responden adalah pemakai komputer yang bekerja sebagai Dosen di Fakultas Ekonomi Universitas Andalas. Alasan peneliti menggunakan Dosen sebagai responden penelitian, karena profesi tersebut umumnya memanfaatkan teknologi komputer dalam melaksanakan pekerjaannya. Dan alasan menggunakan dosen fakultas ekonomi karena menurut peneliti bidang ekonomi baik itu akuntansi maupun manajemen tidak akan terlepas dari teknologi sistem informasi. Pada penelitian ini peneliti akan membagikan kuisioner sebanyak 50 rangkap. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah dosen yang memenuhi kriteria sebagai berikut :

- a. Dosen yang masih aktif mengajar di Fakultas Ekonomi Universitas Andalas
- b. Dosen yang telah menempuh pendidikan minimal S<sub>2</sub>.
- c. Dosen yang tidak sedang melakukan tugas belajar ke luar negeri.

Cara pengambilan sampel dilakukan dengan *non probably sampling* berupa *purposive sampling* dan *convenience sampling*. *Non probably sampling* merupakan metode pengambilan sampel yang setiap anggota populasinya tidak mengetahui akan dipilih sebagai subjek atau probabilitasnya tidak diketahui. *Purposive sampling* adalah metode pengumpulan informasi dan target-target tertentu, yaitu orang-orang tertentu yang dapat memberikan informasi yang dibutuhkan atau karena mereka sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan peneliti (Sekaran,2000), sedangkan *convenience sampling* merupakan pengambilan sample pada responden yang mudah ditemui.

## **3.2 Variabel Pengukuran**

### **3.2.1 Variabel Independen (X)**

Variabel independen dalam penelitian ini adalah *computer anxiety*. *Computer anxiety* menurut Igbaria dan Parasuraman (1989) adalah sebagai suatu kecenderungan seseorang menjadi susah, khawatir atau ketakutan mengenai penggunaan teknologi informasi (komputer) pada masa sekarang atau pada masa yang akan datang.

Variabel *computer anxiety* diukur dengan instrumen *Computer anxiety Rating Scale (CARS)* yang dikembangkan oleh Heinssen et al. (1987). Instrumen ini terdiri dari 19 pertanyaan, dimana 10 item pertanyaan mengenai rasa takut (*fear*) dan 9 item pertanyaan mengenai antisipasi (*anticipation*). Responden diminta untuk memilih jawaban dari pertanyaan dalam bentuk skala likert 5 point.

Tingkat *computer anxiety* yang rendah dinyatakan dengan skala rendah (1) dan skala tinggi (5) menyatakan tingkat *computer anxiety* yang tinggi.

### 3.2.2 Variabel Dependen (Y)

Variabel dependen dalam penelitian ini adalah keahlian dosen dalam menggunakan komputer. Variabel keahlian komputer diukur dengan instrumen *Computer Self-Efficacy Scale* (CSE) yang dikembangkan oleh Murphy et al. (1989). Pertanyaan meliputi kemampuan pemakai dalam hal: menggunakan layanan *internet* dan *e-mail*, mengorganisir *file*, menggunakan *presentation software*, *word processing*, *spreadsheet*, *database* dan *advance skill*.

Ada 70 item pertanyaan yang digunakan untuk mengukur level *computer self efficacy* untuk mengetahui kemampuan *user* dalam menggunakan komputer. Pertanyaan tersebut merupakan rangkuman dari *Computer Self-Efficacy Scale* yang digunakan pada penelitian-penelitian sebelumnya dan disesuaikan dengan kepentingan dan kondisi lingkungan penelitian saat ini.

Untuk mengukur kemampuan pengguna dalam menggunakan layanan *internet* dan *e-mail*, mengorganisir *file*, menggunakan *presentation software*, *word processing*, *spreadsheet*, dan *database*, diambil dari *Business Computer Self-Efficacy Scale* yang dikembangkan oleh Paul Stephenes dan Joyce Shotick (2002). Sedangkan untuk *advace skill*, menggunakan *self efficacy scale* yang dikembangkan oleh Murphy et al. (1989).

Responden diminta memilih jawaban dalam bentuk skala likert 5 point. Tingkat keahlian komputer yang rendah dinyatakan dengan skala rendah (1) dan skala tinggi (5) menyatakan tingkat keahlian komputer yang tinggi.

Untuk lebih jelasnya, rangkuman dari variable-variabel dan pengukuran masing-masing variable penelitian ini dapat dilihat pada table berikut :

### Variabel Pengukuran Masing-masing Variabel

Variabel dan Pengukuran	Instrumen	Butir
<b>Dependen</b>		
<b>Keahlian Pengguna komputer</b>	CSE	70
• <i>E-mail</i>		6
• <i>File Managemen</i>		10
• <i>Word Processing Software</i>		11
• <i>Presentation Software</i>		11
• <i>Internet</i>		8
• <i>Spreadsheed Software</i>		9
• <i>Database Software</i>		5
• <i>Advance Skill</i>		10
Sangat Tidak Setuju (STS) = 1		
Tidak Setuju (TS) = 2		
Ragu-ragu (RR) = 3		
Setuju (S) = 4		
Sangat Setuju (SS) = 5		

<b>Independen</b>		
<i>Computer Anxiety</i>	CARS	19
• <i>Fear</i>		10
• <i>Anticipation</i>		9
Sangat Tidak Setuju (STS) = 1		
Tidak Setuju (TS) = 2		
Ragu-ragu (RR) = 3		
Setuju (S) = 4		
Sangat Setuju (SS) = 5		
		89

### 3.3 Metode pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan adalah data primer yaitu data yang diperoleh dengan menggunakan metode survey. Penelitian ini akan menggunakan kuisioner sebagai pengumpulan data yang diantar langsung kepada responden.

Data pendukung dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai pustaka, misalnya buku, artikel, dan jurnal. Data digunakan sebagai dasar dalam perumusan teori-teori dan pembentukan hipotesis.

### 3.4 Metode Analisis Data

Penelitian ini mengulang kembali penelitian yang telah dilakukan oleh Indriantoro (2000) yaitu melakukan penelitian tentang pengaruh sikap pemakai

komputer yang diproksi dengan *computer anxiety* terhadap kinerja individual pemakai yang diproksikan dengan keahlian penggunaan komputer. Metode analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini mengadopsi metode yang digunakan oleh Indriantoro (2000) yaitu metode analisis regresi linear sederhana.

#### **3.4.1 Uji validitas**

Penelitian yang mengukur variable dengan menggunakan instrument dalam kuisisioner, data tersebut harus diuji dengan uji validitas dan reabilitas. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah instrument yang digunakan valid dan reabel sebab kebenaran data yang diolah sangat menentukan kualitas hasil penelitian.

Uji validitas dimaksudkan untuk mengukur kualitas kuisisioner yang digunakan dan menunjukkan tingkat kevalidan dan kesalahan suatu instrument, serta seberapa baik suatu konsep dapat didefinisikan oleh suatu ukuran. Pengujian dilakukan dengan analisis faktor dan *component matrix*.

#### **3.4.2 Uji Reliabilitas**

Uji reliabilitas adalah suatu pengujian untuk mengetahui sejauh mana hasil suatu pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran lebih dari satu terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat ukur yang sama. Uji reliabilitas dilakukan dengan cara menghitung nilai *Cronbach alpha* dari masing-masing instrument dalam suatu variable. Nilai *cut-off* untuk menentukan reliabilitas suatu instrument adalah nilai *cronbach alpha* lebih dari 0.50.

### 3.4.3 Uji normalitas Data

Uji Normalitas, teknik uji normalitas yang digunakan adalah *one-sample Kolmogorov-Smirnov Test*, yaitu pengujian yang dilakukan dengan membandingkan signifikansi hasil uji dengan taraf signifikansi 0.05. Apabila signifikansi hasil uji lebih besar dari taraf signifikansinya (0.05), maka data yang diuji berdistribusi normal, dan sebaliknya, jika signifikansi hasil uji lebih kecil dari taraf signifikansinya (0.05), maka data yang diuji tidak berdistribusi normal. Normalitas data penelitian yang diuji akan menentukan alat uji statistik yang digunakan. Jika data penelitian yang diuji berdistribusi normal, maka alat uji statistik yang digunakan adalah alat uji statistik parametrik. Sebaliknya, jika data penelitian yang diuji tidak berdistribusi normal maka alat uji statistik yang digunakan adalah alat uji statistik nonparametrik.

### 3.4.4 Teknik pengujian hipotesis

Uji ini digunakan untuk mengetahui pengaruh dua atau lebih variable independen terhadap variable dependen. Model persamaan regresi dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

$$Y = a + \beta_1 X_1 + \varepsilon$$

Keterangan :

Y = Keahlian dosen menggunakan komputer

X<sub>1</sub> = *computer anxiety - fear*

X<sub>2</sub> = *computer anxiety - anticipation*

α = Konstanta

$\beta$  = Koefisien regresi

$\epsilon$  = error/ kesalahan

Keahlian menggunakan komputer merupakan variable dependen, sedangkan variable independen adalah *computer anxiety-fear* dan *computer anxiety-anticipation*. Pengaruh variable independen terhadap variable dependen akan diuji dengan tingkat signifikansi  $p < 0.05$ . Jika koefisien  $\beta$  masing-masing variable independen menunjukkan signifikansi maka berarti ada pengaruh *computer anxiety* terhadap keahlian menggunakan teknologi komputer.

#### 3.4.5 Uji koefisien determinan ( $R^2$ )

Bertujuan untuk melihat berapa besar proporsi variasi dari variable independen secara bersama-sama dalam mempengaruhi variable dependen dengan

rumus :

$$R^2 = \frac{ESS}{TSS}$$

Dimana :

ESS = *Explained Sum Squares* (Jumlah kuadrat yang dijelaskan)

TSS = *Total Sum Squares* (Jumlah total kuadrat)

Semakin besar nilai  $R^2$  atau mendekati satu semakin besar pula korelasi atau hubungan antara variable dependen dengan variable independen.

