

PENGARUH FAKTOR *PERSONALITY* DAN PENGALAMAN TERHADAP KEAHLIAN PEGAWAI DALAM MENGGUNAKAN KOMPUTER

Yuli Tri Cahyono

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Surakarta

Jl. A. Yani, Tromol Pos 1, Pabelan, Kartasura, Surakarta-57102

email: Yuli.Cahyono@ums.ac.id

Abstract

Computer is the device in order to process information which needed by professionals to finishing the job efficiently. However, fear, confiction, and experience of computer user could make contrary result. Consequently, research be needed to looking for the evidence that there be found the impact between personality and experience to computer efficacy.

Objective of the research is to find empirically evidence of the impact between personality and experience to computer self efficacy. Regression model analysis was applied to examine variables which used in the research. Data were collected by sharing questionnaire to respondents. 55 respondents of Pemerintah Kota Surakarta official were collected by purposive sampling method.

Result of the research indicate that: (1) personality factors at the computer anxiety and math anxiety aspect have negatively impact to computer self efficacy at degrgre of signification 5%, (2) personality attitude and experience have positively impact to computer self efficacy at degree of signification.

Keywords: *computer anxiety, computer attitudes, math anxiety, experience, computer self efficacy.*

A. LATAR BELAKANG

Di era globalisasi informasi masyarakat semakin membutuhkan informasi secara cepat, tepat, dan akurat. Hal tersebut mendorong para penyedia informasi untuk terus mengembangkan informasinya. Di Indonesia, inventarisasi teknologi komunikasi dan informasi dapat dimanfaatkan untuk mendukung pendidikan jarak jauh (PJJ). Institusi penyelenggara PJJ menyediakan komputer *server* untuk melayani interaksi melalui *website server*, *e-mail server*, *mailing list server*, dan *chat server*. Teknologi komunikasi dan informasi dengan infrastruktur dan titik layanannya telah jauh berkembang dengan cukup baik di Indonesia. Saat ini semakin banyak organisasi yang menggunakan sistem komputer (*computerized*) yang berkemampuan untuk mempengaruhi efisiensi dan produktivitas pendidikan.

Ada empat macam teknologi yang perkembangannya relatif menonjol saat ini, yaitu teknologi pemanufakturan, teknologi transportasi, teknologi komunikasi, dan teknologi komputer. Dari keempat macam teknologi tersebut digabungkan dan dikenal dengan istilah Teknologi Informasi (TI) yang juga menggantikan posisi Sistem Informasi (SI), meskipun

keduanya sering digunakan secara bergantian dengan maksud yang sama, tetapi SI tidak hanya berkaitan dengan perangkat keras dan perangkat lunak juga meliputi perpaduan antara pengetahuan, metode, dan teknik penggunaan informasi dalam dunia bisnis (Indriantoro, 2000:191).

Dampak perkembangan dari teknologi komputer dan otomasi kantor yang dapat dilihat dari sisi 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 (McFarlan, McKenney, dan Pyburn (1983) dalam Muslichatun, 2006:2). Sesuai dengan perkembangan konfigurasi teknologi komputer yang pada awalnya sangat terfragmentasi dan tidak fleksibel, kemudian menjadi teknologi terintegrasi.

Menurut Harrison dan Rainer (1992) dalam Ernawati (2006:2) *End-User Computing* yang selanjutnya disingkat dengan *EUC* adalah pengguna komputer secara langsung oleh seseorang untuk menyelesaikan masalah yang memerlukan *computer based solution* dengan tepat. Pemakai akhir fungsional melakukan aktivitas pemrosesan informasinya sendiri dengan perangkat keras, perangkat lunak, dan sumber daya profesional yang terdapat dalam organisasi. Sementara itu otomasi kantor mencakup banyak jenis *EUC* yang menerapkan langsung ke pemrosesan informasi yang sebelumnya telah dilakukan oleh pemakai melalui spesialis sistem informasi. Pemakai akhir ini dapat bekerjasama dengan para spesialis komputer untuk membangun sistem jaringan mereka sendiri.

Manfaat dari *EUC* baik bagi perusahaan, pemerintahan, maupun bagi personil *EUC* itu sendiri di antaranya, yaitu dengan memberikan keunggulan kompetitif bagi organisasi tersebut, peningkatan kerja personilnya dalam konteks *EUC*, dan keahlian dalam menggunakan komputer sangat penting dalam penentuan kinerja. Mengingat manfaat potensial *EUC* tersebut, perusahaan harus mengembangkan rencana strategis sumber daya informasi yang memungkinkan *EUC* untuk tumbuh dan berkembang.

Pada penelitian ini karakteristik individu yang akan diteliti meliputi faktor *personality* dan pengalaman. Menurut Igbaria dan Parasuraman (1989) dalam Trisnawati dan Permatasari (2000:87) pengaruh dari faktor *personality* sendiri meliputi *computer anxiety* yang merupakan kecenderungan seseorang untuk menjadi susah, khawatir, atau ketakutan mengenai penggunaan komputer di masa sekarang atau di masa yang akan datang. *Computer attitudes* menunjukkan reaksi atau penilaian seseorang terhadap komputer berdasarkan kesenangan atau ketidaksenangannya terhadap komputer. *Math anxiety* merupakan ketakutan,

kecemasan, dan kekhawatiran yang berhubungan secara khusus dengan matematika, sedangkan pengalaman berpengaruh terhadap penggunaan komputer.

Agar dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang pengaruh faktor *personality* dan pengalaman terhadap keahlian pegawai dalam menggunakan komputer, maka perlu dikaji lebih lanjut dengan mengajukan *research question*: Apakah faktor *personality* dan pengalaman berpengaruh terhadap keahlian pegawai dalam menggunakan komputer?

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh faktor *personality dan pengalaman* terhadap keahlian pegawai dalam menggunakan komputer.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Pengertian Teknologi Informasi. Teknologi informasi adalah suatu teknologi yang berhubungan dengan pengolahan data menjadi informasi dan proses penyaluran data atau informasi tersebut dalam batas-batas ruang dan waktu (Indrajit (2000) dalam Ujianto, 2007:1).

Istilah teknologi informasi (*information technology*) akhir-akhir ini sering terdengar di tiap pemberitaan baik media cetak maupun elektronik, bahkan istilah itu sering diikuti dengan istilah lainnya seperti sistem informasi. Pengertian informasi adalah sesuatu yang dapat diketahui, namun ada pula yang menekankan informasi sebagai transfer pengetahuan. Memang kedua istilah tersebut mempunyai nuansa yang hampir sama, yaitu bagaimana suatu organisasi berusaha menggunakan perangkat komputer, aplikasi, dan sarana telekomunikasi untuk meningkatkan kinerjanya secara signifikan. Kedua istilah tersebut harus dilihat dari perspektif yang berbeda, karena sistem informasi dapat dianalogikan sebagai sebuah permintaan (*demand*) dari masyarakat industri, sedangkan teknologi informasi merupakan jawaban dari dunia industri (*supply*) (Ujianto, 2007:1).

Hubungan antara sistem informasi dengan teknologi informasi menurut Indrajit (2000) dalam Ujianto (2007:1) dapat dilihat pada tabel 1.

