



Jurnal Politeknik Caltex Riau

<https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jakb/>

| e- ISSN : 2476-9460 (Online) | p- ISSN : 2085-0751 (Print)

Faktor yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Akuntansi menggunakan Software Akuntansi dalam Proses Pembelajaran

Fachroh Fiddin¹, Adrian Irnanda Pratama²

¹Politeknik Negeri Bengkalis, Departemen Akuntansi, email: fachrohfiddin@polbeng.ac.id

²Politeknik Negeri Bengkalis, Departemen Administrasi Bisnis Internasional, email: adrianirnadapratama@polbeng.ac.id

Abstrak

Transformasi akuntansi era digital seperti automasi proses akuntansi yang transaksional seperti *bookkeeping*, *data entry*, dan periode tutup buku serta proses kerja dilingkungan akuntansi itu sendiri membutuhkan pengelolaan data yang besar dan kompleks serta cenderung monoton, oleh karena itu perlunya proses automasi dalam proses tersebut. Lebih lanjut kebutuhan atas sistem pelaporan akuntansi yang *real time* dan *integrated reporting* mengharuskan akuntan memiliki *digital mindset* dan mengasah *digital competence* dalam penguasaan software akuntansi. Penelitian ini melihat faktor yang mempengaruhi minat mahasiswa akuntansi menggunakan software akuntansi dalam proses pembelajaran. Variabel yang digunakan yaitu *computer disquiet*, *computer attitude*, *computer self-efficacy* dan kondisi yang memfasilitasi. Sampel penelitian merupakan mahasiswa yang pernah mengambil mata kuliah komputer akuntansi dan untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan kuesioner yang telah disebar. Hasil penelitian menunjukkan *Computer Disquiet* dan *Computer Attitude* tidak berpengaruh terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan software akuntansi dalam proses pembelajaran akuntansi. Sedangkan *Computer Self-Efficacy* dan kondisi yang memfasilitasi pemakai berpengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan software akuntansi dalam proses pembelajaran akuntansi.

Kata kunci: *Computer Disquiet, Computer Attitude, Computer Self - Efficacy, Kondisi yang memfasilitasi, Minat, Software akuntansi*

Abstract

Accounting transformations in the digital era such as automation of transactional accounting processes that must be real-time and integrated reporting require accountants to have a digital mindset and hone digital competence in mastering accounting software. This ponder looks at the variables that impact the intrigued of bookkeeping understudies to utilize bookkeeping programs within the learning prepare. The comes about appeared that Computer Disquiet did not influence students' intrigue in utilizing bookkeeping computer programs within the bookkeeping learning preparation. In the meantime, computer state of mind, computer self-efficacy, and conditions that encourage clients influence students' intrigued in using bookkeeping programs within the bookkeeping learning handle.

Keywords: *Computer Disquiet, Computer Attitude, Computer Self - Efficacy, facilitating conditions, interest, bookkeeping computer program*

1. Pendahuluan

Disrupsi teknologi dan *roadmap* Indonesia *Making 4.0* memberikan dampak yang cukup signifikan bagi dunia akuntansi dan profesi akuntan sehingga akuntansi perlu memiliki *digital mindset* dan mengasah *digital competence*. Transformasi digital dalam akuntansi yaitu penerapan kemampuan digital kepada fungsi, proses, aktivitas/kinerja, dan jasa akuntansi untuk meningkatkan efisiensi dan transparansi, mengurangi beban biaya, meningkatkan kepercayaan masyarakat, mengelola risiko dan membuka peluang ekonomi baru di era digital khususnya revolusi industri 4.0. Transformasi bidang akuntansi dapat dilihat yang sebelumnya perhitungan debit kredit dilakukan secara manual, pengumpulan bukti fisik harus berupa kertas, *working paper* yang bertumpuk dan proses tutup buku dilakukan secara manual. Akuntansi jaman sekarang mengharuskan *real time* dan *integrated reporting* dalam proses akuntansi itu sendiri, penggunaan dokumen secara digital (*paperless*) pengolahan data dengan *big data analytics* dan ditampilkan lebih menarik, *insighfull* melalui *data visualization*.