#### 3.4.6 Uji F

Digunakan untuk menguji signifikannya pengaruh variabel independen bersama-sama terhadap variabel dependen dengan rumus :

$$F = \frac{R^2 / k - 1}{(1 - R^2) / (n - k)}$$

Keterangan :

$R^2$  = Koefisien determinan

$n$  = jumlah sampel

$k$  = jumlah variabel bebas

Dengan tingkat signifikan  $\alpha = 5\%$ , bila  $\text{sig} < \alpha$  maka  $H_a$  diterima yang berarti bahwa semua variabel independen secara simultan dan signifikan mempengaruhi variabel dependen atau sebaliknya.

## BAB IV

### HASIL ANALISA DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil Penelitian

Pada bab sebelumnya telah dijelaskan bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *computer anxiety* terhadap keahlian dosen dalam menggunakan komputer. Untuk menjawab pertanyaan tersebut maka penulis menyebarkan 50 eksemplar kuesioner terhadap 50 orang dosen di Fakultas Ekonomi Universitas Andalas.

##### 4.1.1 Profil Responden

Responden dalam penelitian ini yaitu dosen Fakultas Ekonomi Universitas Andalas Padang akan disajikan berdasarkan jenis kelamin, umur, pendidikan dan lama bekerja. Karakteristik responden tersebut dapat dilihat sebagai berikut :

###### a. Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data tentang jenis kelamin responden yang dapat dilihat pada tabel 4.1 sebagai berikut :

**Tabel 4.1**  
**Distribusi Frekuensi Responden**  
**Berdasarkan Jenis Kelamin**

Jenis Kelamin	F	%
Laki – Laki	20	40
Perempuan	30	60
Total	50	100

Sumber : data diolah, 2011

Dari tabel 4.1 dapat dijelaskan bahwa sebagian dosen di Fakultas Ekonomi Universitas Andalas adalah perempuan yaitu sebanyak 60% dan sisanya 40% adalah laki-laki.

b. Responden Berdasarkan umur

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data tentang umur responden yang dapat dilihat pada tabel 4.2 sebagai berikut :

**Tabel 4.2**  
**Distribusi Frekuensi Responden**  
**Berdasarkan Umur**

Umur	F	%
20 – 30 tahun	10	20
30 – 40 tahun	25	50
40 – 50 tahun	14	28
> 50 tahun	1	2
Total	50	100

Sumber : data diolah, 2011

Dari tabel 4.2 dapat dijelaskan bahwa sebagian besar dosen di Fakultas Ekonomi Universitas Andalas berumur antara 20-30 tahun yaitu sebanyak 20%, kemudian diikuti oleh dosen yang berumur antara 30-40 tahun yaitu sebanyak 50% dan yang berumur antara 40-50 tahun sebanyak 28%. Sedangkan yang berumur diatas 50 tahun hanya 2%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar dosen di Fakultas Ekonomi Univeritas Andalas berada pada rentang umur yang produktif.

c. Responden Berdasarkan Pendidikan

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data tentang pendidikan responden yang dapat dilihat pada tabel 4.3 sebagai berikut :

**Tabel 4.3**  
**Distribusi Frekuensi Responden**  
**Berdasarkan Pendidikan**

Pendidikan	F	%
S2	47	94
S3	3	6
Total	50	100

Sumber : data diolah, 2011

Dari tabel 4.3 dapat dijelaskan bahwa mayoritas dosen di Fakultas Ekonomi Universitas Andalas Padang berpendidikan S2 yaitu sebanyak 94% sedangkan yang berpendidikan S3 hanya 6%. Hal ini menunjukkan bahwa umumnya dosen di Fakultas Ekonomi Universitas Andalas Padang memiliki pendidikan dan pengetahuan yang tinggi dalam bidangnya.

d. Responden Berdasarkan pengalaman kerja

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data tentang pengalaman kerja responden yang dapat dilihat pada tabel 4.4 sebagai berikut :

**Tabel 4.4**  
**Distribusi Frekuensi Responden**  
**Berdasarkan Pengalaman Kerja**

Pengalaman kerja	F	%
1 – 5 tahun	8	16
5 – 10 tahun	19	38
10 – 25 tahun	17	34
> 25 tahun	6	12
Total	50	100

Sumber : data diolah, 2011

Dari tabel 4.4 dapat dijelaskan bahwa sebagian besar dosen di Fakultas Ekonomi Universitas Andalas telah memiliki pengalaman selama kurang lebih antara 1-5 tahun yaitu sebanyak 16%. Kemudian 38% dosen berpengalaman bekerja antara 5-10 tahun dan 34% berpengalaman selama 10-25 tahun. Sedangkan yang berpengalaman lebih dari 25 tahun hanya 12%.

#### 4.1.2 Deskripsi Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdiri dari 2 variabel, 1 variabel bebas dan 1 variabel terikat. Variabel terikat (*computer self efficacy*) terdiri 8 indikator yaitu *email, file managemen, word processing software presentation software, internet, spreadsheet software, database software, dan advance skill* dan variabel bebas (*computer anxiety*) terdiri dari 2 indikator yaitu *fear* dan *anticipation*. Kedua

variabel tersebut terdiri dari beberapa item pertanyaan. Berikut akan dijelaskan hasil dari kuesioner yang telah diisi oleh responden:

### 1. *Computer Anxiety*

Seperti yang telah diuraikan sebelumnya, *computer anxiety* merupakan suatu kecenderungan seseorang menjadi susah, khawatir atau ketakutan mengenai penggunaan teknologi informasi (*computer*) pada masa sekarang ataupun pada masa yang akan datang. Untuk variabel ini dapat dilihat berdasarkan tingkat ketakutan (*fear*) dan tingkat kemampuan dosen (*anticipation*) dosen dalam menggunakan komputer.

**Tabel 4.5**  
**Distribusi Frekuensi Responden Mengenai**  
***Computer Anxiety* Untuk Indikator *Fear***

No	Indikator / Pernyataan	Skor jawaban responden					Rata-rata
		SS	S	R	TS	STS	
1	Saya merasa takut menggunakan computer karena computer kelihatanya begitu rumit				32	18	4.36
2	Saya ragu menggunakan computer takut kalau-kalau saya membuat kesalahan yang tidak bisa saya koreksi			6	34	10	4.08
3	Saya merasa tidak nyaman bekerja dengan computer.				28	22	4.44
4	Saya menghindari computer karena computer merupakan sesuatu yang menakutkan				27	23	4.46
5	Saya merasa takut saat membayangkan			2	30	18	4.32

No	Indikator / Pernyataan	Skor jawaban responden					Rata-rata
		SS	S	R	TS	STS	
	jika salah menekan tombol <i>keyboard</i> maka saya dapat menyebabkan rusaknya sejumlah informasi						
6	Saya mengalami kesulitan dalam memahami aspek-aspek teknis computer			9	30	11	4.04
7	Saya tidak berfikir, saya akan mampu mempelajari bahasa program computer			8	29	13	4.10
8	Saya tidak suka bekerja dengan mesin-mesin yang lebih pintar dari saya (misalnya computer)				31	19	4.38
9	Jika saya bisa menggunakan computer saya khawatir akan tergantung padanya dan akan kehilangan beberapa keahlian rasional saya			3	30	17	4.28
10	Saya merasa terancam jika orang lain berbicara tentang computer				27	23	4.46
	Rata – rata			6	30	17	4.29
	Tingkat capaian Responden						85.8%

Sumber : data diolah, 2011

Pada tabel 4.5, untuk indikator ketakutan (*fear*) diperoleh rata-rata sebesar 4.29 atau 85.8%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar dosen pada Fakultas Ekonomi Universitas Andalas Padang memiliki tingkat ketakutan (*fear*) yang sangat rendah mengenai penggunaan komputer. Hal ini dapat dilihat bahwa sebagian besar responden dalam hal ini Dosen Fakultas Ekonomi Universitas Andalas Padang merasa tidak menghindari penggunaan komputer dan tidak

merasa terancam jika orang lain berbicara mengenai komputer. Meskipun terdapat beberapa orang dosen yang masih ragu dalam penggunaan komputer, namun jumlahnya relative kecil dan hal tersebut tidak terlalu mempengaruhi kemampuan dosen dalam penggunaan komputer.

**Tabel 4.6**

**Distribusi Frekuensi Responden Mengenai  
*Computer Anxiety* untuk *Indicator Anticipation***

No	Indikator / Pernyataan	Skor jawaban responden					Rata-rata
		SS	S	R	TS	STS	
1	Mempelajari computer merupakan tantangan yang sangat menarik	28	22				4.56
2	Saya yakin bisa mempelajari computer dengan baik	28	22				4.56
3	Saya mengharapkan menggunakan computer dalam pekerjaan saya	26	22	2			4.48
4	Bekerja mengoperasikan computer sama dengan mempelajari beberapa keahlian baru, semakin banyak praktek semakin baik	29	21				4.58
5	Jika diberi kesempatan saya akan mempelajari computer	27	23				4.54
6	Saya yakin dengan waktu dan praktek yang cukup saya akan lebih senang bekerja dengan computer sama halnya jika saya bekerja dengan mesin tik	30	19	1			4.58
7	Setiap orang bisa belajar menggunakan	32	18				4.64

No	Indikator / Pernyataan	Skor jawaban responden					Rata-rata
		SS	S	R	TS	STS	
	computer jika mereka memiliki kesabaran dan motivasi						
8	Menurut saya computer adalah alat yang penting dalam bidang pendidikan dan pekerjaan	36	14				4.72
9	Saya merasa mampu mengetahui perkembangan dalam bidang computer	21	28	1			4.40
	Rata – rata	29	21	1			4.56
	Tingkat capaian Responden						91.2%

Sumber : data diolah, 2011

Dari tabel 4.6, untuk tingkat kemampuan dosen dalam menggunakan komputer diperoleh rata-rata sebesar 4.56 atau 91.2%. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas dosen pada Fakultas Ekonomi Universitas Andalas Padang memiliki tingkat kemampuan yang tinggi dalam menggunakan komputer. Dari tabel tersebut diatas dapat dilihat bahwa mayoritas responden menyatakan sangat setuju dan setuju.