TABEL 1.HUBUNGAN SISTEM INFORMASI DENGAN TEKNOLOGI INFORMASI

-Permintaan (<i>demand</i>) dari masyarakat industri.	-Penawaran (<i>supply</i>) dari dunia industri.
-Berupa kebutuhan sarana <i>data-processing</i> dan komunikasi.	-Berupa penciptaan produk-produk teknologi <i>hardware</i> dan <i>software</i> .

Sumber: Ujianto 2007.

Banyak penulis yang mendefinisikan tentang teknologi informasi di antaranya adalah Utomo (2001) dalam Ernawati (2006:6) mendefinisikan teknologi informasi sebagai suatu teknologi untuk pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, dan penyajian data yang kemudian ditransformasikan menjadi informasi yang diperlukan bagi suatu kegiatan usaha yang mencakup *hardware*, *software*, dan jaringan komunikasi.

Menurut Dharmanesta (1998) dalam Ernawati (2006:6), teknologi informasi adalah sesuatu yang digunakan untuk menciptakan sistem informasi, termasuk di dalamnya adalah komputer, *disk file*, *modem*, dan sebagainya yang semuanya itu termasuk dalam atau merupakan perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan untuk mengimplementasikan sistem yang berbasis komputer. Menurut Turban, McLean, dan Wetherbe (1996) dalam Ernawati (2006:6), teknologi informasi merupakan kumpulan dari beberapa sistem informasi, pemakai, dan manajemen untuk keseluruhan organisasi.

2. Faktor Personality. *Personality* atau kepribadian menurut Hall dan Linzey (1970:24), yaitu sekumpulan anggapan atau konsep-konsep yang berkaitan mengenai tingkah laku manusia. Menurut Fraud (1995:63) kepribadian tersusun dari tiga sistem pokok yakni: *id*, *ego*, dan *superego*. Masing-masing bagian dari kepribadian total yang mempunyai fungsi, sifat, komponen, prinsip kerja, dinamisme, dan mekanismenya sendiri-sendiri, namun mereka berinteraksi begitu erat. Hal tersebut dapat mengakibatkan kesulitan dalam pemisahan antara pengaruh dan penilaian sumbangan relatifnya terhadap tingkah laku manusia. Tingkah laku hampir selalu merupakan produk dan interaksi di antara ketiga sistem tersebut dan jarang salah satu sistem berjalan terlepas dari kedua sistem lainnya.

Negoro (1995) dalam Roseno (2002:30) mengatakan bahwa kepribadian adalah ekspresi keluar dari pengetahuan dan perasaan yang dialami secara subyektif oleh seseorang. Definisi lain mengemukakan bahwa kepribadian adalah pola perilaku yang khas bagi seseorang yang menyebabkan orang itu dapat dikenal dari pola perilakunya itu. Dari beberapa pengertian tersebut, maka kepribadian meliputi segala corak perilaku manusia yang terhimpun dalam dirinya dan yang digunakan untuk bereaksi serta menyesuaikan dirinya terhadap segala rangsangan, baik yang berasal dari luar atau dari dirinya.

Variabel-variabel *personality* di sini merefleksikan perasaan atau emosi individu mengenai komputer dan penggunaannya. Menurut Igbaria dan Parasuraman (1989:45) membaginya menjadi beberapa tipe keinginan dan sikap yang meliputi *Computer anxiety*, *Computer attitudes*, *Math anxiety*.

3. Pengalaman. Pengalaman yang dimaksudkan di sini adalah semua pengetahuan yang telah diperoleh sejak seseorang individu tersebut dilahirkan sampai mati yang berkaitan dengan keahlian atau ketrampilan seseorang dalam menggunakan komputer. Temuan Thompson, Ronald, Higgins, dan Howell (1994) dalam Rifa dan Gudono (1999:24) menunjukkan bahwa pengalaman berpengaruh terhadap penggunaan *Personal Computer*.

Hasil temuan ini didukung oleh temuan Igbaria (1995) dalam Rifa dan Gundono (1999:24), bahwa pengalaman berpengaruh terhadap *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, *perceived usage*, dan *variety usage* atas penggunaan mikrokomputer. Orang yang mempunyai pengalaman di bidang komputer mempunyai keahlian yang lebih tinggi dari orang yang tidak mempunyai pengalaman. Ia juga mengemukakan bahwa subyek yang mempunyai komputer sendiri lebih termotivasi untuk mengenal komputernya dan memiliki sikap yang lebih berpengaruh terhadap komputer daripada subyek yang tidak memiliki komputer.

4. Keahlian Menggunakan Komputer. Keahlian menggunakan komputer yaitu suatu pengetahuan dan keahlian yang dimiliki dalam bidang komputer (Rifa dan Gundono, 1998:3). Pemanfaatan teknologi komputer dapat meningkatkan kinerja organisasional jika didukung dengan adanya keahlian pemakai dalam menggunakan komputer. Dalam penelitian Indriantoro (2000:193) dinyatakan bahwa diterimanya teknologi komputer dapat tergantung pada karakteristik teknologi komputer dan tingkat *skill* atau *expertise* dari individu pemakai komputer.

Keahlian yang dimiliki pemakai komputer tidak saja dapat meningkatkan kinerja organisasional secara keseluruhan, melainkan dapat meningkatkan kinerja individual. Sikap pemakai komputer merupakan faktor yang mempengaruhi kinerja (keahlian) individual dalam penggunaan komputer. Keahlian seseorang dalam penggunaan komputer mempengaruhi kesuksesan penerapan suatu teknologi informasi (Indriantoro, 2000:198). Agar pemakai komputer mampu menggunakan suatu teknologi komputer secara efektif dan efisien, seorang pemakai harus memiliki kemampuan di bidang pengetahuan komputer.

5. Tinjauan Penelitian Terdahulu. Studi tentang pengaruh *personality* dan pengalaman telah banyak dilakukan, antara lain oleh Rifa dan Gundono (1999) yang meneliti tentang pengaruh faktor demografi dan *personality* terhadap keahlian *EUC*. Sampel yang digunakan adalah 164 karyawan perusahaan perbankan. Hasil penelitian tersebut menunjukkan hubungan antara keahlian dalam *EUC* dengan dua variabel independen yaitu *fear* dan *anticipation*. Semakin takut *EUC* terhadap komputer, maka akan memperlihatkan tingkat keahlian yang rendah dalam *EUC* dan sebaliknya semakin tinggi tingkat keyakinan personil

EUC terhadap pembelajaran komputer (*anticipation*), maka akan memperlihatkan tingkat keahlian komputer yang tinggi pula.

Trisnawati dan Permatasari (2000) melakukan penelitian dengan menggunakan sampel karyawan administrasi pada Universitas Muhammadiyah Surakarta sebanyak 190 orang karyawan yang memenuhi kriteria. Simpulan yang diperoleh dari penelitian tersebut adalah bahwa dua variabel yaitu *fear* dan *anticipation* memiliki hubungan yang signifikan dengan keahlian dalam *EUC*. Hal ini menunjukkan bahwa rasa takut pada diri seseorang terhadap komputer akan mempengaruhi keahlian seseorang dalam menggunakan komputer.