Menghadapi era industri 4.0 pengelola pendidikan juga harus berbenah dalam menyiapkan lulusan yang kompeten, penguasaan sumber daya teknologi digital agar mampu bersaing di era *distrupsi* teknologi. Salah satu upaya yaitu menggunakan komputer akuntansi dalam setiap proses pembelajaran akuntansi. Jika sebelumnya proses pembelajaran dilakukan secara manual dengan membuat *working paper*, posting, jurnal penutup dilakukan secara manual, maka dengan penggunaan komputer akuntansi semua hal tersebut dapat dilakukan secara otomatis.

Prodi Akuntansi Keuangan Publik telah mengantisipasi perubahan teknologi dengan memasukkan mata kuliah komputer akuntansi kepada mahasiswa dengan penggunaan programming akuntansi dalam kurikulum pembelajaran sehingga secara tidak langsung mahasiswa dituntut untuk memiliki keahlian serta menguasai perangkat lunak akuntansi tersebut. Namun karena porsi untuk mata kuliah ini sedikit sehingga minat mahasiswa dalam menggunakan perangkat lunak akuntansi yang telah diajarkan berkurang. Hal ini bisa disebabkan demografi mahasiswa banyak dari pesisir pulau terluar dan infrastruktur belum memadai khususnya teknologi informasinya.

Beberapa aspek yang mempengaruhi minat seseorang dalam menggunakan sebuah sistem seperti *Computer Disquiet, computer attitude, Computer Self - Efficacy*, kondisi yang memfasilitasi. Menurut Saadé [1], menyatakan bahwa "*Computer Disquiet*" merupakan tingkat kecemasan individu terkait penggunaan alat teknologi khususnya komputer sehingga dapat mempengaruhi keahlian individu tersebut. Pada umumnya hal ini terjadi dikarenakan sesuatu hal baru yang dirasakan oleh individu yang tidak terbiasa dengan teknologi. Dalam hal ini termasuk mempelajari perangkat lunak pada komputer. *Computer attitude* merupakan perilaku individu terhadap komputer karena manfaat yang diperoleh dalam penggunaan komputer itu sendiri. *Computer attitude* menunjukkan reaksi atau cara pandang seseorang terhadap teknologi komputer berdasarkan kesenangan atau ketidaksenangan mereka terhadap teknologi komputer [2]. *Computer Self - Efficacy* menurut Compeau dan Higgins (1995) [3] didefinisikan penilaian kapabilitas dan keahlian individu untuk melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan teknologi informasi. Kondisi yang memfasilitasi pemakai menurut Venkatesh *et, al* [4] yaitu tingkat keyakinan individu menyakini bahwa infrastruktur dan hal teknis lainnya terkait penggunaan teknologi tersedia dan mendukung bagi individu.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis ingin meneliti bagaimana faktor *Computer Disquiet, computer attitude, Computer Self - Efficacy*, dan kondisi yang memfasilitasi pengguna dalam hal ini mahasiswa terhadap minat menggunakan perangkat lunak akuntansi pada mahasiswa akuntansi keuangan publik.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 *Computer Disquiet*

Saadé [1] mengemukakan bahwa *Computer Disquiet* adalah kegelisahan atau kecemasan individu dalam menggunakan perangkat komputer sehingga mempengaruhi kemampuan maupun kompetensi komputer individu tersebut. Pada umumnya perasaan cemas timbul ketika individu mempelajari hal-hal yang baru seperti mempelajari *software* pada komputer bagi individu yang tidak familiar dengan teknologi. Penelitian terkait mengenai pengaruh variabel *Computer Disquiet* terhadap minat penggunaan *software* akuntansi telah dilakukan seperti penelitian Pranata [5] dalam penelitiannya menunjukkan *Computer Disquiet* berpengaruh terhadap minat menggunakan *software* akuntansi. Berdasarkan hal tersebut dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

H1 : *Computer Disquiet* berpengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan perangkat lunak akuntansi

