

ANALISIS FAKTOR FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PEMANFAATAN PERSONAL COMPUTER (PC) DAN DAMPAKNYA TERHADAP KEAHLIAN *END USER COMPUTER* (EUC)

Oleh :

Fudji Sri Mar'ati

Dosen Tetap STIE AMA Salatiga

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi membawa pengaruh yang sangat besar terhadap penggunaan computer. Dalam waktu yang relative singkat Personal Computer (PC) telah mengalami penetrasi social yang sama dengan telepon dalam 75 tahun penggunaannya. Dalam beberapa bidang, telah terjadi beberapa perubahan dalam penggunaan computer, seperti : system pencatatan tenaga kerja (laborious filling system) digantikan system database, mesin tik digantikan oleh word processor, mesin hitung digantikan dengan lotus atau excel, dan perubahan lainnya. Perusahaan tersebut menimbulkan fenomena baru yang kemudian disebut End User Computing (EUC).

Kata Kunci : Personal Computer, End User Computing

A. PENDAHULUAN

Istilah EUC muncul sebagai fenomena yang ditandai oleh adanya perbedaan yang substansial antara keahlian dan motivasi individual. EUC berkembang sekitar tahun 1980an yang dengan adanya dorongan keinginan pemakai untuk memperoleh control terhadap sumber-sumber informasi dan fasilitas-fasilitas (hardware dan software) yang mereka miliki. Sejak itu masalah-masalah yang berkaitan dengan EUC muncul, seperti management of EUC training, dan skill in EUC.

Berdasarkan pada perhatian perusahaan terhadap EUC yang semakin besar, peneliti tertarik untuk meneliti mengenai factor-faktor yang mempengaruhi pemanfaatan PC oleh personil yang terlibat di dalamnya dan keahlian EUC dengan Obyek penelitian mahasiswa STIE AMA salatiga, karena diharapkan lulusan STIE AMA Salatiga dapat mengetahui kebutuhan perusahaan akan sumber daya manusia yang menguasai Komputer. Keahlian yang dimaksud adalah pengetahuan dan keahlian dalam bidang computer.EUC yang mengacu pada interaksi langsung aplikasi software dengan pihak manajerial, professional, dan karyawan operasional lainnya.Perusahaan juga pasti menghendaki adanya keahlian computer yang memadai dari personil yang terlibat di dalamnya. Keahlian EUC dideskripsikan sesuai dengan Torkzadeh dan Lee (2003) sebagai “Pengetahuan pengguna dan kemampuan untuk menggunakan hardware, software computer, dan prosedur untuk mendesign, mengembangkan dan memelihara aplikasi spesifik untuk aktivitas yang berhubungan dengan tugas.”

Penelitian ini selanjutnya akan menguji factor-faktor yang mempengaruhi penggunaan PC yang difokuskan pada konteks pemanfaatan PC untuk pengerjaan tugas yang diberikan dosen dan untuk pengelolaan data. Judul dari penelitian ini adalah “ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PEMANFAATAN PERSONAL COMPUTER(PC) DAN DAMPAKNYA TERHADAP KEAHLIAN END USER COMPUTER (EUC)”.

B. RUMUSAN MASALAH

Masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut :

1. Apakah factor social, kesesuaian tugas-teknologi, kompleksitas, konsekuensi jangka panjang mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap pemanfaatan PC oleh mahasiswa STIE AMA Salatiga untuk pengerjaan tugas dan pengelolaan data dalam jangka panjang?
2. Apakah pemanfaatan PC untuk pengerjaan tugas dan pengolahan data mempunyai pengaruh yang positif terhadap keahlian EUC mahasiswa STIE AMA Salatiga?

C. TUJUAN PENELITIAN :

- a. Untuk menguji pengaruh factor social, kesesuaian tugas teknologi yang dirasakan, kompleksitas, konsekuensi jangka panjang pemanfaatan PC oleh mahasiswa STIE AMA Salatiga untuk pengerjaan tugas dan pengolahan data dalam jangka panjang.
- b. Untuk menguji pengaruh pemanfaatan PC untuk pengerjaan tugas dan pengolahan data dalam jangka panjang terhadap keahlian EUC mahasiswa STIE AMA Salatiga.