Indriantoro (2000) dalam penelitiannya tentang pengaruh *computer anxiety* terhadap keahlian dosen dalam penggunaan komputer. Sampel yang digunakan sebanyak 100 dosen fakultas ekonomi pada perguruan tinggi swasta di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). Simpulan yang diperoleh dari penelitian tersebut adalah *computer anxiety* pemakai mempunyai pengaruh yang negatif dan signifikan ($p \leq 0.005$) dengan tingkat keahlian pemakai dalam menggunakan komputer. Keyakinan dan afeksi yang menunjukkan sikap optimistik bahwa komputer dapat membantu mengatasi masalah dalam pekerjaannya, menyebabkan seseorang merasa senang bekerja dengan komputer.

Roseno (2002) dalam skripsinya yang tidak diterbitkan meneliti tentang pengaruh faktor demografi dan *personality* terhadap keahlian dalam *end-user computing* pada Universitas Muhammadiyah Surakarta. Sampel yang digunakan adalah 60 dosen fakultas ekonomi pada UMS. Simpulan yang diperoleh dari penelitian tersebut adalah ada hubungan yang signifikan antara faktor demografi dan *personality* terhadap keahlian *end-user computing*.

Ernawati (2006) dalam skripsinya yang tidak diterbitkan meneliti tentang pengaruh *computer anxiety* dan pengalaman terhadap keahlian karyawan dalam menggunakan komputer. Sampel yang digunakan adalah sebanyak 140 karyawan perbankan di Surakarta. Simpulan yang diperoleh dari penelitian tersebut adalah ada pengaruh variabel *computer anxiety* dan pengalaman kerja terhadap keahlian karyawan secara individual.

Penelitian ini menekankan pada aspek perilaku pemakai secara individu yang diprosikan dengan tingkat *personality* dan pengalaman menggunakan komputer dan pengaruhnya terhadap kinerja individu yang diprosikan dengan keahlian pegawai pemerintahan dalam menggunakan komputer.

6. Hipotesis. Dari beberapa penelitian terdahulu yang telah disebutkan, maka perumusan hipotesisnya adalah:

H_{1a}: *Computer anxiety* berpengaruh negatif terhadap keahlian pegawai dalam menggunakan komputer.

H_{1b}: *Computer attitudes* berpengaruh positif terhadap keahlian pegawai dalam menggunakan komputer.

H_{1c}: *Math anxiety* berpengaruh negatif terhadap keahlian pegawai dalam menggunakan komputer.

H₂ : Pengalaman berpengaruh positif terhadap keahlian pegawai dalam menggunakan komputer.

C. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian. Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat deskriptif dengan unit analisis yang diteliti adalah pegawai pemerintah kota Surakarta. Penelitian deskriptif ini digunakan untuk memperoleh gambaran nyata mengenai keadaan yang ada saat penelitian dilakukan (Suharsimi, 1998:243). Penelitian deskriptif ini bertujuan untuk mengetahui apakah faktor-faktor *personality* dan pengalaman berpengaruh terhadap keahlian dalam menggunakan komputer pada pegawai pemerintah Kota Surakarta.

Metode penelitian yang digunakan adalah *survey*, yaitu penelitian yang dilakukan pada populasi besar maupun kecil, tetapi data yang dipelajari adalah data sampel yang diambil dari populasi tersebut, dengan memakai kuesioner sebagai alat pengumpulan data yang pokok (Sugiyono, 2002:14).

2. Sampel dan Metode Sampling. Objek dalam penelitian ini adalah unit pemerintah kota Surakarta yang memiliki perkembangan dalam teknologi informasi maupun sistem informasi, dengan populasi pegawai di kantor Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kota Surakarta, kantor Dinas Informasi, Komunikasi dan Pariwisata Daerah Kota Surakarta, dan kantor Dinas Pengelola Keuangan Daerah Kota Surakarta.

Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan *nonprobability sampling* dengan metode *purposive sampling*, yaitu metode pengambilan sampel di mana peneliti mempunyai tujuan atau target tertentu dalam memilih secara tidak acak (Indriantoro dan Supomo, 1999:131). Alasan menggunakan *purposive sampling* agar sampel yang diambil bisa representatif sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti (Sekaran, 2000:103). Adapun kriteria-kriteria tertentu yang harus dipenuhi adalah sebagai berikut:

- a. Pegawai yang memiliki keahlian dalam menggunakan komputer.
- b. Ketiga unit tersebut merupakan suatu lembaga yang berperan dalam aplikasi TI, dan pekerjaan sehari-harinya berhubungan dengan aplikasi TI.
- c. Bersedia untuk dijadikan responden.
- d. Data lengkap (semua pertanyaan dalam kuesioner diisi lengkap).

Instrumen yang dipakai untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah berupa daftar pertanyaan/kuesioner yang harus diisi oleh responden dengan cara memberi tanda tertentu pada alternatif jawaban yang dipilih.

3. Data dan Metode Pengumpulan Data. Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data primer. Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari para responden yaitu para pegawai pemerintah kota Surakarta melalui kuesioner yang diberikan. Kuesioner tersebut terdiri dari sejumlah pertanyaan mengenai faktor *personality* dan pengalaman dalam menggunakan komputer.

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan kuesioner kepada responden yang dijadikan sampel sebanyak 55 kuesioner. Kuesioner tersebut diadopsi dari Harrison dan Rainer (1992:89) dalam Roseno (2002).

4. Variabel. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen berupa faktor *personality* dan pengalaman. *Personality* adalah perwakilan kepribadian yang menjadi karakteristik seseorang dengan anggapan pola yang tetap dari perasaan atau emosi, pikiran, dan tingkah laku (Rifa dan Gudono, 1999). Pengalaman pegawai dalam menggunakan komputer dapat dilihat dari lamanya seseorang dalam menggunakan komputer. Menurut Harrison dan Rainer (1992) dalam Saputra (2007:27) faktor *personality* terdiri dari tiga macam, yaitu: *computer anxiety*, *computer attitudes*, dan *math anxiety*.

Tiga macam variabel yang digunakan peneliti dalam mengukur keahlian jika dilihat dari faktor *personality*, meliputi:

- a. *Computer anxiety*

Computer anxiety diukur dengan menggunakan *Computer Anxiety Rating Scale (CARS)*. Pengukuran *computer anxiety* menggunakan indikator *fear* dan *anticipation*. Item pernyataan tersebut diadopsi dari Harrison dan Rainer (1992) yang berjumlah 19 item pertanyaan.

b. *Computer attitudes*

Computer attitudes diukur dengan menggunakan *Computer Attitudes Scale (CAS)* yang berisi 20 item pertanyaan. Pengukuran *computer attitudes* menggunakan indikator *pessimism, optimism, dan intimidation*.

c. *Math anxiety*

Math anxiety diukur dengan menggunakan *Math Anxiety Rating Scale (MARS)* yang berisi 15 item pertanyaan.

Variabel dependen berupa keahlian dalam menggunakan komputer yang diukur dengan menggunakan *Computer Self-Efficacy Scale (CSE)*, yang mana item pernyataan tersebut dikembangkan oleh Harrison dan Rainer (1992). Item pengukuran ini terdiri dari 32 item pertanyaan.