2.2 *Computer Attitude*

Computer attitude adalah perilaku individu terkait respon individu dalam penggunaan komputer itu sendiri. Indikator dari variabel ini yaitu sikap *optimism*, *pesimism*, dan *intimidation*. Lebih lanjut Adi[6] mengemukakan *computer attitude* adalah perilaku individu terkait respon individu terhadap teknologi komputer. Perilaku senang maupun tidak senang nya seseorang berasal dari individu itu sendiri sehingga akan menimbulkan niat untuk memanfaatkan teknologi komputer. Beberapa penelitian menunjukkan *computer attitude* berpengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan perangkat lunak akuntansi. Hasil penelitian Salsabila [7] menunjukkan bahwa *computer attitude* mampu meningkatkan minat individu menggunakan perangkat lunak akuntansi dan diharapkan mahasiswa memiliki kemampuan mengelola beban kerja dengan menggunakan perangkat lunak akuntansi. Berdasarkan hal diatas maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

H2 : *Computer attitude* berpengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan perangkat lunak akuntansi

2.3 *Computer Self - Efficacy*

Computer Self - Efficacy sebagai penilaian kapabilitas dan keahlian komputer seseorang untuk melakukan pekerjaan yang berhubungan dengan teknologi informasi [3]. Tingkat *Computer Self - Efficacy* merefleksikan individu dalam hal ini mahasiswa akuntansi yang menilai dirinya bisa menyelesaikan pekerjaan menggunakan perangkat lunak akuntansi secara mandiri dan mudah dengan tidak meminta bantuan kepada pihak lain seperti rekan sejawat, buku panduan dan sebagainya. Semakin baik kapabilitas maupun keahlian individu tersebut maka akan berpengaruh terhadap minat menggunakan perangkat lunak akuntansi dan sebaliknya juga jika kemampuan dan keahlian individu tidak memadai juga akan mempengaruhi minat individu tersebut dalam menggunakan perangkat lunak akuntansi yang ada. Berdasarkan hal diatas maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

H3 : *Computer Self - Efficacy* berpengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan perangkat lunak akuntansi

2.4 Kondisi yang Memfasilitasi

Kondisi yang memfasilitasi merupakan tingkatan dimana individu mempercayai dengan adanya ketersediaan sarana dan prasarana organisasi dan hal teknis lainnya dapat mendukung

penggunaan sebuah sistem informasi Fiddin [8]. Berdasarkan Thomson *et,al* dalam Venkatesh [4] terdapat hal yang mempengaruhi variabel kondisi yang memfasilitasi seperti tersedia bimbingan bagi individu, terdapat instruksi khusus yang terkait dengan sistem yang didukung seorang ahli teknis yang tersedia ketika individu mengalami kesulitan mengoperasikan sebuah sistem. Berdasarkan hal diatas maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

H4 : Kondisi yang memfasilitasi pengguna berpengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan perangkat lunak akuntansi

3. Metode Penelitian

Jenis penelitian merupakan penelitian kuantitatif dengan teknik pengambilan sampel *judgment sampling*. Untuk mengumpulkan data peneliti menggunakan kuesioner dengan cara disebar kepada responden mahasiswa yang pernah mengambil mata kuliah komputer akuntansi. Setelah data dikumpulkan, untuk menganalisisnya menggunakan analisis regresi. Selain itu juga melakukan uji validitas, uji realibilitas, uji normalitas. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner. Kuesioner diberikan kepada responden untuk mendapatkan data dan informasi terkait faktor yang mempengaruhi minat mahasiswa menggunakan perangkat lunak akuntansi seperti *Computer Disquiet*,

Kuesioner diajukan kepada mahasiswa akuntansi untuk memperoleh informasi terkait variabel minat menggunakan software akuntansi, *computer disquiet*, *computer attitude*, *computer self efficacy* dan kondisi yang memfasilitasi pengguna. Variabel *Computer Disquiet* diukur dengan indikator *fear dan anticipation*, variabel *computer attitude* diukur dengan *optimism, pessimism dan intimidation*. Variabel *computer self-efficacy* diukur dengan *magnitude, strenght dan general ability*. Sedangkan variabel minat menggunakan software akuntansi diukur dengan keinginan untuk menggunakan, selalu mencoba menggunakan, dan keberlanjutan penggunaan dimasa akan datang.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Data Karakteristik Responden

Total responden berjumlah 80 orang mahasiswa akuntansi yang sedang belajar menggunakan komputer akuntansi dengan *software accurate*. Data sebaran responden dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel dibawah :

Tabel 3.1
Profil Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Perbandingan
1	Laki-Laki	8	10%
2	Perempuan	72	90%
	Jumlah	80	100%

Sumber : Data Olahan, 2021

Setelah pengolahan data yang bersumber dari kuesioner responden, maka data penelitian akan digunakan untuk mengetahui faktor *Computer Disquiet* (X1), *Computer Attitude* (X2), *Computer Self Efficacy* (X3), Kondisi yang memfasilitasi Pemakai (X4) dan Minat Menggunakan (Y).