D. MANFAAT PENELITIAN :

Penelitian ini akan memberikan manfaat bagi praktek pengembangan keahlian mahasiswa STIE AMA Salatiga yang terkait dalam pemanfaatan PC untuk pengerjaan tugas dan pengolahan data dalam jangka panjang sehingga akan meningkatkan keahlian sebagai EUC yang akan bermanfaat dalam pemenuhan kebutuhan perusahaan.

E. PAPARAN TEORITIS

Para peneliti memberikan berbagai definisi terhadap EUC. Untuk memahami berbagai definisi tersebut maka harus dibedakan antara end-user dan end-user computing. End-user adalah orang-orang yang berinteraksi dengan system informasi yang berbasis computer hanya sebagai konsumen/pemakai atau orang-orang yang membutuhkan hasil dari aplikasi software untuk melaksanakan pekerjaan. Torkzadeh dan Lee (2003) mendefinisikan "End-user computing is individuals who may develop their own applications or use codes written by others". End User computing adalah penggunaan computer secara langsung oleh seseorang untuk menyelesaikan masalah yang memerlukan computer based solution dengan tepat. Dengan kata lain end-user benar-benar menggunakan system computer untuk memperoleh hasil yang bermanfaat, maka disebut end-user computing.

1. Factor –faktor yang mempengaruhi perilaku end-user computing

Penelitian mengenai factor-faktor yang mempengaruhi perilaku individual dilakukan oleh Triandis dan Thomson, et all (Diana P Medah, 2001). Triandis mengemukakan bahwa perilaku merupakan ekspresi dari keinginan seseorang untuk melakukan suatu, dimana keinginan tersebut ditentukan oleh sikap seseorang, norma norma social dan konsekuensi yang ditimbulkannya. Sikap seseorang melibatkan factor cognitive (keyakinan), affective (Perasaan), dan behavior (perilaku) dimana factor afektif melibatkan rasa suka tidak suka.

Perilaku seseorang merupakan ekspresi dari keinginan seseorang (intention), dimana keinginan tersebut dipengaruhi oleh factor-faktor social (social factor), perasaan (affect), konsekuensi-konsekuensi yang dirasakan (Perceived con). Selain itu factor yang mempengaruhi adalah kondisi yang memfasilitasi. Faktor kebiasaan (habits) merupakan factor yang dipengaruhi oleh perilaku dan sebaliknya factor tersebut tidak secara langsung mempengaruhi perilaku melalui perasaan.

2. Faktor social dan pemanfaatan PC

Factor social norma-norma social yang kemungkinan dapat diterima oleh seseorang yang kemudian direfleksikan dalam cara berpikirnya. Pengertian factor-faktor social sebagai proses internalisasi individual sesuai dengan aturan kelompok budaya suyeaktifnya dan persetujuan antar pribadi tertentu yang dijalinnya dengan individual individual lain dalam situasi social tertentu. Thomson mendeskripsikan factor-faktor social dalam bentuk dukungan dukungan social di tempat pemakai PC bekerja, antara lain berasal dari teman sekerja, manajemen senior, perusahaan (organisasi) dari atasan pemakai.

Kesinambungan antara inovasi individual dengan norma-norma social yang ada mempunyai pengaruh yang positif terhadap proses penerimaan norma-norma tersebut oleh setiap individu. Hubungan antara kesesuaian inovasi dengan norma-norma social terhadap proses penerimaan norma-norma tersebut oleh masing-masing individu. Teori tersebut telah diuji dalam konteks informasi, dimana inovasi individual yang dalam hal ini di ekspresikan melalui pemanfaatan PC, mempunyai hubungan yang signifikan dengan proses penerimaan norma-norma social. Pemanfaatan PC didefinisikan sebagai keputusan individual untuk menggunakan atau tidak menggunakan teknologi dalam menyelesaikan serangkaian tugasnya (Goodhue dan Thompson, dalam Diana P. Medah, 2001)