5. Metode Analisis. Analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu uji instrumen, uji asumsi klasik dan uji hipotesis.

Pengujian instrumen dalam penelitian ini terdiri dari uji validitas dan reliabilitas.

a. Uji Validitas

Uji validitas menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukuran itu mengukur apa yang ingin diukur. Uji yang menghasilkan data yang tidak relevan dengan tujuan pengukuran dikatakan sebagai uji yang memilih validitas rendah. Untuk menguji validitas angket, digunakan rumus korelasi *product moment* dari *pearson* dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{N(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[N(\sum x^2) - (\sum x)^2][N(\sum y^2) - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi *product moment*.

x = Skor jawaban

y = Skor tiap responden

$\sum xy$ = Total perhitungan

N = Jumlah Sampel

Hasil perhitungan akan dibandingkan dengan angka kritis tabel korelasi pada taraf signifikan 5%. Jika hasil perhitungan korelasi *product moment* angka kritis sama dengan r , maka pertanyaan tersebut memiliki validitas.

b. Reliabilitas.

Uji reliabilitas (*reliability test*) digunakan untuk menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran telah konsisten apabila dilakukan dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama (Sekaran, 2000:308), jadi kata kunci untuk syarat kualifikasi suatu instrumen pengukur adalah konsistensi. Keajegan atau tidak berubah-ubahnya perhitungan reliabilitas dalam

penelitian dengan menggunakan teknik *Alpha Cronbach*, yaitu dapat dipergunakan untuk instrumen yang jawabannya berskala.

Uji asumsi klasik terdiri atas uji normalitas data, uji heteroskedastisitas, dan uji multikolinearitas.

a. Uji normalitas data

Uji normalitas dimaksudkan untuk pertimbangan memilih alat uji statistik yang paling tepat digunakan. Untuk memastikan apakah sampel diambil dari populasi yang berdistribusi normal, maka dilakukan pengujian normalitas sebaran. Pengujian tersebut menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Data terdistribusi normal apabila angka *p-value* $> 0,05$ (Santoso, 2002: 36), sebaliknya jika angka *p-value* $< 0,05$, maka data tersebut tidak terdistribusi normal. Apabila sampel berdistribusi normal, maka uji statistik yang digunakan adalah statistik parametrik. Namun jika sampel terdistribusi tidak normal, maka uji statistik yang digunakan adalah statistik non parametrik.

b. Uji heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas adalah kondisi penyebaran titik data populasi terhadap garis regresi populasi tidak bersifat konstan sepanjang garis regresi tersebut (Gujarati, 1995:104). Hal ini menyebabkan penafsiran koefisien-koefisien regresi tersebut menjadi tidak efisien digunakan. Untuk pengujian heteroskedastisitas pada regresi digunakan metode uji Park. Uji park melakukan dua tahap dalam mendeteksi ada/tidaknya heteroskedastisitas:

- 1) Melakukan regresi tanpa memperhatikan ada/tidaknya heteroskedastisitas kemudian menentukan nilai residual dan diabsolutkan.
- 2) Melakukan regresi kembali nilai residual dengan variabel independen. Jika ditemukan $t_{hitung} < t_{tabel}$, dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas dalam model regresi. Sebaliknya apabila tanpa tabel dan *p-value* $> 0,05$ (taraf signifikan), maka menunjukkan tidak terjadi heteroskedastisitas (Gujarati, 1995:107).

c. Uji multikolinearitas

Uji multikolinearitas bertujuan untuk menguji apakah pada model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel independen. Jika terjadi korelasi, maka terdapat masalah multikolinearitas (multikol). Multikolinearitas digunakan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan linier yang sempurna di antara beberapa atau semua variabel independen dalam model regresi yang digunakan (Gujarati, 1995:130). Dalam penelitian ini untuk mendeteksi adanya multikolinearitas dilihat dari nilai *VIF* (*variance inflation factor*) atau nilai toleransi. Multikolinearitas terjadi jika nilai *VIF* diatas nilai 10 atau *tolerance value* dibawah 0,10 (Ghozali, 2001:63).

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan analisis regresi linier berganda, yaitu untuk menghubungkan beberapa variabel independen (*personality* dan pengalaman) dengan satu variabel dependen (keahlian pegawai menggunakan komputer).

Analisis regresi dinyatakan valid apabila data terdistribusi secara normal dan bebas dari heteroskedastisitas serta multikolinearitas. Regresi dapat ditunjukkan dalam persamaan:

$$Khl = a_0 - p_1.Cax + p_2.Cat - p_3.Max + p_4.Pgl + e$$

Keterangan:

Khl = variabel dependen (keahlian)

a_0 = konstanta

P = koefisien regresi

Cax = variabel *computer anxiety*

Cat = variabel *computer attitudes*

Max = variabel *math anxiety*

Pgl = pengalaman

e = *error* (data kuesioner tidak dapat digunakan)

Dari persamaan tersebut selanjutnya dilakukan pengujian-pengujian:

a. Uji parsial (Uji t)

Uji parsial dilakukan untuk mengetahui tingkat pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen secara individual yang dilakukan dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} atau melihat nilai P_{value} dan tingkat signifikansi yang digunakan adalah sebesar 5%. Hasilnya, apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $p-value$ lebih besar dari 0,05, maka H_0 diterima yang berarti variabel independen secara individual tidak mempengaruhi variabel independen. Sebaliknya, apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $p-value$ lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak (berarti variabel independen secara individual mempengaruhi variabel independen).

b. Uji F (Uji Ketepatan Model)

Uji simultan pengujian ini dilakukan dengan menguji koefisien regresi secara bersama-sama untuk mengetahui pengaruh semua variabel independen terhadap variabel dependen serta mengetahui apakah model regresi yang digunakan *fit of goodness* atau tidak. Pengujian yang dilakukan dengan membandingkan antara F_{tabel} dengan F_{hitung} , dan tingkat signifikansi yang digunakan adalah sebesar 5%. Hasilnya, apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau $p-value$ lebih besar dari 0,05, maka H_0 diterima, yang berarti semua variabel independen secara bersama-sama dan signifikan tidak mempengaruhi variabel dependen (tidak *fit of goodness*).

Sebaliknya, apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $p-value$ lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak yang berarti semua variabel independen secara bersama-sama dan signifikan mempengaruhi variabel dependen (*fit of goodness*).

c. Koefisien determinan (R^2)

Koefisien determinan koefisien ini untuk mengetahui seberapa besar variasi dari variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen. R_{square} menunjukkan signifikansi hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen. Besarnya koefisien antara 0 dan 1, yang mana semakin mendekati angka 1, maka dikatakan signifikan atau menunjukkan semakin besar pengaruh variabel independen terhadap perubahan variabel dependen.

D. HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

1. Statistik Deskriptif. Dalam rangka menguji pengaruh faktor *personality (computer anxiety, computer attitudes, dan math anxiety)* dan pengalaman terhadap keahlian menggunakan komputer (*computer self efficacy*), terhadap pegawai di lingkungan unit Pemerintah Kota Surakarta sebanyak 60 orang diperoleh lima kuesioner yang tidak kembali atau tidak lengkap diisi, maka jumlah responden yang memenuhi persyaratan untuk diteliti dan dianalisis berjumlah 55 orang. Perhitungan tingkat pengembalian kuesioner dapat dilihat pada Tabel 2.

TABEL 2 JUMLAH SAMPEL DAN TINGKAT PENGEMBALIAN KUESIONER

Sampel	Distribusi Kuesioner	Kuesioner Kembali	Prosentase (%)
Bapeda	20	17	85,0
Dinkompar	20	19	95,0
DPKD	20	19	95,0
Jumlah Sampel	60	55	91,7

Sumber: data diolah penulis 2013.

Berdasarkan hasil pengembalian kuesioner diperoleh sampel sebanyak 55 orang pegawai atau dengan tingkat pengembalian kuesioner sebanyak 91,7%. Selanjutnya hasil kuesioner diolah dan diuji dengan program *SPSS for Windows versi 11.00* yang hasilnya adalah sebagai terlihat pada Tabel 3 sampai Tabel 6.

TABEL 3 JENIS KELAMIN RESPONDEN

Jenis Kelamin	Jumlah	Prosentase
Laki-laki	32	58,2%
Perempuan	23	41,8%
Total	55	100,0%

Sumber: data diolah penulis 2013.

Tabel 3 menunjukkan bahwa sebagian besar pegawai unit Pemerintah Kota Surakarta adalah berjenis kelamin pria (58,2%), sedangkan 41,8% sisanya adalah pegawai wanita.

TABEL 4 USIA RESPONDEN

Usia	Jumlah	Prosentase
< 20 tahun	7	12,7%
21 - 30 tahun	28	50,9%
31 - 40 tahun	16	29,1%
> 40 tahun	4	7,3%
Total	55	100,0%

Sumber: data diolah penulis 2013.

Tabel 4 menunjukkan bahwa sebagian besar responden (50,9%) berusia antara 21-30 tahun, kemudian responden yang berusia 31-40 tahun sebanyak 29,1%, berusia kurang dari 20 tahun sebanyak 12,7%, dan terendah adalah responden yang berusia lebih dari 40 tahun sebanyak 7,3%.

TABEL 5 PENDIDIKAN RESPONDEN

Pendidikan	Jumlah	Prosentase
SMA/SMK	9	16,4%
D3	7	12,7%
Sarjana	31	56,4%
S1 Sarjana	8	14,5%
Total	55	100,0%

Sumber: data diolah penulis 2013

Tabel 5 menunjukkan bahwa sebagian besar responden (56,4%) memiliki pendidikan terakhir sarjana S1, kemudian pegawai yang berpendidikan setingkat SMA sebanyak 16,4%, lulusan diploma sebanyak 12,7%, dan lulusan sarjana S2 sebanyak 14,5%.

TABEL 6 LAMA MENGGUNAKAN KOMPUTER

Lama Menggunakan Komputer	Jumlah	Prosentase
< 5 tahun	6	34,5%
- 10 tahun >	25	45,5%
10 tahun	11	20,0%
Jumlah	55	100,0%

Sumber: data diolah penulis 2013

Tabel 6 menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki pengalaman dalam menggunakan komputer selama 6–10 tahun (45,5%), kemudian lama menggunakan komputer kurang dari 5 tahun sebanyak 34,5%, dan lebih dari 10 tahun sebanyak 20%.

2. Uji Kualitas Data. Uji kualitas data dilakukan adalah Uji Validitas (*Product Moment Pearson*) dan Uji Reliabilitas (*Cronbach Alpha*) terhadap seluruh butir pernyataan dalam instrumen, yang hasilnya dapat dilihat pada Tabel 7 hingga Tabel 11.

TABEL 7 HASIL UJI VALIDITAS *COMPUTER ANXIETY*

Variab	r hitung	r tabel 5%	Keterangan	Variabel	r hitung	r tabel 5%	Keterangan
<i>Aspek fear</i>				<i>Aspek anticipation</i>			
1	0,5163	0,266	Valid	11	0,459	0,266	Valid
2	0,5200	0,266	Valid	12	0,500	0,266	Valid
3	0,4392	0,266	Valid	13	0,551	0,266	Valid
4	0,4022	0,266	Valid	14	0,527	0,266	Valid
5	0,4538	0,266	Valid	15	0,544	0,266	Valid
6	0,5497	0,266	Valid	16	0,6841	0,266	Valid
7	0,5059	0,266	Valid	17	0,666	0,266	Valid
8	0,5626	0,266	Valid	18	0,5181	0,266	Valid
9	0,5497	0,266	Valid	19	0,438	0,266	Valid
10	0,5560	0,266	Valid				

Sumber: data diolah penulis 2013.

Dari Tabel 7 terlihat bahwa semua item pernyataan dinyatakan valid karena nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} pada taraf signifikansi 5%.

TABEL 8 HASIL UJI VALIDITAS *COMPUTER ATTITUDES*

Variabel	r hitung	r tabel 5%	Keterangan
<i>Aspek pesimism</i>			
1	0,5041	0,266	Valid
2	0,5379	0,266	Valid
3	0,4842	0,266	Valid
4	0,4006	0,266	Valid
5	0,5886	0,266	Valid
6	0,6117	0,266	Valid
7	0,4636	0,266	Valid
8	0,4669	0,266	Valid
9	0,5576	0,266	Valid
<i>Aspek optimism</i>			
10	0,4432	0,266	Valid
11	0,5339	0,266	Valid
12	0,6247	0,266	Valid
13	0,4693	0,266	Valid
14	0,4341	0,266	Valid
15	0,4871	0,266	Valid
16	0,4748	0,266	Valid
<i>Aspek intimidation</i>			
17	0,5390	0,266	Valid
18	0,5913	0,266	Valid
19	0,6341	0,266	Valid
20	0,6445	0,266	Valid

Sumber: data diolah penulis 2013

Dari Tabel 8 dapat diketahui bahwa semua item pernyataan dinyatakan valid karena nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} pada taraf signifikansi 5%.

TABEL 9 HASIL UJI VALIDITAS *MATH ANXIETY*

Variabel	r hitung	r tabel 5%	Keterangan
1	0.5700	0.266	Valid
2	0.4639	0.266	Valid
3	0.5794	0.266	Valid
4	0.4202	0.266	Valid
5	0.6051	0.266	Valid
6	0.5021	0.266	Valid
7	0.5402	0.266	Valid
8	0.6765	0.266	Valid
9	0.5623	0.266	Valid
10	0.5590	0.266	Valid
11	0.5794	0.266	Valid
12	0.4233	0.266	Valid
13	0.7160	0.266	Valid
14	0.6246	0.266	Valid
15	0,4864	0,266	Valid

Sumber: data diolah penulis 2013.

Tabel 9 menunjukkan bahwa semua item pernyataan dinyatakan valid karena nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} pada taraf signifikansi 5%.