3.2 Statistik Descriptive

Untuk memberikan gambaran tentang tanggapan responden terhadap variabel-variabel penelitian (*Computer Disquiet*, *Computer Attitude*, *Computer Self Efficacy*, Kondisi yang memfasilitasi pemakai dan minat menggunakan *software* akuntansi) maka penulis menggunakan *statistic descriptive*.

Deskripsi data masing-masing variabel secara rinci dapat dilihat dalam Tabel 3.2 berikut:

Tabel 3.2
Descriptive Statistics variabel minat menggunakan software akuntansi

	N	Min	Max	Mean	Std Deviation
M1	80	3	5	4,40	,565
M2	80	2	5	4,25	,738
M3	80	3	5	4,05	,727
M4	80	3	5	4,23	,729
M5	80	2	5	3,98	,616
M6	80	2	5	3,68	,808
M7	80	3	5	4,42	,522
M8	80	3	5	4,11	,636
M9	80	3	5	4,36	,621
Valid N (listwise)	80				

Sumber: Data Olahan, 2021

Hasil pengolahan statistik *descriptive* pada tabel 3.2 diatas beberapa butir pernyataan mengenai minat mahasiswa menggunakan software akuntansi menunjukkan secara rata-rata > 3 , hal ini menunjukkan responden cenderung setuju dalam menggunakan software akuntansi dalam kegiatan sehari seperti proses pembelajaran, membuat laporan dibandingkan dengan cara manual.

Tabel 3.3
Descriptive Statistics variabel Computer Disquiet

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
AX1	80	1	5	2,58	1,524
AX2	80	1	5	2,31	1,154
AX3	80	1	4	1,90	1,014
AX4	80	1	5	3,24	1,265
AX5	80	1	5	2,74	1,076
AX6	80	1	5	3,94	1,276
AX7	80	1	5	2,20	1,095
AX8	80	1	4	2,01	1,108
AX9	80	1	5	2,08	1,220
AX10	80	2	5	4,25	,803
AX11	80	2	5	4,20	,802
AX12	80	2	5	4,36	,889
AX13	80	2	5	4,49	,827
AX14	80	3	5	4,68	,522
AX15	80	3	5	4,73	,477
AX16	80	2	5	4,66	,615
AX17	80	2	5	4,36	,733
Valid N	80				

Sumber : Data Olahan, 2021

Pada *table* 3.3 menunjukkan bahwa beberapa item pernyataan mengenai ketakutan mahasiswa menggunakan software akuntansi seperti item pernyataan 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9 menunjukkan hasil secara rata-rata > 1 , hasil ini menunjukkan hampir semua mahasiswa akuntansi keuangan publik tidak mengalami kecemasan dalam menggunakan software akuntansi. Sedangkan item pernyataan ke 6 menunjukkan mahasiswa kurang memahami aspek teknik komputer dan pada item pernyataan ke 10, mahasiswa cemas ketika menggunakan *computer* dan akan menjadi tergantung serta akan kehilangan beberapa kecakapan berpikir.

Selanjutnya untuk antisipasi kegelisahan terhadap komputer hasil analisis menunjukkan > 4 , hasil ini menunjukkan mampu mengantisipasi kegelisahan dalam menggunakan komputer akuntansi khususnya *software* akuntansi *accurate*.