## 2. *Computer Self Efficacy*

*Computer Self Efficacy* merupakan kemampuan seseorang untuk melaksanakan pekerjaan dengan sukses, seseorang yang menganggap dirinya mampu untuk melaksanakan tugas, atau cenderung akan sukses. Untuk variabel ini, kemampuan responden dalam hal ini Dosen Fakultas Ekonomi Universitas Andalas dinilai berdasarkan 8 indikator yaitu *email, file managemen, word*

*processing software, presentation software, internet, spreadsheet software, database software, dan advance skill.*

**Tabel 4.7**  
**Distribusi Frekuensi Responden Mengenai**  
***Computer Self Efficacy***

No	Indikator	Skor jawaban responden					Rata-rata
		SS	S	R	TS	STS	
1	E-mail Kemampuan menulis dan mengirimkan <i>e-mail</i> , menambahkan ( <i>attach</i> ) file ke dalam pesan yang saya kirim, membuka <i>attachment</i> yang saya terima, membuat kontak di <i>e-mail</i> , membuat folder di <i>e-mail</i> , menghapus pesan	41	9	1			4.87
2	File Manajemen Kemampuan dosen mengakses berbagai <i>drives</i> di computer, memindahkan <i>file</i> dari <i>drives</i> ke <i>drive</i> lainnya, memindahkan <i>file</i> dari satu <i>folder</i> ke <i>folder</i> lainnya, mengganti nama <i>file</i> , mengganti nama <i>folder</i> , membuat <i>folder</i> dan <i>sub-folder</i> , menggunakan fitur <i>search</i> pada <i>operating system</i> , membuat <i>folder</i> yang dikompresi (seperti <i>zip file</i> ), memahami tujuan dari mengkompresi sebuah <i>file</i> meng-ekstrak <i>file</i> yang dikompresi	36	14				4.79

No	Indikator	Skor jawaban responden					Rata-rata
		SS	S	R	TS	STS	
3	<p>Word Processing Software</p> <p>Kemampuan dosen menulis surat atau esai menggunakan <i>word processor</i>, memperbesar atau memperkecil ukuran <i>font</i>, menggaris bawah <i>teks</i>, menggunakan <i>bullets</i>, membuat <i>header</i> atau <i>footer</i>, memasukan nomor halaman, membuat tabel, memasukan gambar kedalam dokumen, menyimpan <i>file</i> ke <i>folder</i> berbeda pada <i>hard drive</i>, membuat <i>hyperlink</i> kesebuah halaman web pada dokumen, meng-copy dan <i>paste</i> dokumen ke dokumen lainnya</p>	43	7				4.85
4	<p>Presentation Software</p> <p>Kemampuan dosen memulai halaman presentasi (<i>blank presentation</i>), menggunakan <i>design template</i> pada halaman <i>presentation</i>, membuat <i>slide</i> baru, menambahkan teks pada <i>slide</i>, membuat <i>hyperlink</i> kesebuah halaman web pada <i>slide</i>, meng-copy dan <i>paste</i> teks dari <i>word processor</i> ke dalam <i>slide</i>, memberikan efek transisi antar <i>slide</i></p>	42	8				4.84
5	<p>Internet</p> <p>Kemampuan dosen mengetik alamat web</p>	33	17				4.63

No	Indikator	Skor jawaban responden					Rata-rata
		SS	S	R	TS	STS	
	( <i>web addresses</i> ), menggunakan tombol-tombol navigasi (seperti <i>back</i> , <i>print</i> , <i>refresh</i> , dll), menggunakan layanan <i>searching engine</i> , meng-copy dan <i>paste file</i> dari internet ke dokumen, menyimpan gambar dari internet kedalam <i>drive</i> , meng-upload <i>file</i> ke sebuah <i>web server</i> , menampilkan kode HTML, sebuah halaman web, membuat kode HTML.						
6	<p>Spreadsheet Software</p> <p>Kemampuan dosen me-<i>resize</i> kolom dan baris pada <i>spreadsheet</i>, memformat teks dan nomor pada <i>spreadsheet</i>, membuat formula/ rumus sederhana pada <i>spreadsheet</i>, mengetahui bagaimana menggunakan berbagai fungsi matematika pada <i>spreadsheet</i>, membuat formula/ rumus yang lebih kompleks pada <i>spreadsheet</i>, mengatur format untuk mencetak (<i>print</i>) <i>spreadsheet</i>, meng-copy dan <i>paste</i> dari satu <i>cell</i> ke <i>cell</i> yang lainnya, mengerti bagaimana meng-copy dan <i>paste</i> formula/rumus, menggunakan <i>chart wizard</i> untuk membuat <i>chart</i>/ diagram sederhana</p>	27	19	3			4.46

No	Indikator	Skor jawaban responden					Rata-rata
		SS	S	R	TS	STS	
7	<p>Database Software</p> <p>Kemampuan dosen membuat <i>table</i> pada <i>database</i>, menghubungkan <i>table-table</i> dalam <i>database</i>, membuat <i>query</i> pada <i>database</i>, membuat <i>report</i> pada <i>database</i>, membuat <i>form</i> pada <i>database</i></p>	26	19	5			4.42
8	<p>Advance Skill</p> <p>Kemampuan dosen untuk mengerti kata-kata atau istilah yang berhubungan dengan <i>software</i> computer, mengerti kata-kata atau istilah yang berhubungan dengan <i>hardware</i> computer, mampu saat belajar untuk menggunakan program computer yang berbeda-beda, mengerti 3 tingkatan proses data; <i>input</i>, <i>proses</i> dan <i>output</i>, mampu menggunakan computer untuk mengorganisir informasi, mampu memecahkan permasalahan computer, bisa menggunakan pedoman (<i>help</i>) untuk pengguna sistem jika memerlukan bantuan, menjelaskan mengapa suatu program atau <i>software</i> tidak bisa berjalan pada computer tertentu, membuat program yang mudah untuk computer, menjelaskan fungsi <i>hardware computer</i> ( <i>keyboard</i>,</p>	24	21	6			4.39

No	Indikator	Skor jawaban responden					Rata-rata
		SS	S	R	TS	STS	
	<i>monitor, disk drive, computer processing unit )</i>						
	Rata – rata						4.66
	Tingkat capaian Responden						93.2%

Sumber : data diolah, 2011

Dari tabel 4.7 rata-rata kemampuan dosen dalam menggunakan komputer adalah sebesar 4.66 atau dengan tingkat capaian responden 93.2%. Hal ini menunjukkan bahwa dosen Fakultas Ekonomi Universitas Andalas memiliki kemampuan yang tinggi dalam menggunakan komputer, terutama dalam menulis dan mengirimkan *e-mail*, menambahkan (*attach*) file ke dalam pesan yang saya kirim, membuka *attachment* yang saya terima, membuat kontak di *e-mail*, membuat folder di *e-mail*, menghapus pesan, dimana untuk indikator email ini diperoleh rata-rata tertinggi dibandingkan indikator lainnya yaitu sebesar 4.87. Kemudian diikuti oleh kemampuan dosen menulis surat atau esai menggunakan *word processor*, memperbesar atau memperkecil ukuran *font*, menggaris bawahi *teks*, menggunakan *bullets*, membuat *header* atau *footer*, memasukan nomor halaman, membuat tabel, memasukan gambar kedalam dokumen, menyimpan *file* ke *folder* berbeda pada *hard drive*, membuat *hyperlink* kesebuah halaman web pada dokumen, meng-*copy* dan *paste* dokumen ke dokumen lainnya yaitu dengan rata-rata sebesar 4.85. Sedangkan rata-rata terendah sebesar 4.39 yaitu mengenai kemampuan dosen untuk mengerti kata-kata atau istilah yang berhubungan dengan *software computer*, mengerti kata-kata atau istilah yang berhubungan

dengan *hardware computer*, mampu saat belajar untuk menggunakan program computer yang berbeda-beda, mengerti 3 tingkatan proses data; *input*, *proses* dan *output*, mampu menggunakan komputer untuk mengorganisir informasi, mampu memecahkan permasalahan *computer*, bisa menggunakan pedoman (*help*) untuk pengguna sistem jika memerlukan bantuan, menjelaskan mengapa suatu program atau *software* tidak bisa berjalan pada komputer tertentu, membuat program yang mudah untuk komputer, menjelaskan fungsi *hardware computer* (*keyboard*, *monitor*, *disk drive*, *computer processing unit*).

#### **4.1.3 Uji Validitas dan Reliabilitas**

Kuisisioner dalam penelitian ini digunakan sebagai alat analisa. Oleh karena itu dalam analisa yang dilakukan lebih bertumpu pada skor responden pada tiap-tiap item. Sedangkan benar tidaknya skor responsi tersebut tergantung pada pengumpulan data. Instrumen pengumpulan data yang baik harus memenuhi 2 persyaratan penting yaitu valid dan reliabel.

##### **4.1.3.1 Uji Validitas**

Uji validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan dan kesahihan suatu instrumen (Arikunto, 2002:144). Sebuah instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang ingin diukur atau dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrument menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang variabel yang dimaksud.

**Tabel 4.8****Hasil Uji Validitas**

No	Variabel/ Indikator	Kisaran r-hitung	r-tabel	Ket
<i>Computer Anxiety</i>				
1	Fear	0.407 – 0.863	0.3	Valid
2	Anticipation	0.585 – 0.855	0.3	Valid
<i>Computer Self Efficacy</i>				
1	Email	0.633 – 0.802	0.3	Valid
2	File Manajemen	0.413 – 0.788	0.3	Valid
3	Word Processing Software	-0.041 – 0.807	0.3	Valid
4	Presentation Software	0.204 – 0.678	0.3	Valid
5	Internet	0.316 – 0.614	0.3	Valid
6	Spreadsheet Software	0.644 – 0.809	0.3	Valid
7	Database	0.873 – 0.922	0.3	Valid
8	Advanced Skill	0.667 – 0.894	0.3	Valid

Dari Tabel 4.8 di atas dapat dilihat bahwa indikator *fear* dan *anticipation* memiliki nilai r-hitung lebih besar dari r-tabel 0.3 ( $\alpha = 0.3$ ) yang berarti seluruh pertanyaan untuk variabel *computer anxiety* adalah valid. Sedangkan untuk variabel *computer self efficacy* untuk indikator *word processing software* terdapat 1 (satu) item pernyataan yang dinyatakan tidak valid dan pada indikator *presentation software* terdapat 4 (empat) item pernyataan yang dinyatakan tidak valid. Hal ini dikarenakan kelima indikator tersebut memiliki nilai r-hitung lebih kecil dari r-tabel (lihat lampiran). Untuk itu kelima item pernyataan tersebut dikeluarkan dari penelitian. Sehingga seluruh pernyataan dapat dinyatakan valid dan dapat untuk mengukur variabel *computer anxiety* dan *computer self efficacy*.