3. Kompleksitas dan pemanfaatan PC

Kompleksitas adalah tingkat kesulitan terhadap pemahaman dan oenggunaan suatu inovasi yang diyakini oleh individu. Menurut Torkatzky dan Klein (dalam Diana P. Medah 2001) semakin kompleks suatu inovasi maka semakin rendah tingkat penggunaannya. Jika penggunaan PC dipandang dalam konteks ini maka hasilnya akan menunjukkan hasil negative antara kompleksitas dan penggunaan PC. Hubungan empiris kompleksitas dan pemanfaatan PC telah ditemukan melalui beberapa peneliti. Thompson et all. (dalam Diana P. Medah, 2001) menemukan adanya hubungan negative antara kompleksitas PC dengan penggunaan PC dalam penelitiannya terhadap responden yang terdiri atas para manajer perusahaan manufaktur multinasional. Penelitian Davis et all. (dalam Diana P. Medah, 2001) menemukan bahwa penggunaan PC oleh pemakai dipengaruhi sikap pemakai, norma subyektif, kegunaan yang dirasakan, kesenangan dan kemudahan dalam menggunakan computer.

4. Konsekuensi yang dirasakan dalam penggunaan PC

Factor lain yang mempengaruhi perilaku adalah konsekuensi dari perilaku yang bersangkutan, selanjutnya disebut konsekuensi yang dirasakan. Setiap individu mengevaluasi konsekuensi perilakunya sehubungan dengan imbalan yang akan didapat, sehingga perilaku yang dipilih akan didasarkan pada memuaskan tidaknya imbalan tersebut. Konsekuensi perilaku memiliki banyak dimensi. Bentuk konsekuensi dalam model triandis bukan satu dimensi saja tetapi terdiri dari beberapa unsur. Begitu juga dengan hasil penelitian beberapa peneliti yang menemukan bukti adanya keragaman unsur konsekuensi seperti Fishben dan Azjen, Lukas (dalam Diana P. Medah, 2001). Thompson et all. (dalam Diana P. Medah, 2001) mendefinisikan tiga dimensi dari konsekuensi yang dikelompokkan menjadi dua. Pertama, konsekuensi yang bersifat jangka pendek yaitu yang pertama berkaitan dengan kemampuan PC untuk meningkatkan kinerja seseorang yang disebut kesesuaian tugas dan yang kedua berkaitan dengan kompleksitas penggunaan PC. Kedua, konsekuensi yang berorientasi masa depan

yang merupakan dimensi tiga yang diistilahkan dengan konsekuensi jangka panjang. Dalam penelitian ini factor konsekuensi akan menggunakan ketiga konsekuensi sesuai yang didefinisikan Thompson.

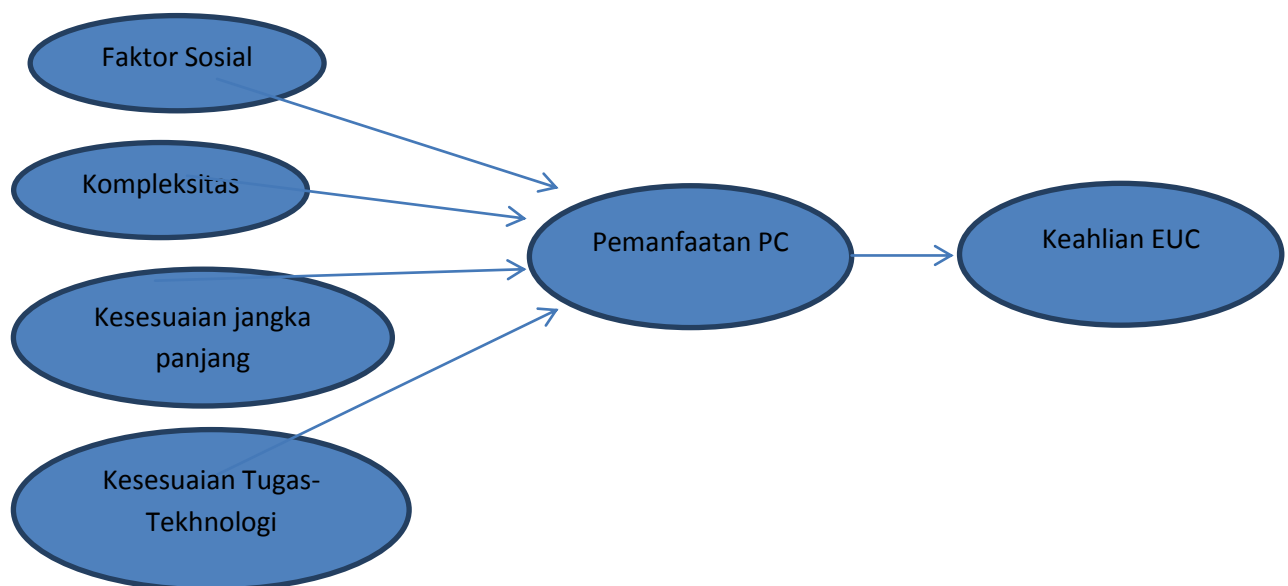
5. Kesesuaian tugas-teknologi dan pemanfaatan PC