TABEL 10 HASIL UJI VALIDITAS *COMPUTER SELF EFFICACY*

Variabel	r hitung	r tabel 5%	Keterangan
1	0,6677	0,266	Valid
2	0,5566	0,266	Valid
3	0,4272	0,266	Valid
4	0,4347	0,266	Valid
5	0,4840	0,266	Valid
6	0,4872	0,266	Valid
7	0,4709	0,266	Valid
8	0,4532	0,266	Valid
9	0,5324	0,266	Valid
10	0,4876	0,266	Valid
11	0,4829	0,266	Valid
12	0,4848	0,266	Valid
13	0,5415	0,266	Valid
14	0,5198	0,266	Valid
15	0,5864	0,266	Valid
16	0,5468	0,266	Valid
17	0,5170	0,266	Valid
18	0,4889	0,266	Valid
19	0,4875	0,266	Valid
20	0,5594	0,266	Valid
21	0,6471	0,266	Valid
22	0,6541	0,266	Valid
23	0,6863	0,266	Valid
24	0,5032	0,266	Valid
25	0,6171	0,266	Valid
26	0,5242	0,266	Valid
27	0,5928	0,266	Valid
28	0,4070	0,266	Valid
29	0,4498	0,266	Valid
30	0,5174	0,266	Valid
31	0,5564	0,266	Valid
32	0,5631	0,266	Valid

Sumber: data diolah penulis 2013.

Tabel 10 menunjukkan bahwa semua item pernyataan dinyatakan valid karena nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} pada taraf signifikansi 5%.

TABEL 11 HASIL UJI RELIABILITAS

Variabel	Koefisien Alpha	Keterangan
<i>Computer anxiety aspek fear</i>	0,7221	Reliabel
<i>Computer anxiety aspek anticipation</i>	0,7669	Reliabel
<i>Computer attitudes pesimism</i>	0,7182	Reliabel
<i>Computer attitudes optimism</i>	0,7605	Reliabel
<i>Computer attitudes intimidation</i>	0,7119	Reliabel
<i>Math anxiety</i>	0,8059	Reliabel
<i>Computer Self Efficacy</i>	0,6925	Reliabel

Sumber: data diolah penulis 2013.

Hasil uji reliabilitas Tabel 11 menunjukkan bahwa semua kuesioner adalah reliabel karena nilai *Cronbach Alpha* lebih besar dari 0,6. Hal ini sesuai dengan pendapat Ghozali (2001) bahwa pernyataan dinyatakan reliabel (handal) jika nilai *Cronbach Alpha* lebih besar dari 0,6.

Dengan demikian, dari hasil uji validitas diperoleh bahwa semua item pernyataan dinyatakan valid dan reliabel digunakan dalam penelitian ini.

3. Uji Asumsi Klasik. Sebelum dilakukan analisis data, perlu dilakukan uji untuk memastikan bahwa model regresi yang digunakan tepat untuk menganalisis data yang diperoleh dalam penelitian ini. Pengujian yang dilakukan meliputi uji normalitas data, multikolinearitas, heteroskedastisitas, yang hasilnya sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 12, Tabel 13, dan Tabel 14.

Tabel 12 HASIL UJI NORMALITAS DATA

Variabel	Kolmogorov-			Keterangan
	Smirnov	Sign.	<i>p-Value</i>	
<i>Unstandardized residual</i>	0,515	0,954	$p > 0,05$	Normal

Sumber: data diolah penulis 2013.

Pada tabel 12 (hasil uji *Kolmogorov-Smirnov*) dapat diketahui bahwa *p-value* dari *unstandardized residual* ternyata lebih besar dari α ($p > 0,05$), sehingga keseluruhan data tersebut dinyatakan memiliki distribusi atau sebaran data yang normal.

Tabel 13 HASIL UJI MULTIKOLINIERITAS

Variabel	<i>Tolerance</i>	<i>VIF</i>	Keterangan
<i>Computer anxiety</i>	0,875	1,167	Bebas multikolinieritas
<i>Computer attitudes</i>	0,754	1,326	Bebas multikolinieritas
<i>Math anxiety</i>	0,725	1,379	Bebas multikolinieritas
Pengalaman	0,650	1,539	Bebas multikolinieritas

Sumber: Data diolah Penulis 2013.

Dari hasil perhitungan (Tabel 13) menunjukkan bahwa semua variabel bebas memiliki *tolerance* lebih dari 0,1 ($> 0,1$) dan semua variabel bebas memiliki nilai *VIF* kurang dari 10 (< 10) yang berarti tidak ada gejala multikolinieritas dalam model regresi.

Tabel 14 HASIL UJI HETEROSKEDASTISITAS

Variabel	t	Sig.*	p-value	Keterangan
<i>Computer</i>	-1,904	0,063	p>0,05	Tidak terjadi
<i>Computer</i>	0,253	0,801	p>0,05	Tidak terjadi
<i>Math anxiety</i>	1,111	0,272	p>0,05	Tidak terjadi
Pengalaman	-0,406	0,686	p>0,05	Tidak terjadi
Keterangan: *) = ditolak pada taraf signifikansi 5% (p>0,05)				

Sumber: data diolah penulis 2013.

Pada Tabel 14 terlihat bahwa tidak ada gangguan heteroskedastisitas, karena nilai t_{hitung} tidak diterima pada taraf signifikansi 5% (p>0,05). Dengan demikian model regresi linier dapat digunakan dalam penelitian ini.

4. Analisis Regresi. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linier ganda yang dengan program SPSS diperoleh data sebagaimana terlihat pada Tabel 15.

Tabel 15 HASIL ANALISIS REGRESI LINIER BERGANDA

	Koefisien	t_{hitung}	Signifikansi
Konstanta	140,498		
<i>Computer anxiety</i>	-0,228	-3,342	0,002
<i>Computer attitudes</i>	0,290	3,679	0,001
<i>Math anxiety</i>	-0,311	-3,378	0,001
Pengalaman	1,200	4,171	0,000
R^2	0,752		
<i>Adjusted R²</i>	0,732		
F Statistik	37,940		0,000

Sumber: data diolah penulis 2013.

Berdasarkan Tabel 15, dapat disusun model persamaan regresi:

$$Khl = 140,498 - 0,228(Cax) + 0,290(Cat) - 0,311(Max) + 1,200(Pgl) + e_i$$

Nilai koefisien b_1 bernilai negatif dan signifikan, artinya jika skor *computer anxiety* (kecemasan terhadap komputer) meningkat, maka *computer self efficacy* (keahlian menggunakan komputer) akan berkurang. Nilai koefisien b_2 bernilai positif dan signifikan, artinya jika skor *computer attitudes* (sikap terhadap komputer) meningkat, maka *computer self efficacy* (keahlian menggunakan komputer) akan meningkat. Nilai koefisien b_3 bernilai negatif dan signifikan, artinya jika skor *math anxiety* (kecemasan terhadap matematika) meningkat, maka *computer self efficacy* (keahlian menggunakan komputer) akan berkurang.

Nilai koefisien b_4 bernilai positif dan signifikan, artinya jika pengalaman menggunakan komputer meningkat, maka *computer self efficacy* (keahlian menggunakan komputer) akan meningkat.