#### 4.1.3.2 Uji reliabilitas

Uji reliabilitas menunjukkan tingkat kemantapan, dan ketepatan suatu alat ukur atau uji yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengukuran relatif konsisten apabila dilakukan pengukuran ulang. Uji ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana jawaban kebutuhan aktualisasi diri konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Arikunto (2002:154) menjelaskan bahwa reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.

Teknik pengujian reliabilitas adalah dengan menggunakan nilai koefisien reliabilitas alpha. Kriteria pengambilan keputusannya adalah apabila nilai dari koefisien reliabilitas alpha lebih besar dari 0,6 maka variabel tersebut sudah reliabel (handal).

**Tabel 4.9**  
**Hasil Uji Reliabilitas**

No	Variabel	Alpha Cronbach	Ket
<i>Computer Anxiety</i>			<i>l</i>
1	Fear	0.919	Handal
2	Anticipation	0.942	Handal
<i>Computer Self Efficacy</i>			
1	Email	0.902	Handal
2	File MAnajemen	0.869	Handal
3	Word Processing Software	0.840	Handal
4	Presentation Software	0.770	Handal
5	Internet	0.794	Handal
6	Spreadsheet Software	0.929	Handal
7	Database	0.965	Handal
8	Advanced Skill	0.945	Handal

Sumber : Data diolah, 2011

Dari Tabel 4.9 diketahui bahwa nilai dari *alpha cronbach* untuk semua indikator penelitian lebih besar dari 0,6. Dari ketentuan yang telah disebutkan sebelumnya maka variabel yang digunakan untuk melihat pengaruh *computer anxiety* terhadap *computer self efficacy* sudah reliabel.

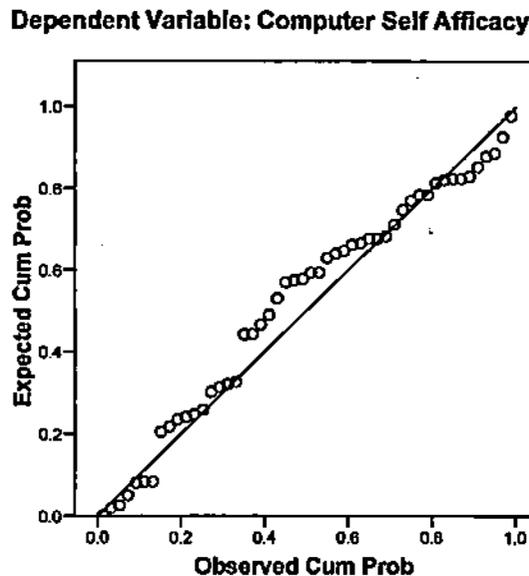
#### 4.1.4 Uji Normalitas

Uji normalitas ini digunakan untuk melihat *normal probaibility plot* yang membandingkan distribusi kumulatif dari distribusi normal. Setelah dilakukan uji normalitas terhadap 50 responden dan 84 pertanyaan (65 pertanyaan tentang *computer self efficacy* dan 19 pertanyaan tentang *computer anxiety*). Maka diperoleh garis diagonal antara kedua distribusi tersebut diatas membentuk sebuah garis lurus seperti dalam Gambar 4.1 di bawah ini.

Gambar 4.1

#### Uji Normalitas

Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual



Berdasarkan Gambar 4.1 di atas ditunjukkan bahwa *Normal P-P Plot* menggambarkan data yang sebenarnya berada disekitar garis diagonal dan membentuk sebuah garis lurus. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal dan dapat digunakan untuk analisis data selanjutnya.

#### 4.1.5 Analisa regresi Sederhana

Analisis regresi ini digunakan untuk menghitung besarnya pengaruh antara variabel bebas, yaitu *computer anxiety* terhadap *computer self efficacy*.

Persamaan regresi digunakan mengetahui bentuk hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Dengan menggunakan bantuan *SPSS for Windows ver 15.00* didapat model regresi seperti pada Tabel 5.17:

**Tabel 4.10**

#### Rangkuman hasil analisa regresi

#### Pengaruh *Computer Anxiety* terhadap *Computer Self Efficacy*

Variabel	Unstandarized Coefficient (B)	Str Error	Standarized Coefficient (B)	T hitung	Signifikansi
(Constant)	6.202				
<i>Computer anxiety</i>	-0.512	0.136	-0.477	-3.761	0.000
R	= 0,477		Fhitung	= 14.142	
R Square	= 0.228		Sign	= 0.000	
Adjusted R Square	= 0.211				

Dependent Variabel : *computer self efficacy*

Sumber : hasil olahan data , 2011

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 4.10 diatas, maka persamaan regresi yang dihasilkan adalah :

$$Y = 6.202 - 0.512 X + e$$

Dimana :

$$Y = \textit{Computer Self Efficacy}$$

$$X = \textit{Computer Anxiety}$$

Dari persamaan regresi sederhana diatas dapat dijelaskan bahwa nilai konstanta sebesar 6.202 mengindikasikan bahwa jika tidak ada ketakutan dan antisipasi dosen dalam menggunakan komputer (*computer anxiety*) maka kemampuan dosen dalam menggunakan komputer (*computer self efficacy*) adalah sebesar 6.2 satuan.

Koefisien regresi untuk variabel *computer anxiety* sebesar -0.512 dengan nilai negatif. Hal ini menunjukkan bahwa adanya hubungan negatif antara variabel bebas dengan variabel terikat. Artinya semakin kecil *computer anxiety* maka semakin tinggi kemampuan atau keahlian dosen dalam menggunakan komputer (*computer self efficacy*)

#### 4.1.6 Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis merupakan bagian penting dalam penelitian, setelah data terkumpul dan diolah. Kegunaan utamanya adalah untuk menjawab hipotesis yang dibuat oleh peneliti.

#### 4.1.6.1 Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Untuk mengetahui besar kontribusi variabel bebas (*computer anxiety*) terhadap variabel terikat (*computer self efficacy*) dilihat dari nilai  $R^2$ . Dari hasil analisa regresi sederhana, pada tabel 4.10 diperoleh nilai koefisien determinasi  $R^2$  sebesar 0.228. Hal ini menunjukkan bahwa variasi kemampuan dan keahlian dosen dalam menggunakan computer (*computer self efficacy*) dapat dijelaskan oleh 22,8% tingkat ketakutan dan antisipasi dosen dalam menggunakan computer (*computer anxiety*). Sedangkan sisanya sebesar 77.2% dipengaruhi oleh faktor atau variabel lainnya yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

#### 4.1.6.2 Uji F

Pengujian F atau pengujian model digunakan untuk mengetahui apakah hasil dari analisis regresi signifikan atau tidak, dengan kata lain model yang diduga tepat/sesuai atau tidak. Jika hasilnya signifikan, maka hipotesis diterima. Sedangkan jika hasilnya tidak signifikan, maka hipotesis ditolak.

Berdasarkan hasil analisa regresi pada Tabel 4.8 diperoleh nilai F hitung sebesar 14.142 dengan signifikansi sebesar 0.000. Sedangkan F tabel ( $\alpha = 0.05$  ; db regresi = 1 : db residual = 95) adalah sebesar 4.043. Karena F hitung > F tabel yaitu  $14.142 > 4.043$  dan signifikan  $0,000 < 0,05$  maka model analisis regresi adalah signifikan. Hal ini berarti hipotesis diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa *computer anxiety* berpengaruh signifikan terhadap *computer self efficacy*. Atau dapat dikatakan bahwa model regresi yang terbentuk telah tepat digunakan



untuk memprediksi tingkat keahlian atau kemampuan dosen dalam menggunakan komputer.

#### 4.2 Pembahasan

Dari hasil penelitian ini diketahui bahwa sebagian besar dosen fakultas ekonomi Universitas Andalas Padang adalah perempuan dengan kisaran umur antara 30-40 tahun dan berpendidikan S2. Disamping itu juga telah cukup berpengalaman dalam bidangnya yaitu antara 10-25 tahun.

Dari hasil analisa dekriptif, diketahui bahwa umumnya dosen Fakultas Ekonomi Universitas Andalas Padang tidak memiliki ketakutan (*fear*) dalam menggunakan komputer. Dengan memiliki antisipasi (*anticipation*) yang baik, maka ketakutan tersebut dapat dihindari. Sebagian besar dosen menilai menggunakan komputer merupakan tantangan yang sangat menarik dalam melakukan pekerjaan karena komputer adalah alat yang penting dalam bidang pendidikan dan pekerjaan. Dengan demikian setiap dosen akan memiliki keahlian dan kemampuan yang tinggi dalam menggunakan komputer baik dalam menggunakan *e-mail*, *manage file*, menggunakan *software word processing*, *presentation*, *spreadsheet*, *database*, internet dan keahlian lainnya. Berdasarkan hasil penelitian ini 93,2% dosen di Fakultas Ekonomi Universitas Andalas memiliki tingkat keahlian dan kemampuan dalam menggunakan komputer. Angka termasuk kategori sangat tinggi/ sangat baik.

Dari hasil analisa regresi sederhana diketahui bahwa tingkat *computer anxiety* berpengaruh negatif dan signifikan terhadap *computer self efficacy* pada

dosen Fakultas Ekonomi Universitas Andalas Padang. Hal ini dapat dilihat dari nilai t-hitung sebesar -3.761 lebih kecil dari t-tabel -2.011 dengan signifikansi 0.000. Begitupula jika dilihat dari nilai f-hitung sebesar 14.142 lebih besar dari f-tabel 4.043 dengan signifikansi 0.000. Dengan demikian hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini (H) dapat diterima. Artinya *computer anxiety* berpengaruh negatif dan signifikan terhadap *computer self efficacy*. Artinya semakin rendah tingkat *computer anxiety* maka semakin tinggi tingkat *computer self efficacy* atau dapat dikatakan dosen yang memiliki tingkat *computer anxiety* yang lebih rendah akan memperlihatkan tingkat keahlian komputer yang lebih tinggi dari pada dosen yang mempunyai *computer anxiety* yang lebih tinggi.