Tabel 3.4
Descriptive Statistics Variabel Computer Attitude

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
AT1	80	1	5	3,41	1,338
AT2	80	1	5	3,85	1,115
AT3	80	1	5	2,14	1,052
AT4	80	1	5	2,19	1,045
AT5	80	1	5	2,79	1,280
AT6	80	1	5	2,60	1,249
AT7	80	1	5	3,02	1,253
AT8	80	1	5	3,61	1,108
AT9	80	3	5	3,90	,789
AT10	80	3	5	4,56	,548
AT11	80	2	5	4,30	,753
AT12	80	2	5	3,46	,954
AT13	80	2	5	3,96	,920
AT14	80	2	5	3,94	1,048
Valid N	80				

Sumber : Data Olahan, 2021

Pada tabel diatas item pernyataan 3, 4, 5, 6 menunjukkan bahwa mahasiswa tidak setuju bahwa komputer akan menggantikan peran manusia dan nilai kehidupan masyarakat dan akan membahayakan kehidupan. Hasil ini juga menunjukkan bahwa beberapa item pernyataan 10, 11, 12, 13, 14 yang hasilnya > 3 , menunjukkan penggunaan komputer akan meningkatkan standar hidup manusia dan komputer akan menghilangkan beberapa aktivitas rutin yang sering terjadi.

Tabel 3.5
Descriptive Statistics variabel Computer Self-Efficacy

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
SEF1	80	1	5	3,35	1,137
SEF2	80	2	5	3,91	,845
SEF3	80	1	5	2,89	1,467
SEF4	80	1	5	2,43	1,465
SEF5	80	1	5	2,59	1,420
SEF6	80	2	5	3,99	,849
SEF7	80	1	5	3,39	1,217
SEF8	80	1	5	3,51	1,273
Valid N	80				

Sumber : Data Olahan, 2021

Pada *table 3.5* diatas menunjukkan mahasiswa memiliki keyakinan terkait kapabilitas dimiliki saat memanfaatkan dan mengaktualkan tugas dengan menggunakan komputer dengan baik.

Tabel 3.6
Descriptive Statistics Keadaan Yang Memfasilitasi Pengguna

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviasi
KP1	80	2	5	4,01	,834
KP2	80	2	5	4,01	,879
KP3	80	2	5	3,76	,903
KP4	80	2	5	3,82	1,003
Valid N	80				

Sumber: Data Olahan, 2021

Pada tabel 3.6 diatas menunjukkan hasil yang secara rata-rata > 3 , hasil ini menunjukkan responden berupa mahasiswa setuju ketersediaan prasarana seperti *hardware*, *software*, dan sebagainya untuk menggunakan *software* akuntansi itu sendiri dalam proses pembelajaran.

3.3 Uji Kualitas Data

Validitas Data

Untuk melihat valid atau tidaknya beberapa item pernyataan yang diajukan kepada responden maka dilakukan uji validitas. Secara keseluruhan total item pernyataan yang diberikan kepada responden yaitu 58 item pernyataan dengan total responden 80 orang mahasiswa. Sebanyak 7 (tujuh) item pernyataan tidak valid dari pernyataan faktor *computer disquiet* dan 1 (satu) pernyataan tidak valid berasal dari item pernyataan faktor *computer attitude*. Beberapa item pernyataan yang tidak valid akan ditiadakan dalam pengujian selanjutnya.

Uji Realibilitas Data

Hasil pengolahan data untuk realibilitas data menggunakan *Cronbach's Alpha*. Hasil pengolahan statistik faktor minat menggunakan *software* akuntansi yaitu 0,780. Faktor *Computer Disquiet* sebesar 0,807, *Computer Attitude* sebesar 0,797, *Computer Self Efficacy* sebesar 0,911, Kondisi yang memfasilitasi sebesar 0,903. Sehingga hal ini menunjukkan *Internal consistency* reliabilitas pernyataan kuesioner dapat dikatakan baik.

3.3.3 Uji Normalitas

Beberapa variabel seperti *computer disquiet*, *computer attitude*, *computer self- efficacy* dan minat menggunakan perangkat lunak akuntansi akan diuji untuk melihat apakah faktor-faktor tersebut memiliki distribusi normal atau tidak maka dilakukan pengujian normalitas dengan uji *kolmogorov-smirnov*. Berikut ini hasil dari pengujian tersebut dapat dilihat pada tabel 3.8 dibawah :

Tabel 3.8
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		80
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	2,91595747
Most Extreme Differences	Absolute	,098
	Positive	,095
	Negative	-,098
Test Statistic		,098
Asymp. Sig. (2-tailed)		,054 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Hasil pengolahan data dengan menggunakan pengujian *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan nilai *Asymp Sig* sebesar 0,054 yang artinya nilai signifikan lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data telah terdistribusi normal.