Hasil uji t terhadap variabel *computer anxiety* memperoleh nilai t_{hitung} sebesar $-3,342$ lebih kecil dari $-t_{tabel}$ ($-3,342 < -2,021$) diterima pada taraf signifikansi 5% dengan $p < 0,05$, maka H_{1a} diterima. Artinya *computer anxiety* berpengaruh negatif terhadap *computer self efficacy*. Hal ini menunjukkan bahwa *computer anxiety* (kecemasan terhadap komputer) yang lebih tinggi menunjukkan tingkat keahlian komputer yang lebih rendah.

Hasil analisis variabel *computer attitudes* memperoleh nilai t_{hitung} sebesar $3,679$ lebih besar dari t_{tabel} ($3,679 > 2,021$) diterima pada taraf signifikansi 5% dengan $p < 0,05$, maka H_{1b} diterima. Artinya *computer attitudes* berpengaruh positif terhadap *computer self efficacy*. Hal ini menunjukkan bahwa *computer attitudes* (sikap terhadap komputer) yang lebih baik menunjukkan tingkat keahlian komputer yang lebih tinggi.

Hasil analisis variabel *math anxiety* memperoleh nilai $t_{hitung} = -3,378$ lebih kecil dari $-t_{tabel}$ ($-3,378 < -2,021$) pada taraf signifikansi 5% dengan $p < 0,05$, maka H_{1c} diterima. Artinya *math anxiety* berpengaruh negatif terhadap *computer self efficacy*. Hal ini berarti *anxiety* (kecemasan terhadap matematika) yang lebih tinggi menunjukkan tingkat keahlian komputer yang lebih rendah.

Hasil uji t terhadap variabel pengalaman memperoleh nilai t_{hitung} sebesar $4,171$ lebih besar dari t_{tabel} ($4,171 > 2,021$) diterima pada taraf signifikansi 5% dengan $p < 0,05$, maka H_2 diterima. Artinya pengalaman berpengaruh positif terhadap *computer self efficacy*. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman seorang pegawai dalam menggunakan komputer yang lebih baik menunjukkan tingkat keahlian komputer yang lebih tinggi.

Untuk uji F dapat dilihat pada Tabel 16.

Tabel 16 HASIL UJI F

Variabel	F_{hitung}	F_{tabel}^*	p-value	Keterangan
<i>Computer anxiety, computer attitudes, math anxiety, dan pengalaman</i>	37,940	2,61	0,00 0	Signifikan
Keterangan: *) = signifikan pada $\alpha=5\%$ dengan $df=(4;50)$				

Sumber: data diolah penulis 2013.

Dari Tabel 16 diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 37,940, sedangkan F_{tabel} pada taraf signifikansi 5% adalah 2,61. Karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $37,940 > 2,61$ dengan nilai $p < 0,05$, maka H_0 ditolak. Artinya model regresi pengaruh *personality (computer anxiety, computer attitudes, dan math anxiety)* serta pengalaman terhadap keahlian pegawai dalam menggunakan komputer adalah dalam kondisi *fit of goodness*. Ini menunjukkan bahwa faktor *personality* dan pengalaman secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap keahlian pegawai dalam menggunakan komputer.

Dari pengujian yang telah dilaksanakan menghasilkan nilai *Adjusted R²* sebesar 0,732, sehingga dapat dikatakan bahwa hasil pengujian yang dilakukan memberikan hasil yang cukup baik. Nilai koefisien determinasi tersebut menunjukkan bahwa sekitar 73,2% variasi dari keahlian pegawai dalam menggunakan komputer dapat dijelaskan oleh variasi dari variabel *personality* dan pengalaman, sedangkan sisanya sekitar 26,8% dijelaskan oleh variabel lain di luar model.

5. Pembahasan. Hasil penelitian ini mendukung hipotesis H_{1a} yang dikemukakan di depan bahwa faktor *personality* pada aspek *computer anxiety* berpengaruh negatif terhadap keahlian pegawai dalam menggunakan komputer. Artinya semakin takut seorang pegawai dalam menggunakan alat bantu komputer, maka semakin rendah keahlian pegawai tersebut dalam menggunakan komputer.

Dalam hubungannya dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rifa dan Gudono (1999) yang membuktikan bahwa sikap negatif terhadap komputer akan mengakibatkan rendahnya tingkat keahlian menggunakan komputer, hal ini sejalan dengan hasil penelitian ini. Hasil penelitian ini juga konsisten dengan hasil penelitian Indriantoro (2000) yang menyatakan bahwa *computer anxiety* berpengaruh negatif terhadap keahlian karyawan dalam menggunakan komputer.

Hasil penelitian ini mendukung hipotesis H_{1b} yang menyatakan bahwa faktor *personality* pada aspek *computer attitudes* berpengaruh positif terhadap keahlian pegawai dalam menggunakan komputer. Artinya semakin positif sikap dan rasa senang pegawai menggunakan alat bantu komputer, maka semakin tinggi keahlian pegawai dalam menggunakan komputer.

Dalam hubungannya dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rifa dan Gudono (1999) yang membuktikan bahwa tingkat keyakinan terhadap komputer akan meningkatkan keahlian menggunakan komputer, sejalan dengan hasil penelitian ini. Penelitian ini juga konsisten dengan hasil penelitian Roseno (2002) yang menunjukkan

bahwa *computer attitudes* berpengaruh positif terhadap keahlian karyawan dalam menggunakan komputer.

Hasil penelitian ini mendukung hipotesis H_{1c} yang di kemukakan di depan bahwa faktor *personality* pada aspek *math anxiety* berpengaruh negatif terhadap keahlian pegawai dalam menggunakan komputer dinyatakan telah terdukung. Artinya semakin takut seorang pegawai terhadap matematika, maka semakin rendah keahlian pegawai tersebut dalam menggunakan komputer.

Hasil penelitian ini konsisten dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rifa dan Gudono (1999) yang membuktikan bahwa semakin takut seseorang terhadap pembelajaran yang berhubungan dengan komputer, maka akan menurunkan tingkat keahlian menggunakan komputer.

Hasil penelitian ini mendukung hipotesis H_2 yang dikemukakan di depan bahwa faktor pengalaman menggunakan komputer berpengaruh positif terhadap keahlian pegawai dalam menggunakan komputer dinyatakan telah terdukung. Artinya semakin tinggi pengalaman menggunakan komputer, maka semakin tinggi keahlian dalam menggunakan komputer. Seseorang yang telah berpengalaman pada suatu bidang tertentu, maka akan mempunyai kecakapan atas bidang pekerjaan yang pernah dilakukan tersebut. Melalui pengalaman ini orang secara sadar atau tidak sadar akan memiliki kecakapan teknis serta terampil dalam menghadapi pekerjaannya. Dalam hubungannya dengan hasil penelitian terdahulu hasil penelitian ini konsisten dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ernawati (2006) yang membuktikan bahwa pengalaman kerja berpengaruh terhadap tingkat keahlian dalam menggunakan komputer.