Dari hasil analisa regresi sederhana juga diketahui bahwa *computer anxiety* mempengaruhi *computer self efficacy* sebesar 22.8%. Hal ini menunjukkan bahwa variasi kemampuan dan keahlian dosen dalam menggunakan komputer (*computer self efficacy*) dapat dijelaskan oleh 22,8% tingkat ketakutan dan antisipasi dosen dalam menggunakan computer (*computer anxiety*). Dan sisanya sebesar 77.2% dipengaruhi oleh faktor atau variabel lainnya yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini

Hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Sudaryono dan Astuti (2005), dimana dalam penelitiannya juga mengemukakan bahwa *computer anxiety* berpengaruh negatif dan signifikan terhadap *computer self efficacy*. Begitupula halnya penelitian yang dilakukan oleh Sudaryono dan Setiawan (2005). Masih banyak penelitian lain yang mengemukakan hal yang sama dengan penelitian ini seperti Indriantoro (2000), Harisson dan Rainer

(1992), Rifa dan Gudono (1999) serta Trisnawati dan Permatasari (2000), yang juga menguji pengaruh *computer anxiety* terhadap keahlian pemakai dalam menggunakan komputer. Hasil penelitian mereka menyatakan bahwa *computer anxiety* mempunyai hubungan negatif yang signifikan terhadap keahlian seseorang dalam menggunakan komputer.

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

Pemakai dengan *computer anxiety* yang rendah mempunyai keyakinan bahwa teknologi computer tidak akan mendominasi atau mengendalikan kehidupan manusia sehingga menimbulkan keinginan yang kuat untuk mempelajari pemanfaatan teknologi komputer. Oleh karena itu pemakai dengan *computer anxiety* yang rendah akan menyebabkan tingkat keahlian yang tinggi dalam menggunakan computer dibanding yang mempunyai tingkat *computer anxiety* yang tinggi.

### 4.3 Implikasi Penelitian

Diera globalisasi ini menggunakan teknologi komputer dirasakan sangat besar manfaatnya. Manfaat yang dirasakan oleh pemakai komputer disebabkan oleh kemampuan. Keahlian setiap individu dalam menggunakan atau mengoperasikan computer. Oleh karena itu keahlian dalam menggunakan komputer sangat diperlukan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi Pimpinan Perguruan Tinggi dalam membantu pengambilan keputusan mengenai sumber daya manusia (penerimaan dan penyeleksian dosen baru, rencana pelaksanaan pelatihan bagi dosen, pendidikan komputer bagi dosen). Pimpinan perguruan tinggi dalam menyeleksi calon dosen baru dapat mempertimbangkan keahlian komputer yang dimiliki oleh calon dosen tersebut.

Kontribusi penelitian ini berupa bukti empiris yang mendukung hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa *computer anxiety* mempunyai hubungan negatif yang signifikan terhadap keahlian seseorang dalam menggunakan komputer.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Dari hasil penelitian diketahui bahwa sebagian besar dosen fakultas ekonomi Universitas Andalas Padang adalah perempuan dengan kisaran umur antara 30-40 tahun dan berpendidikan S2. Disamping itu juga telah cukup berpengalaman dalam bidangnya yaitu antara 10-25 tahun
2. Dari hasil analisa deskriptif diketahui bahwa 85.8% dosen Fakultas Ekonomi Universitas Andalas memiliki tingkat ketakutan *computer anxiety (fear)* yang rendah dalam menggunakan computer dan 91.2% memiliki tingkat antisipasi *computer anxiety (anticipation)* yang tinggi mengenai komputer.
3. Dari hasil analisa deskriptif diketahui bahwa 93.2% Dosen Fakultas Ekonomi Universitas Andalas Padang memiliki tingkat keahlian dan kemampuan yang tinggi dalam menggunakan computer (*computer self efficacy*).
4. Dari hasil analisa regresi diketahui bahwa *computer anxiety* berpengaruh negative dan signifikan terhadap keahlian/ kemampuan menggunakan computer (*computer self efficacy*). Hal ini menunjukkan bahwa semakin rendah tingkat *computer anxiety* maka semakin tinggi tingkat *computer*

*self efficacy* atau dapat dikatakan dosen yang memiliki tingkat *computer anxiety* yang lebih rendah akan memperlihatkan tingkat keahlian komputer yang lebih tinggi dari pada dosen yang mempunyai *computer anxiety* yang lebih tinggi. Disamping itu juga diketahui bahwa variasi kemampuan dan keahlian dosen dalam menggunakan komputer (*computer self efficacy*) dapat dijelaskan oleh 22,8% tingkat ketakutan dan antisipasi dosen dalam menggunakan komputer (*computer anxiety*). Sedangkan sisanya sebesar 77.2% dipengaruhi oleh faktor atau variabel lainnya yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

## 5.2 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini tentunya masih memiliki keterbatasan, antara lain :

1. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini terbatas pada dosen Fakultas Ekonomi Universitas Andalas saja sehingga hasil penelitian ini tidak dapat digeneralisasi.
2. Pada saat mengisi kuesioner, peneliti tidak dapat memonitor responden secara langsung sehingga memungkinkan timbulnya interpretasi yang berbeda antara pemahaman responden dengan maksud dan tujuan pertanyaan.
3. Keahlian dosen dalam menggunakan komputer tentunya tidak hanya diukur dengan variabel *computer anxiety* saja. Kemungkinan ada variabel-variabel lain yang juga mempengaruhi keahlian dosen ini dalam menggunakan komputer.

### 5.3 Saran

Berdasarkan keterbatasan penelitian ini, maka saran – saran yang dapat penulis berikan adalah sebagai berikut :

1. Sampel yang digunakan hendaknya diperluas lagi dan lebih bervariasi. Dengan demikian kemungkinan bisa memberikan hasil yang berbeda jika karakteristik sampel lebih bervariasi dan lebih luas.
2. Peneliti berikutnya diharapkan dapat memonitor proses pengisian kuesioner secara langsung untuk menghindari timbulnya interpretasi yang berbeda antara pemahaman responden dengan maksud dan tujuan pertanyaan
3. Peneliti berikutnya diharapkan dapat menambah variabel-variabel lain yang memungkinkan bisa mempengaruhi keahlian seseorang dalam menggunakan komputer.

## DAFTAR PUSTAKA

- Igbaria, M and Parasuraman, S. 1989. "*A Path Analytic Study of Individual Characteristics, Computer Anxiety, and Attitudes Toward Microcomputer*".
- Jurnal of Management, Vol. 15, No. 3. Indriantoro, Nur. 200. *Pengaruh Computer Anxiety terhadap Keahlian Dosen dalam Penggunaan Komputer*. Jurnal akuntansi dan Auditing Indonesia. Vol.4, No.2.
- Kisbiantoro, Mawang. 2008. "*Pengaruh Computer anxiety terhadap Keahlian Mahasiswa dalam Menggunakan Komputer*". Skripsi Fakultas Ekonomi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- McLeod, Raymond Jr. 2004. *Sistem Information Manajemen*. Edisi Bahasa Indonesia. Jakarta : Pearson Education Asia Pte.Ltd dan Prenhallindo.
- Rifa, Dandes dan M. Gundono. 1999, *Pengaruh Faktor Demografi dan Personality terhadap Keahlian dalam End-User Computing*. Jurnal Riset Akuntansi Indonesia. Vol.2.No1, Januari.
- Sabherwal, Rajiv dan Elam, Joice., 1995. "*Overcoming the problems in Information Systems Development by Building and Sustaining commitment*", Jurnal of Accounting, Management & Information Technology, Vol. V, No. 3/4.
- Sudaryono, Eko Arief, 2004. "*Pengaruh Tingkat Computer Anxiety Terhadap Keahlian Dosen Akuntansi Dalam Menggunakan komputer*", Laporan Penelitian UNS Fakultas Ekonomi UNS.
- Sudaryono, Eko Arif, Setiawan Doddy, 2005. "*Pengaruh Tingkat Computer Anxiety Terhadap Keahlian Dosen Akuntansi Dalam Menggunakan Komputer*" Jurnal Bisnis dan Akuntansi Vol 7.
- Sudaryono, Eko Arif dan Istiati Diah Astuti. 2005. *Pengaruh Computer Anxiety Terhadap Keahlian Karyawan Bagian Akuntansi dalam Menggunakan Komputer (Survey pada perusahaan tekstil di Surakarta)*. Makalah disajikan dalam Sisposium Nasional Akuntansi VIII. Solo.
- Sekaran, Uma, 2000. *Research Methods for Business: A Skill Building Approach. Third Edition*. New York: John Willey & Son Inc.

Setiawan Hendri Nur. 2009. "*Pengaruh Computer anxiety dan Computer Attitude Terhadap Keahlian End-User Computing sebagai Pegawai Kecamatan (Survei pada Kantor Kecamatan Se-Kabupaten Sukoharjo)*". Skripsi Fakultas Ekonomi Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Wilkinson, Joseph W, Michael J Cerullo, Vasant Ravai and Bernard Wong On Wing, 2000. *Accounting Information System*. Fourt Edition : Jhon Wiley and Sons. Inc.

Wahyudi, Dicky. 2008. *Pengaruh Computer Anxiety Terhadap Keahlian Mahasiswa Jurusan Akuntansi Dalam Menggunakan Teknologi Komputer*. Skripsi Fakultas Ekonomi Universitas Andalas.