Pengujian Hipotesis

Beberapa faktor mempengaruhi minat mahasiswa menggunakan *software* akuntansi yang dijadikan hipotesis awal seperti *Computer Disquiet*, *computer attitude*, *computer self efficacy*

dan kondisi yang memfasilitasi pemakai akan dilakukan pengujian untuk melihat kebenaran dari hipotesis yang diajukan. Berikut hasil pengolahan data dalam melakukan pengujian hipotesis.

	Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	354,258	4	88,565	9,773	,000 ^b
	Residual	679,692	75	9,063		
	Total	1033,950	79			

a. Dependent Variable: Minat menggunakan software akuntansi

b. Predictors: (Constant), *Computer Disquiet*, *computer attitude*, *computer self efficacy*, kondisi yang memfasilitasi pengguna

Hasil pengolahan data dapat diketahui nilai F hitung sebesar 7,981 dan propabilitas sebesar 0,000. Terkait hasil ini maka beberapa faktor yang mempengaruhi seperti *Computer Disquiet*, *computer attitude*, *computer self efficacy* dan kondisi yang memfasilitasi pengguna secara bersama-sama berpengaruh terhadap minat menggunakan perangkat lunak akuntansi.

Untuk mengetahui pengaruh faktor *Computer Disquiet*, *computer attitude*, *computer self efficacy* dan kondisi yang memfasilitasi pengguna secara parsial terhadap minat menggunakan perangkat lunak akuntansi maka dilakukan pengujian *t-test* dengan t tabel sebesar 1.6642. Berikut ini hasil pengolahan data dalam melakukan pengujian t-test dapat dilihat pada tabel berikut ini

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Signifikansi	
	B	Std Error	Beta			
	(Constant)	30,282	2,697		11,228	,000
1	TOTAX	-,024	,049	-,046	-,488	,627
	TOTAT	,099	,051	,201	1,942	,056
	TOTSE	-,364	,066	-,778	-5,536	,000
	TOTKP	,831	,161	,733	5,159	,000

a. Dependent Variable: Minat

Beberapa hal yang dapat dirangkum terkait hasil pengujian yang dilakukan yaitu :

1. Faktor *Computer Disquiet* belum memiliki pengaruh pada minat mahasiswa menggunakan software akuntansi dengan melihat output hasil SPSS, variabel *Computer Disquiet* memiliki tingkat signifikansi $0.584 > 0.05$. Sedangkan untuk hasil perhitungan t-testnya yaitu $-0.488 < t$ tabel (1.66462). Hasil ini menggambarkan bahwa kecemasan mahasiswa dalam menggunakan perangkat lunak akuntansi belum mempengaruhi minat responden yaitu mahasiswa akuntansi dalam menggunakan perangkat lunak akuntansi dalam proses pembelajaran. Variabel faktor kecemasan mahasiswa yang tidak berpengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan software akuntansi juga menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa yang merupakan generasi Z sudah familiar dengan penggunaan teknologi informasi seperti pengoperasian software akuntansi bukan hal yang baru bagi mahasiswa bagi mahasiswa sehingga mahasiswa tidak merasa cemas ketika menggunakan software akuntansi dalam proses pembelajaran
2. Faktor *computer attitude* belum memiliki pengaruh terkait minat mahasiswa dalam memanfaatkan perangkat lunak akuntansi dengan melihat output hasil SPSS, variabel *computer attitude* memiliki tingkat signifikan $0.056 > 0.05$ dan t hitung (1.942) > t tabel (

1.664). Hasil ini tidak mendukung terkait hipotesis yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa computer attitude memiliki pengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan software akuntansi. *Computer attitude* merupakan tanggapan individu pengguna terkait penggunaan komputer berdasarkan suka atau tidaknya terhadap pemanfaatan komputer itu sendiri yang memiliki indikator seperti optimisme, pesimisme, dan intimidasi. Dalam hal ini, peningkatan indikator tersebut tidak memberikan pengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan software akuntansi. Hal ini disebabkan keputusan berminat atau tidaknya seseorang terhadap suatu hal hanya diputuskan dengan tingkat kesenangan orang tersebut menggunakan sesuatu tanpa paksaan sedangkan *computer attitude* merupakan perilaku individu yang muncul terhadap komputer sehingga apabila tingkat *computer attitude* mahasiswa tinggi atau rendah tidak akan mempengaruhi minat mahasiswa akuntansi menggunakan software akuntansi.