D. PENUTUP

1. Simpulan. Dari hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut:

- a. Faktor *personality* pada aspek *computer anxiety* berpengaruh negatif terhadap keahlian pegawai dalam menggunakan komputer pada taraf signifikansi 5% dan H_{1a} telah terdukung. Artinya semakin takut seorang pegawai dalam menggunakan alat bantu komputer, maka semakin rendah keahlian pegawai tersebut dalam menggunakan komputer. Sebaliknya jika rasa takut dalam menggunakan alat bantu komputer berkurang, maka semakin tinggi keahlian pegawai dalam menggunakan komputer.

- b. Faktor *personality* pada aspek *computer attitudes* berpengaruh positif terhadap keahlian pegawai dalam menggunakan komputer pada taraf signifikansi 5% dan H_{1b} telah terdukung. Artinya semakin baik sikap dan rasa senang pegawai menggunakan alat bantu komputer, maka semakin tinggi keahlian pegawai dalam menggunakan komputer. Sebaliknya semakin berkurang sikap dan rasa senang pegawai menggunakan alat bantu komputer, maka semakin rendah keahlian pegawai dalam menggunakan komputer
- c. Faktor *personality* pada aspek *math anxiety* berpengaruh negatif terhadap keahlian pegawai dalam menggunakan komputer pada taraf signifikansi 5% dan H_{1c} telah terdukung. Artinya semakin takut seorang pegawai terhadap matematika, maka semakin rendah keahlian pegawai tersebut dalam menggunakan komputer. Sebaliknya jika rasa tidak takut dalam menggunakan alat bantu komputer berkurang, maka semakin tinggi keahlian pegawai dalam menggunakan komputer.
- d. Pengalaman menggunakan komputer berpengaruh positif terhadap keahlian pegawai dalam menggunakan komputer pada taraf signifikansi 5% dan H_2 telah terdukung. Artinya semakin banyak pengalaman menggunakan komputer, maka semakin tinggi keahlian dalam menggunakan komputer. Sebaliknya semakin sedikit pengalaman menggunakan alat bantu komputer, maka semakin rendah keahlian pegawai dalam menggunakan komputer.

2. Keterbatasan Penelitian. Dalam penelitian masih terdapat beberapa keterbatasan berikut:

- a. Keterbatasan jumlah sampel penelitian yang terbatas yaitu hanya meneliti 55 orang pegawai pada unit Pemerintah Kota Surakarta, sehingga hasil penelitian tidak dapat digeneralisasikan untuk penelitian dengan obyek penelitian yang lebih luas.
- b. Keterbatasan penggunaan metode *survey* yaitu bahwa peneliti tidak dapat mengontrol jawaban responden, sehingga kemungkinan jawaban responden tidak sesuai dengan karakteristik responden. Hal ini mengakibatkan hasil penelitian tidak sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya.

3. Saran. Dari simpulan yang diambil dan keterbatasan yang ada, maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

- a. Bagi penelitian berikutnya diharapkan menambah jumlah sampel dan memperluas daerah penelitian yaitu tidak terbatas di wilayah Kota Surakarta, sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasikan.
- b. Bagi penelitian berikutnya diharapkan dapat memperbaiki instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, sehingga lebih akurat dalam menangkap fenomena dan karakteristik responden.

DAFTAR PUSTAKA

- Algifari. 2000. *"Analisis Regresi Teori, Kasus dan Solusi"*. Yogyakarta: BPFE.
- Arikunto Suharsimi. 1998. *"Manajemen Penelitian"*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Barry E. Cushing. 1974. *"Accounting Information System and Business Organizations"*. Philippines: Addison-Wesley Publishing Company, Inc.
- Burhan Nurgiyantoro. 2000. *"Statistik Terapan Untuk Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial"*. Yogyakarta: Gama University Press.
- Dandes Rifa, dan M. Gudono. 1999. "Pengaruh Faktor Demografi Dan Faktor Personality Terhadap Keahlian Dalam End-User Computing". *Jurnal Riset Akuntansi Indonesia*, Vol.2, No.1: hal.20-36.
- George H. Bodnar, (1980), *"Accounting Information Systems"*, Second Edition. Newton, Massachusetts: Allyn and Bacon, Inc.
- George H. Bodnar, dan Hopwood W. S. 1996, *"Sistem Informasi Akuntansi"*, Terjemahan Amir Abadi Yusuf dan Rudi M. Tambubunan. Jakarta: Salemba Empat.
- Harrison A. W. and Rainer K.R. 1992. "The Influence of Individual Differences on Skill End-User Computing", *Journal of Management Information System*. Vol.9, No.1: hlm.93-111.
- Henry C. Lucas. 1982. *"Information Systems Concepts for Management"*. Tokyo: McGraw-Hill Kogakusha, Ltd., International Student Edition.
- Howard, G. S. 1986. *"Computer Anxiety and The Use of Microcomputer in Management"*. U.M.I. Research Press.
- Igbaria, M. dan Parasuraman. 1989. "A Path Analytical Study of Individual Characteristics, Computer Anxiety, and Attitude Toward Microcomputer", *Journal of Management*, 15, 3: 373-388.
- Imam Ghozali. 2001. *"Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS"*. Semarang: BP Universitas Diponegoro.
- Joseph W. Wilkinson. 1982. *"Accounting Information Systems"*. New York: John Wiley and Sons.
- Muhammad F. Husein dan Amin W. 2000. *"Sistem Informasi Manajemen I"*. Yogyakarta: Unit Penerbit dan Percetakan AMP YKPN.
- Marsi Singarimbun. 1995. *"Metode Penelitian Survey"*. Jakarta: LP3ES.
- Mc. Leod. Raymond, Jr. 1979. *"Sistem Informasi Manajemen"*, Terjemahan Hendra T. Jakarta: PT. Buana Ilmu Populer.

- Nur Indriantoro. 2000. "Pengaruh Computer Anxiety Terhadap Keahlian Dosen Dalam Menggunakan Komputer". *Jurnal Akuntansi dan Auditing Indonesia*, Vol.4, No.2, Desember.
- O'Brien, James A. 1999. "*Management Information Systems: Managing Information Technology in the Internetworked Enterprise*", 4th Edition. Mc Graw Hill, Ltd.
- Rina Trisnawati dan Shinta Permatasari. 2000. "Pengaruh Faktor Personality Terhadap Keahlian Dalam Menggunakan Komputer", *Empirika*, No.26, Desember.
- Robert A. Leitch dan K. Roscoe Davis. 1983. "*Accounting Information Systems*". Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Robert J. Verzello dan John Reuter III. 1982. "*Data Processing: Systems and Concepts*", Tokyo: McGraw-Hill Kogakusha, Ltd.
- Roseno, P.W. 2002. "*Pengaruh Faktor Demografi dan Personality terhadap Keahlian dalam End-User Computing pada Universitas Muhammadiyah Surakarta*". Skripsi UMS. (Tidak Diterbitkan).
- Sugiarto, Siagian D., Sunaryanto L. T., dan Oetomo D. S. 2001. "*Teknik Sampling*" Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. 2002. "*Metode Penelitian Bisnis*", Edisi ke 4. Bandung: Alfabeta.
- Syharil Alhusin. 2003. "*Aplikasi Statistik Praktis Dengan SPSS.10 for Windows*". Yogyakarta: Graha Ilmu.