## IDENTITAS RESPONDEN

Bapak / Ibu bisa melingkari pada jawaban yang sesuai :

Jenis Kelamin : Lk / Pr

Usia/Umur : 1. 20 - 30 tahun

2. 30 - 40 tahun

3. 40 - 50 tahun

4. > 50 tahun

Pendidikan : S1 / S2 / S3

Pengalaman Bekerja : 1. 1 - 5 tahun

2. 5- 10 tahun

3. 10 - 25 tahun

4. > 25 tahun

## DAFTAR PERTANYAAN

Pada item kuisioner berikut, tunjukkan seberapa jauh Bapak / Ibuk setuju atau tidak setuju dengan masing-masing pertanyaan yang berhubungan dengan *Computer Self Efficacy Scale* (CSE) dan *Computer Anxiety Rating Scale* (CARS). Silangilah ( X ) salah satu dari lima pilihan yang terdapat disamping pertanyaan tersebut. Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Sangat Tidak Setuju (STS)
2. Tidak Setuju (TS)
3. Ragu - ragu (RR)
4. Setuju (S)
5. Sangat Setuju (SS)

**A. COMPUTER SELF EFFICACY (Keahlian Menggunakan Komputer)**

NO	PERTANYAAN	STS	TS	RR	S	SS
<b>E-mail</b>						
Saya merasa mampu saat.....						
1.	Menulis dan mengirimkan <i>e-mail</i>					
2.	Menambahkan ( <i>attach</i> ) file ke dalam pesan yang saya kirim					
3.	Membuka <i>attachment</i> yang saya terima					
4.	Membuat kontak di <i>e-mail</i>					
5.	Membuat folder di <i>e-mail</i>					
6.	Menghapus pesan					
<b>File Management</b>						
Saya merasa mampu saat...						
1.	Mengakses berbagai <i>drives</i> di komputer					
2.	Memindahkan <i>file</i> dari <i>drives</i> ke <i>drive</i> lainnya					
3.	Memindahkan <i>file</i> dari satu <i>folder</i> ke <i>folder</i> lainnya					
4.	Mengganti nama <i>file</i>					
5.	Mengganti nama <i>folder</i>					
6.	Membuat <i>folder</i> dan <i>sub-folder</i>					
7.	Menggunakan fitur <i>search</i> pada <i>operating system</i>					
8.	Membuat <i>folder</i> yang dikompresi (seperti <i>zip file</i> )					
9.	Memahami tujuan dari mengkompresi sebuah <i>file</i>					
10.	Meng-ekstrak <i>file</i> yang dikompresi					
<b>Word processing software</b>						
Saya merasa mampu saat...						
1.	Menulis surat atau esai menggunakan <i>word processor</i>					
2.	Memperbesar atau memperkecil ukuran <i>font</i>					
3.	Menggaris bawahi <i>teks</i>					
4.	Menggunakan <i>bullets</i>					
5.	Membuat <i>header</i> atau <i>footer</i>					
6.	Memasukan nomor halaman					
7.	Membuat tabel					

8.	Memasukan gambar kedalam dokumen					
9.	Menyimpan <i>file</i> ke <i>folder</i> berbeda pada <i>hard drive</i>					
10.	Meng- <i>copy</i> dan <i>paste</i> dokumen ke dokumen lainnya					
<b>Presentation software</b>						
<b>Saya merasa mampu saat...</b>						
1.	Memulai halaman presentasi ( <i>blank presentation</i> )					
2.	Menggunakan <i>design template</i> pada halaman <i>presentation</i>					
3.	Membuat <i>slide</i> baru					
4.	Menambahkan teks pada <i>slide</i>					
5.	Memasukan gambar kedalam <i>slide</i>					
6.	Memasukan <i>slide</i> baru diantara <i>slide</i> yang ada					
7.	Mengerti tentang berbagai jenis pilihan dalam pengaturan untuk mencetak ( <i>print</i> ) <i>slide</i>					
<b>Internet</b>						
<b>Saya merasa mampu saat...</b>						
1.	Mengetik alamat web ( <i>web addresses</i> )					
2.	Menggunakan tombol-tombol navigasi (seperti <i>back</i> , <i>print</i> , <i>refresh</i> , dll)					
3.	Menggunakan layanan <i>searching engine</i>					
4.	Meng- <i>copy</i> dan <i>paste file</i> dari internet ke dokumen					
5.	Menyimpan gambar dari internet kedalam <i>drive</i>					
6.	Meng- <i>upload file</i> ke sebuah <i>web server</i>					
7.	Menampilkan kode HTML sebuah halaman web					
8.	Membuat kode HTML					
<b>Spreasheed software</b>						
<b>Saya merasa mampu saat...</b>						
1.	Me- <i>resize</i> kolom dan baris pada <i>spreadsheet</i>					
2.	Memformat teks dan nomor pada <i>spreadsheet</i>					
3.	Membuat formula/ rumus sederhana pada <i>spreadsheet</i>					
4.	Mengetahui bagaimana menggunakan berbagai fungsi matematika pada <i>spreadsheet</i>					

5.	Membuat formula / rumus yang lebih kompleks pada <i>spreadsheet</i>					
6.	Mengatur format untuk mencetak ( <i>print</i> ) <i>spreadsheet</i>					
7.	Meng- <i>copy</i> dan <i>paste</i> dari satu <i>cell</i> ke <i>cell</i> yang lainnya					
8.	Mengerti bagaimana meng- <i>copy</i> dan <i>paste</i> formula/rumus					
9.	Menggunakan <i>chart wizard</i> untuk membuat <i>chart</i> /diagram sederhana					
<b>Database software</b>						
Saya merasa mampu saat...						
1.	Membuat <i>table</i> pada <i>database</i>					
2.	Menghubungkan table-table dalam <i>database</i>					
3.	Membuat <i>query</i> pada <i>database</i>					
4.	Membuat <i>report</i> pada <i>database</i>					
5.	Membuat <i>form</i> pada <i>database</i>					
<b>Advace skill</b>						
1.	Saya mengerti kata-kata atau istilah yang berhubungan dengan <i>software</i> komputer					
2.	Saya mengerti kata-kata atau istilah yang berhubungan dengan <i>hardware</i> komputer					
3.	Saya merasa mampu saat belajar untuk menggunakan program komputer yang berbeda-beda					
4.	Saya mengrti 3 tingkatan proses data; <i>input</i> , <i>proses</i> dan <i>output</i>					
5.	Sayan mampu menggunakan komputer untuk mengorganisir informasi					
6.	Saya mampu memecahkan permasalahan komputer					
7.	Saya bisa menggunakan pedoman ( <i>help</i> ) untuk pengguna sistem jika memerlukan bantuan					
8.	Saya mampu menjelaskan mengapa suatu program atau <i>software</i> tidak bisa berjalan pada komputer tertentu					
9.	Saya mampu membuat program yang mudah untuk komputer					

10.	Saya mampu menjelaskan fungsi <i>hardware computer</i> ( <i>keyboard, monitor, disk drive, computer processing unit</i> )					
-----	---	--	--	--	--	--

**B. COMPUTER ANXIETY (Kecemasan Berkomputer)**

<i>Computer Anxiety (Fear)</i>						
NO	PERTANYAAN	STS	TS	RR	S	SS
1.	Saya merasa takut menggunakan komputer karena komputer kelihatanya begitu rumit					
2.	Saya ragu menggunakan komputer takut kalau-kalau saya membuat kesalahan yang tidak bisa saya koreksi					
3.	Saya merasa tidak nyaman bekerja dengan komputer.					
4.	Saya menghindari komputer karena komputer merupakan sesuatu yang menakutkan					
5.	Saya merasa takut saat membayangkan jika salah menekan tombol keyboard maka saya dapat menyebabkan rusaknya sejumlah informasi					
6.	Saya mengalami kesulitan dalam memahami aspek-aspek teknis komputer					
7.	Saya tidak berfikir, saya akan mampu mempelajari bahasa program komputer					
8.	Saya tidak suka bekerja dengan mesin-mesin yang lebih pintar dari saya (misalnya komputer)					
9	Jika saya bisa menggunakan komputer saya khawatir akan tergantung padanya dan akan kehilangan beberapa keahlian rasional saya					
10.	Saya merasa terancam jika orang lain berbicara tentang komputer					
<i>Computer Anxiety (Anticipation)</i>						
NO	PERTANYAAN	STS	TS	RR	S	SS
1.	Mempelajari komputer merupakan tantangan yang sangat menarik					
2.	Saya yakin bisa mempelajari komputer dengan baik					

3.	Saya mengharapkan menggunakan komputer dalam pekerjaan saya					
4.	Bekerja mengoperasikan komputer sama dengan mempelajari beberapa keahlian baru, semakin banyak praktek semakin baik					
5.	Jika diberi kesempatan saya akan mempelajari komputer					
6.	Saya yakin dengan waktu dan praktek yang cukup saya akan lebih senang bekerja dengan komputer sama halnya jika saya bekerja dengan mesin tik					
7.	Setiap orang bisa belajar menggunakan komputer jika mereka memiliki kesabaran dan motivasi					
8.	Menurut saya komputer adalah alat yang penting dalam bidang pendidikan dan pekerjaan					
9.	Saya merasa mampu mengetahui perkembangan dalam bidang komputer					

**TERIMAKASIH.... ☺**

## Lampiran 2

### Frequency Table

Fear1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	18	36.0	36.0	36.0
	Tidak Setuju	32	64.0	64.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

Fear2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	10	20.0	20.0	20.0
	Tidak Setuju	34	68.0	68.0	88.0
	Ragu - Ragu	6	12.0	12.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

Fear3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	22	44.0	44.0	44.0
	Tidak Setuju	28	56.0	56.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

Fear4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	23	46.0	46.0	46.0
	Tidak Setuju	27	54.0	54.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

Fear5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	18	36.0	36.0	36.0
	Tidak Setuju	30	60.0	60.0	96.0
	Ragu - Ragu	2	4.0	4.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

Valid	Setuju	22	44.0	Percent	Valid Percent	44.0	Cumulative Percent
Valid	Sangat Setuju	28	56.0	Percent	Valid Percent	56.0	Cumulative Percent
	Total	50	100.0	Percent	Valid Percent	100.0	Cumulative Percent

## Antisipatoni

Valid	Sangat Tidak Setuju	23	46.0	Percent	Valid Percent	46.0	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	27	54.0	Percent	Valid Percent	54.0	Cumulative Percent
	Total	50	100.0	Percent	Valid Percent	100.0	Cumulative Percent

## Fear10

Valid	Sangat Tidak Setuju	17	34.0	Percent	Valid Percent	34.0	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	30	60.0	Percent	Valid Percent	60.0	Cumulative Percent
	Ragu - Ragu	3	6.0	Percent	Valid Percent	6.0	Cumulative Percent
	Total	50	100.0	Percent	Valid Percent	100.0	Cumulative Percent

## Fear9

Valid	Sangat Tidak Setuju	19	38.0	Percent	Valid Percent	38.0	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	31	62.0	Percent	Valid Percent	62.0	Cumulative Percent
	Total	50	100.0	Percent	Valid Percent	100.0	Cumulative Percent