3. Faktor *computer self efficacy* mempunyai pengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan perangkat lunak akuntansi dengan melihat output hasil SPSS, variabel *computer self efficacy* memiliki tingkat signifikansi $0.000 < 0.05$ dan t hitung (5.536) $>$ t tabel (1.664). Hasil ini menggambarkan bahwa semakin baik tingkat kompetensi mahasiswa dalam berkomputer maka semakin tinggi pula minat mahasiswa dalam memanfaatkan perangkat lunak akuntansi. *Computer self efficacy* merupakan penilaian tingkat keahlian individu menggunakan komputer untuk melakukan tugas yang berhubungan dengan teknologi informasi. Penggunaan software akuntansi berhubungan dengan teknologi informasi, jika CSE individu tinggi maka secara langsung akan meningkatkan minat menggunakan software akuntansi itu sendiri.
4. Terdapat pengaruh terkait faktor kondisi yang memfasilitasi pengguna dalam menggunakan perangkat lunak komputer terhadap minat mahasiswa itu sendiri untuk menggunakan perangkat lunak akuntansi dalam proses pembelajaran. Hal ini diketahui dari hasil output SPSS yang digunakan yaitu tingkat signifikansi variabel $0.000 < 0.05$ beserta hasil t -hitung sebesar $5.159 >$ t -table 1.664 . Kondisi ini menunjukkan bahwa keadaan prasarana seperti fasilitas laboratorium berkomputer, modul dan media lainnya seperti youtube memberikan dampak terhadap peningkatan minat mahasiswa akuntansi dalam memanfaatkan perangkat lunak akuntansi dalam proses pembelajaran.

4. Simpulan dan Saran

Penelitian mengenai faktor yang mempengaruhi minat mahasiswa menggunakan software akuntansi dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Faktor *Computer Disquiet* tidak berdampak pada minat mahasiswa memanfaatkan *software* akuntansi dengan hasil menunjukkan kecemasan mahasiswa adanya komputer tidak menurunkan minat mahasiswa dalam menggunakan *software* akuntansi.
2. Faktor *Computer Attitude* belum memiliki dampak kepada keinginan mahasiswa menggunakan *software* akuntansi. Dengan hasil ini menandakan bahwa manfaat yang diperoleh dalam penggunaan komputer oleh mahasiswa tidak mengurangi minat individu khususnya mahasiswa dalam memanfaatkan perangkat lunak akuntansi dalam proses pembelajaran sehingga mahasiswa optimis dalam penggunaan software akuntansi
3. Faktor *Computer Self Efficacy* memiliki dampak pada minat maupun keinginan mahasiswa menggunakan *software* akuntansi. Oleh karena itu kemampuan atau kompetensi berperan terhadap pemanfaatan komputer sehingga mendorong penggunaan *software* akuntansi itu sendiri.
4. Faktor kondisi yang memfasilitasi pengguna berdampak pada peningkatan minat menggunakan *software* akuntansi. Infrastruktur sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran akan berpengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan *software* akuntansi itu sendiri dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka saran-saran yang dapat diberikan terkait pengaruh *Computer Disquiet*, *computer attitude*, *computer self efficacy* dan kondisi yang memfasilitasi, dan terhadap minat mahasiswa menggunakan *software accounting* dalam proses pembelajaran yaitu :