## Fear8

Valid	Sangat Tidak Setuju	13	26.0	Percent	Valid Percent	26.0	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	29	58.0	Percent	Valid Percent	58.0	Cumulative Percent
	Ragu - Ragu	8	16.0	Percent	Valid Percent	16.0	Cumulative Percent
	Total	50	100.0	Percent	Valid Percent	100.0	Cumulative Percent

## Fear7

Valid	Sangat Tidak Setuju	11	22.0	Percent	Valid Percent	22.0	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	30	60.0	Percent	Valid Percent	60.0	Cumulative Percent
	Ragu - Ragu	9	18.0	Percent	Valid Percent	18.0	Cumulative Percent
	Total	50	100.0	Percent	Valid Percent	100.0	Cumulative Percent

## Fear6

**Anticipation2**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	22	44.0	44.0	44.0
	Sangat Setuju	28	56.0	56.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

**Anticipation3**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ragu - Ragu	2	4.0	4.0	4.0
	Setuju	22	44.0	44.0	48.0
	Sangat Setuju	26	52.0	52.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

**Anticipation4**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	21	42.0	42.0	42.0
	Sangat Setuju	29	58.0	58.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

**Anticipation5**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	23	46.0	46.0	46.0
	Sangat Setuju	27	54.0	54.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

**Anticipation6**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ragu - Ragu	1	2.0	2.0	2.0
	Setuju	19	38.0	38.0	40.0
	Sangat Setuju	30	60.0	60.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

**Anticipation7**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	18	36.0	36.0	36.0
	Sangat Setuju	32	64.0	64.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

**Antivipation8**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Setuju	14	28.0	28.0	28.0
Sangat Setuju	36	72.0	72.0	100.0
Total	50	100.0	100.0	

**Anticipation9**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Ragu - Ragu	1	2.0	2.0	2.0
Setuju	28	56.0	56.0	58.0
Sangat Setuju	21	42.0	42.0	100.0
Total	50	100.0	100.0	

**Frequency Table****email2**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Setuju	10	20.0	20.0	20.0
Sangat Setuju	40	80.0	80.0	100.0
Total	50	100.0	100.0	

**email3**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Setuju	10	20.0	20.0	20.0
Sangat Setuju	40	80.0	80.0	100.0
Total	50	100.0	100.0	

**email4**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Setuju	7	14.0	14.0	14.0
Sangat Setuju	43	86.0	86.0	100.0
Total	50	100.0	100.0	

email5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	7	14.0	14.0	14.0
	Sangat Setuju	43	86.0	86.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

email6

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ragu - Ragu	1	2.0	2.0	2.0
	Setuju	11	22.0	22.0	24.0
	Sangat Setuju	38	76.0	76.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

file1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ragu - Ragu	2	4.0	4.0	4.0
	Setuju	9	18.0	18.0	22.0
	Sangat Setuju	39	78.0	78.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

file2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	6	12.0	12.0	12.0
	Sangat Setuju	44	88.0	88.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

file3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	9	18.0	18.0	18.0
	Sangat Setuju	41	82.0	82.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

file4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	10	20.0	20.0	20.0
	Sangat Setuju	40	80.0	80.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

Valid	Setuju	20	40.0	40.0	Cumulative Percent
	Sangat Setuju	30	60.0	60.0	
Total		50	100.0	100.0	100.0

file10

Valid	Setuju	24	48.0	48.0	Cumulative Percent
	Sangat Setuju	26	52.0	52.0	
Total		50	100.0	100.0	100.0

file9

Valid	Ragu - Ragu	3	6.0	6.0	Cumulative Percent
	Setuju	20	40.0	46.0	
	Sangat Setuju	27	54.0	100.0	
Total		50	100.0	100.0	100.0

file8

Valid	Ragu - Ragu	1	2.0	2.0	Cumulative Percent
	Setuju	19	38.0	40.0	
	Sangat Setuju	30	60.0	100.0	
Total		50	100.0	100.0	100.0

file7

Valid	Setuju	10	20.0	20.0	Cumulative Percent
	Sangat Setuju	40	80.0	80.0	
	Total	50	100.0	100.0	

file6

Valid	Setuju	8	16.0	16.0	Cumulative Percent
	Sangat Setuju	42	84.0	84.0	
	Total	50	100.0	100.0	

file5

**WPS1**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Setuju	8	16.0	16.0	16.0
Sangat Setuju	42	84.0	84.0	100.0
Total	50	100.0	100.0	

**WPS2**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Setuju	6	12.0	12.0	12.0
Sangat Setuju	44	88.0	88.0	100.0
Total	50	100.0	100.0	

**WPS3**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Setuju	5	10.0	10.0	10.0
Sangat Setuju	45	90.0	90.0	100.0
Total	50	100.0	100.0	

**WPS4**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Setuju	6	12.0	12.0	12.0
Sangat Setuju	44	88.0	88.0	100.0
Total	50	100.0	100.0	

**WPS5**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Setuju	8	16.0	16.0	16.0
Sangat Setuju	42	84.0	84.0	100.0
Total	50	100.0	100.0	

**WPS6**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Setuju	5	10.0	10.0	10.0
Sangat Setuju	45	90.0	90.0	100.0
Total	50	100.0	100.0	

**WPS7**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	10	20.0	20.0	20.0
	Sangat Setuju	40	80.0	80.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

**WPS8**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	11	22.0	22.0	22.0
	Sangat Setuju	39	78.0	78.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

**WPS9**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	7	14.0	14.0	14.0
	Sangat Setuju	43	86.0	86.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

**WPS11**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	10	20.0	20.0	20.0
	Sangat Setuju	40	80.0	80.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

**PS1**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	7	14.0	14.0	14.0
	Sangat Setuju	43	86.0	86.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

**PS2**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	10	20.0	20.0	20.0
	Sangat Setuju	40	80.0	80.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

**PS3**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	7	14.0	14.0	14.0
	Sangat Setuju	43	86.0	86.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

**PS4**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	6	12.0	12.0	12.0
	Sangat Setuju	44	88.0	88.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

**PS6**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	7	14.0	14.0	14.0
	Sangat Setuju	43	86.0	86.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

**PS8**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	11	22.0	22.0	22.0
	Sangat Setuju	39	78.0	78.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

**PS11**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	18	36.0	36.0	36.0
	Sangat Setuju	32	64.0	64.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

**Internet1**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	13	26.0	26.0	26.0
	Sangat Setuju	37	74.0	74.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

**Internet2**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	13	26.0	26.0	26.0
	Sangat Setuju	37	74.0	74.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

**Internet3**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	21	42.0	42.0	42.0
	Sangat Setuju	29	58.0	58.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

**Internet4**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	12	24.0	24.0	24.0
	Sangat Setuju	38	76.0	76.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

**Internet5**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	18	36.0	36.0	36.0
	Sangat Setuju	32	64.0	64.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

**Internet6**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	11	22.0	22.0	22.0
	Sangat Setuju	39	78.0	78.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

**Internet7**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	25	50.0	50.0	50.0
	Sangat Setuju	25	50.0	50.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

**Internet8**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ragu - Ragu	3	6.0	6.0	6.0
	Setuju	21	42.0	42.0	48.0
	Sangat Setuju	26	52.0	52.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

**Spreadsheet1**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ragu - Ragu	2	4.0	4.0	4.0
	Setuju	13	26.0	26.0	30.0
	Sangat Setuju	35	70.0	70.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

**Spreadsheet2**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ragu - Ragu	3	6.0	6.0	6.0
	Setuju	12	24.0	24.0	30.0
	Sangat Setuju	35	70.0	70.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

**Spreadsheet3**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ragu - Ragu	3	6.0	6.0	6.0
	Setuju	18	36.0	36.0	42.0
	Sangat Setuju	29	58.0	58.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

**Spreadsheet4**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ragu - Ragu	3	6.0	6.0	6.0
	Setuju	20	40.0	40.0	46.0
	Sangat Setuju	27	54.0	54.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

**Spreadsheet5**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	2	4.0	4.0	4.0
	Ragu - Ragu	8	16.0	16.0	20.0
	Setuju	20	40.0	40.0	60.0
	Sangat Setuju	20	40.0	40.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

**Spreadsheet6**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ragu - Ragu	3	6.0	6.0	6.0
	Setuju	25	50.0	50.0	56.0
	Sangat Setuju	22	44.0	44.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

**Spreadsheet7**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ragu - Ragu	1	2.0	2.0	2.0
	Setuju	16	32.0	32.0	34.0
	Sangat Setuju	33	66.0	66.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

**Spreadsheet8**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ragu - Ragu	2	4.0	4.0	4.0
	Setuju	25	50.0	50.0	54.0
	Sangat Setuju	23	46.0	46.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

**Spreadsheet9**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ragu - Ragu	4	8.0	8.0	8.0
	Setuju	24	48.0	48.0	56.0
	Sangat Setuju	22	44.0	44.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

**Database1**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ragu - Ragu	6	12.0	12.0	12.0
	Setuju	18	36.0	36.0	48.0
	Sangat Setuju	26	52.0	52.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

**Database2**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ragu - Ragu	5	10.0	10.0	10.0
	Setuju	19	38.0	38.0	48.0
	Sangat Setuju	26	52.0	52.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

**Database3**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ragu - Ragu	6	12.0	12.0	12.0
	Setuju	17	34.0	34.0	46.0
	Sangat Setuju	27	54.0	54.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

**Database4**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ragu - Ragu	6	12.0	12.0	12.0
	Setuju	17	34.0	34.0	46.0
	Sangat Setuju	27	54.0	54.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

**Database5**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ragu - Ragu	5	10.0	10.0	10.0
	Setuju	18	36.0	36.0	46.0
	Sangat Setuju	27	54.0	54.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

**Advance1**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ragu - Ragu	3	6.0	6.0	6.0
	Setuju	24	48.0	48.0	54.0
	Sangat Setuju	23	46.0	46.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

**Advance2**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ragu - Ragu	2	4.0	4.0	4.0
	Setuju	23	46.0	46.0	50.0
	Sangat Setuju	25	50.0	50.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

**Advance3**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ragu - Ragu	3	6.0	6.0	6.0
	Setuju	26	52.0	52.0	58.0
	Sangat Setuju	21	42.0	42.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

**Advance4**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ragu - Ragu	3	6.0	6.0	6.0
	Setuju	24	48.0	48.0	54.0
	Sangat Setuju	23	46.0	46.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

**Advance5**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	24	48.0	48.0	48.0
	Sangat Setuju	26	52.0	52.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

**Advance6**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ragu - Ragu	8	16.0	16.0	16.0
	Setuju	19	38.0	38.0	54.0
	Sangat Setuju	23	46.0	46.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

**Advance7**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	2	4.0	4.0	4.0
	Ragu - Ragu	7	14.0	14.0	18.0
	Setuju	16	32.0	32.0	50.0
	Sangat Setuju	25	50.0	50.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

**Advance8**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ragu - Ragu	13	26.0	26.0	26.0
	Setuju	15	30.0	30.0	56.0
	Sangat Setuju	22	44.0	44.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

**Advance9**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ragu - Ragu	14	28.0	28.0	28.0
	Setuju	15	30.0	30.0	58.0
	Sangat Setuju	21	42.0	42.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

**Advance10**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ragu - Ragu	1	2.0	2.0	2.0
	Setuju	20	40.0	40.0	42.0
	Sangat Setuju	29	58.0	58.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

### Lampiran 3

### Reliability Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	50	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	50	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.919	10

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Fear1	15.4400	14.823	.633	.914
Fear2	15.1600	14.056	.718	.910
Fear3	15.5200	14.540	.688	.912
Fear4	15.5400	14.131	.802	.905
Fear5	15.4000	14.041	.745	.908
Fear6	15.1200	15.006	.407	.930
Fear7	15.1800	13.457	.747	.908
Fear8	15.4600	14.335	.767	.908
Fear9	15.3600	14.072	.703	.911
Fear10	15.5400	13.927	.863	.902

## Reliability

### Scale: ALL VARIABLES

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	50	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	50	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.942	9

#### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Anticipation1	36.5000	11.520	.791	.934
Anticipation2	36.5000	11.561	.778	.935
Anticipation3	36.5800	11.106	.782	.935
Anticipation4	36.4800	11.398	.838	.931
Anticipation5	36.5200	11.316	.855	.930
Anticipation6	36.4800	11.479	.740	.937
Anticipation7	36.4200	11.473	.840	.931
Anticipation8	36.3400	12.392	.585	.944
Anticipation9	36.6600	11.372	.779	.935

## Reliability

### Scale: ALL VARIABLES

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	50	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	50	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.902	6

#### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
email1	24.0600	2.874	.633	.898
email2	24.1000	2.704	.706	.888
email3	24.1000	2.704	.706	.888
email4	24.0400	2.692	.862	.868
email5	24.0400	2.692	.862	.868
email6	24.1600	2.504	.691	.896

## Reliability Scale: ALL VARIABLES

### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	50	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	50	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.869	10

### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
file1	42.3200	7.936	.579	.857
file2	42.1800	8.600	.638	.858
file3	42.2400	8.064	.781	.844
file4	42.2600	8.441	.567	.858
file5	42.2200	8.134	.788	.844
file6	42.2600	8.768	.420	.868
file7	42.4800	7.928	.567	.859
file8	42.5800	7.147	.734	.843
file9	42.5400	8.131	.538	.861
file10	42.4600	8.498	.413	.871

## Reliability Scale: ALL VARIABLES

### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	50	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	50	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.840	11

### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
WPS1	48.1400	5.592	.679	.814
WPS2	48.1000	5.561	.807	.806
WPS3	48.0800	5.912	.620	.821
WPS4	48.1000	5.765	.663	.817
WPS5	48.1400	5.756	.577	.822
WPS6	48.0800	5.749	.742	.813
WPS7	48.1800	5.538	.640	.816
WPS8	48.2000	5.837	.448	.833
WPS9	48.1200	5.904	.523	.827
WPS10	48.4800	6.704	-.041	.896
WPS11	48.1800	5.579	.816	.816

**Reliability**  
**Scale: ALL VARIABLES**

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	50	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	50	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.770	11

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
PS1	47.8000	5.265	.523	.743
PS2	47.8600	4.858	.678	.721
PS3	47.8000	5.184	.578	.737
PS4	47.7800	5.318	.531	.743
PS5	48.0800	5.504	.204	.784
PS6	47.8000	5.469	.388	.757
PS7	47.9000	5.276	.332	.766
PS8	47.8800	5.169	.465	.747
PS9	47.8400	5.443	.291	.769
PS10	47.8400	5.484	.327	.763
PS11	48.0200	4.959	.479	.745

**Reliability**  
**Scale: ALL VARIABLES**

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	50	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	50	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.794	8

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Internet1	32.4600	4.988	.474	.776
Internet2	32.4600	4.907	.519	.769
Internet3	32.6200	4.404	.703	.737
Internet4	32.4400	5.027	.470	.776
Internet5	32.5600	4.619	.609	.754
Internet6	32.4200	4.820	.614	.757
Internet7	32.7000	4.949	.409	.786
Internet8	32.7400	4.890	.316	.811

**Reliability**  
**Scale: ALL VARIABLES**

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	50	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	50	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.929	9

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Spreadsheet1	35.6000	16.286	.764	.919
Spreadsheet2	35.6200	16.322	.694	.923
Spreadsheet3	35.7400	15.829	.783	.918
Spreadsheet4	35.7800	16.175	.705	.922
Spreadsheet5	36.1000	14.214	.805	.919
Spreadsheet6	35.8800	16.516	.644	.926
Spreadsheet7	35.6200	16.893	.663	.925
Spreadsheet8	35.8400	15.892	.832	.915
Spreadsheet9	35.9000	15.602	.809	.916

**Reliability**  
**Scale: ALL VARIABLES**

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	50	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	50	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.965	5

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Database1	17.7000	6.704	.901	.956
Database2	17.6800	6.916	.873	.961
Database3	17.6800	6.671	.908	.955
Database4	17.6800	6.630	.922	.953
Database5	17.6600	6.841	.896	.957

**Reliability**  
**Scale: ALL VARIABLES**

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	50	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	50	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.945	10

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Advance1	39.2000	26.000	.753	.941
Advance2	39.1400	26.000	.794	.939
Advance3	39.2400	26.553	.667	.944
Advance4	39.2000	26.163	.724	.942
Advance5	39.0800	26.647	.791	.940
Advance6	39.3000	24.092	.885	.934
Advance7	39.3200	23.773	.778	.941
Advance8	39.4200	23.228	.894	.934
Advance9	39.4600	23.356	.866	.936
Advance10	39.0400	26.978	.668	.944

## Lampiran 4

### Regression

#### Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Computer Self Efficacy	4.6354	.23996	50
Computer Anxiety	3.0596	.22363	50

#### Correlations

		Computer Self Efficacy	Computer Anxiety
Pearson Correlation	Computer Self Efficacy	1.000	-.477
	Computer Anxiety	-.477	1.000
Sig. (1-tailed)	Computer Self Efficacy	.	.000
	Computer Anxiety	.000	.
N	Computer Self Efficacy	50	50
	Computer Anxiety	50	50

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

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Computer Anxiety	.	Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: Computer Self Efficacy

#### Model Summary<sup>b</sup>

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.477 <sup>a</sup>	.228	.211	.21308

a. Predictors: (Constant), Computer Anxiety

b. Dependent Variable: Computer Self Efficacy

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

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	.642	1	.642	14.142	.000 <sup>a</sup>
	Residual	2.179	48	.045		
	Total	2.821	49			

a. Predictors: (Constant), Computer Anxiety

b. Dependent Variable: Computer Self Efficacy

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	6.202	.418		14.852	.000
	Computer Anxiety	-.512	.136	-.477	-3.761	.000

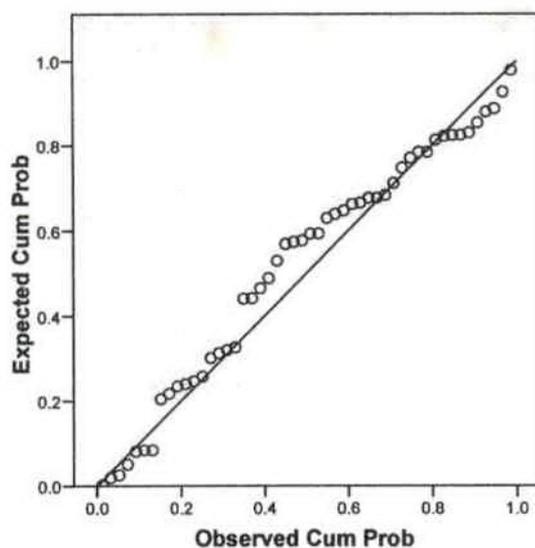
a. Dependent Variable: Computer Self Efficacy

**Residuals Statistics<sup>a</sup>**

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	4.4509	4.9628	4.6354	.11447	50
Residual	-.62971	.42908	.00000	.21089	50
Std. Predicted Value	-1.612	2.860	.000	1.000	50
Std. Residual	-2.955	2.014	.000	.990	50

a. Dependent Variable: Computer Self Efficacy

## Charts

**Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual****Dependent Variable: Computer Self Efficacy**

## NPar Tests

### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Computer Self Efficacy	Computer Anxiety	Standardized Residual
N		50	50	50
Normal Parameters <sup>a</sup> <sup>b</sup>	Mean	4.6354	3.0596	.0000000
	Std. Deviation	.23996	.22363	.98974332
Most Extreme Differences	Absolute	.146	.091	.130
	Positive	.072	.091	.071
	Negative	-.146	-.084	-.130
Kolmogorov-Smirnov Z		1.032	.641	.919
Asymp. Sig. (2-tailed)		.237	.806	.367

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

## Correlations

### Correlations

		Computer Self Efficacy	Computer Anxiety
Computer Self Efficacy	Pearson Correlation	1	-.477**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	50	50
Computer Anxiety	Pearson Correlation	-.477**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	50	50

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

## Nonparametric Correlations

### Correlations

			Computer Self Efficacy	Computer Anxiety
Kendall's tau_b	Computer Self Efficacy	Correlation Coefficient	1.000	-.404**
		Sig. (2-tailed)	.	.000
		N	50	50
	Computer Anxiety	Correlation Coefficient	-.404**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.000	.
		N	50	50
Spearman's rho	Computer Self Efficacy	Correlation Coefficient	1.000	-.544**
		Sig. (2-tailed)	.	.000
		N	50	50
	Computer Anxiety	Correlation Coefficient	-.544**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.000	.
		N	50	50

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).