1. Transformasi digital dalam akuntansi yaitu penerapan kemampuan digital kepada fungsi , aktivitas/kinerja dan jasa akuntansi untuk meningkatkan efisiensi dan dan transparansi, mengurangi beban biaya, meningkatkan kepercayaan masyarakat. Penggunaan *software* akuntansi dalam proses pembelajaran akuntansi salah satu upaya meningkatkan kompetensi digital kepada mahasiswa dalam proses transformasi digital mulai dilakukan karena mahasiswa khususnya membutuhkan sesuatu yang baru dalam proses pembelajaran sehingga ilmu teori langsung dapat dipraktikkan dalam penggunaan *software* akuntansi tersebut ditambah mayoritas mahasiswa merupakan generasi Z yang ditandai dengan mudah mereka berinteraksi dengan teknologi informasi sehingga perlu pendekatan baru dalam proses pembelajaran akuntansi.
2. Tersedianya sarana prasarana yang memadai untuk menunjang pembelajaran berbasis komputer khususnya penggunaan komputer akuntansi disetiap mata kuliah studi akuntansi karena akuntansi *Jaman Now* tidak hanya perhitungan debit kredit secara manual, pengumpulan dokumen fisik (invoice), proses tutup buku manual tetapi akuntansi *Jaman Now* membutuhkan kompetensi yang mampu mengolah angka-angka dengan *big data analitics* dan ditampilkan lebih menarik dan *insighful* melalui data visualisasi.

Daftar Pustaka

- [1] Saadé, R. G., & Kira, D. (2009). Computer Anxiety in e-learning: The effect of computer self-efficacy. *Journal of Information Technology Education: Research*, 8(1), 177-191.
- [2] Kuntardi, D. B. 2004. Pengaruh Computer Anxiety dan Computer Attitude Terhadap keahlian Akuntan Pendidik Dalam Menggunakan Komputer. Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- [3] Compeau, D. R., & Higgins, C. A. (1995). Computer self-efficacy: Development of a measure and initial test. *MIS quarterly*, 189-211.
- [4] Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User acceptance of information technology: Toward a unified view. *MIS quarterly*, 425-478.
- [5] Pranata, S., Purnamasari, D. L., & Handayani, M. (2019). Pengaruh Computer Anxiety, Computer Attitude, Dan Computer Self Efficacy Terhadap Minat Mahasiswa Komputerisasi Akuntansi Menggunakan Software Akuntansi. *Jurnal EBI*, 1(2).
- [6] Adi, I. N. R., & Yanti, P. E. P. (2018). Pengaruh Computer Attitude, Computer Self Efficacy, Dan Trust Terhadap Minat Menggunakan Software Akuntansi Pada Karyawan Lpd Se-Kota Denpasar. *Jurnal Ilmiah Akuntansi dan Bisnis*, 3(1), 58-70.
- [7] Amirudin, S. R. D., & Suhartini, D. (2021). Minat Mahasiswa Menggunakan Software Accounting: Efek Dari Computer Disquiet Dan Computer Attitude. *APSSAI ACCOUNTING REVIEW*, 1(1), 85-101.
- [8] Fiddin, F., Kamaliah, K., & Hardi, H. (2014). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Pemanfaatan Sistem Informasi dan Penggunaan Sistem Informasi (Studi Pada Satuan Kerja Perangkat Daerah Pemerintah Provinsi Riau). *Sorot*, 8(1), 77-94.
- [9] Ajzen, I., 2002, Perceived Behavioral Control, Self-Efficacy, Locus of Control, and the Theory of Planned Behavior, *Journal of Applied Social Psychology*, Vol. 32, pp.665-683.
- [10] Davis, Fred D., Richard P. Bagozzi, and Paul R. Warshaw, 1989, User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models, *Management Science*, Vol.39, No.8, pp. 983-1003.
- [11] Goodhue and Thompson, 1995, Task Technology Fit and Individual Performance, *MIS Quartely*, June, pp 213 236.

- [12] Thompson, R.L., Higgins, C.A., and Howell, J.W. 1991, "Personal Computing: Toward a Conceptual Model of Utilization," *MIS Quarterly*, March, Vol.15, No.1, pp.124-143.
- [13] Ghozali, Imam. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 19*. Edisi 5. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- [14] Irvan Nir Sudibyanto. (2013). "Pengaruh Computer Anxiety, Computer Attitude dan Computer Self Efficacy Terhadap Minat Dalam Berbisnis Secara Online Pada Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta". Skripsi. Program Studi Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta.
Putra, F. D. (2021). Pengaruh Computer Anxiety, Computer Attitude, Dan Computer Self Efficacy Terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan Software Akuntansi (Studi Kasus pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Yogyakarta) (Doctoral dissertation, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Yogyakarta).