Unsur jangka pendek yang berkaitan dengan kemampuan PC untuk meningkatkan kinerja seseorang, diistilahkan sebagai kesesuaian tugas yang disarankan, yaitu besar kecilnya keyakinan individual terhadap kemampuan PC dalam meningkatkan kinerjanya (Thompson et all., dalam Diana P. Medah, 2001). Hasil penelitian terdahulu mengenai hubungan antara kesesuaian tugas yang disarankan dengan pemanfaatan PC memberikan dukungan empiris bahwa kesesuaian tugas yang dirasakan dengan pemanfaatan PC yang dirasakan mempunyai hubungan yang positif terhadap pemanfaatan PC.

6. Keahlian end-user computing

Keahlian EUC adalah gagasan teoritis yang sangat penting karena kemampuannya membantu mengetahui mata rantai hubungan sebab akibat baik ke depan atau ke belakang yang penting untuk penelitian bidang system informasi manajemen. Torkzadeh dan Lee (2003) mendefinisikan “The EUC skills construct is defined in terms of user’s knowledge and activity to utilize computer hardware, software, and procedure to design, develop and maintain specific applications for task-related activities”. Definisi ini berhubungan dengan keahlian yang berhubungan dengan analisis kebutuhan informasi, evaluasi dari karakteristik aplikasi dan kemampuan untuk mengembangkan atau memodifikasi bentuk atau screen input dan output. Keahlian EUC dapat meningkatkan kualitas desain keputusan dan aplikasi yang dihasilkan, meningkatkan komitmen pengguna dan dukungan dari aplikasi yang dihasilkan.

F. KERANGKA PEMIKIRAN



Gambar 1.
Kerangka Pemikiran

G. HIPOTESIS

Berdasarkan telaah teoritis dan kerangka berpikir yang telah dikemukakan di muka maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

- Ho1 : factor factor social mempunyai pengaruh positif terhadap pemanfaatan PC untuk pengerjaan tugas dan pengolahan data dalam jangka panjang.
- Ho2 : Kompleksitas yang dirasakan tentang PC mempunyai pengaruh negative terhadap pemanfaatan PC untuk pengerjaan tugas dan pengolahan data dalam jangka panjang.
- Ho3 : Konsekuensi jangka panjang yang dirasakan tentang PC mempunyai pengaruh positif terhadap pemanfaatan PC untuk pengerjaan tugas dan pengolahan data dalam jangka panjang.
- Ho4 : Kesesuaian tugas-teknologi yang dirasakan mempunyai pengaruh positif terhadap pemanfaatan PC untuk pengerjaan tugas dan pengolahan data dalam jangka panjang.
- Ho5 : Pemanfaatan PC untuk pengerjaan tugas dan pengolahan data dalam jangka panjang mempunyai pengaruh positif terhadap keahlian EUC mahasiswa.

H. METODE PENELITIAN

1. Tipe Penelitian

Di dalam suatu penelitian ilmiah diperlukan tipe penelitian yang tepat sesuai dengan pokok masalah yang dibahas. Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tipe penelitian deskriptif kuantitatif yaitu gambaran fakta saat ini dari populasi, berkaitan dengan opini dan kejadian.

2. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

a. Factor factor social

Factor social yang dimaksud dalam penelitian ini adalah internalisasi individu dari sesama teman yang menggunakan PC, dosen serta lingkungan kampus tempat kuliah terhadap penggunaan PC

b. Kesesuaian tugas-teknologi

Yang dimaksud dengan kesesuaian tugas-teknologi dalam penelitian ini adalah seberapa tinggi teknologi dapat membantu individu dalam mengerjakan tugas dan pengolahan data dalam jangka panjang.

c. Kompleksitas

Kompleksitas yang dimaksud adalah tingkat kesulitan pemahaman dan penggunaan PC untuk pengerjaan tugas dan pengolahan data dalam jangka panjang

d. Konsekuensi jangka panjang

Konsekuensi jangka panjang yang dimaksud adalah imbalan yang akan diperoleh mahasiswa di masa mendatang yaitu terbukanya peluang untuk pekerjaan.

e. Pemanfaatan Personal Computing

Pemanfaatan PC yang dimaksud adalah penggunaan PC oleh mahasiswa untuk pengerjaan tugas dan pengolahan data

f. Keahlian EUC

Keahlian EUC yang dimaksud adalah kemampuan mahasiswa melakukan serangkaian tugas-tugas dan pengolahan data dengan menggunakan PC

3. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi adalah totalitas dari semua objek atau individu yang memiliki karakteristik tertentu, jelas dan lengkap yang akan diteliti/bahan penelitian (Iqbal, Hasan, 2002: 84). Berdasarkan pengertian tersebut, maka populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa aktif STIE AMA Salatiga yang berjumlah 482 Mahasiswa.

b. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang ingin diteliti, yang ciri-ciri dan keberadaannya diharapkan mampu mewakili atau menggambarkan ciri-ciri dan keberadaan populasi yang sebenarnya (Sugiatodan Supramono, 2003:13). Untuk menentukan beberapa jumlah sampel yang akan di ambil dalam penelitian ini, rumus yang digunakan adalah rumus Slovin (Umar Husain, 2003:108). Adapun cara secara matematis rumus Slovin tersebut dapat ditulis sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + (Ne^2)}$$

Keterangan :

n : Jumlah Sampel

N : Jumlah Populasi

e : kelompok ketidak telitian karena kesalahan pengambilan sampel yang dapat ditolelir = 10%

1 : Angka Konstan

c. Jenis data dan sumber data

1. Sumber data Primer

Yaitu sumber data yang diperoleh langsung dari obyek yang diteliti dan kemudian di olah sendiri oleh peneliti, sehingga dapat diambil kesimpulan (Sugiarto dan Supramono, 2003:11). Dalam Penelitian ini data primer diperoleh dari hasil pengisian kuisioner oleh responden dalam hal ini respondennya adalah mahasiswa STIE AMA Salatiga.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder disini adalah data yang diperoleh secara tidak langsung dari sumber penelitian dengan mempelajari dokumen, buku-buku yang ada kaitannya dengan penelitian atau data yang diperoleh dalam satu bentuk sudah jadi, yaitu diolah dan disajikan oleh pihak lain (Sugiarto dan Supramono 2003:11).

d. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi :

1) Studi lapangan (Field Study)

Studi lapangan yaitu penelitian terhadap suatu objek yang dilakukan secara langsung terhadap objek yang diteliti. Dalam penerapannya studi lapangan sebagai salah satu metode penggalan data primer penelitian dilakukan dengan menggunakan kuisioner.

2) Studi Pustaka

Metode studi pustaka adalah metode yang dipakai untuk memperoleh data dari berbagai buku literatur, majalah dan media lainnya yang mendukung penelitian.

4. Uji Asumsi Klasik

Hipotesis akan diuji analisisregresi ganda. Untuk tujuan tersebut maka diperlukan pengujian terhadap penyimpangan asumsi klasik. Data hasil penelitian akan diolah dengan program SPSS versi 13.

a. Uji multikoliniartas

Digunakan untuk menunjukkan adanya hubungan linier diantara variable-variable bebas dengan model regresi. Untuk menguji multikolinieritas menggunakan nilai variance inflating factor (VIF) dan Condition Index (CI) dan pengujian dengan koefisien matriks korelasi.

b. Uji AutoKorelasi

Uji autokorelasi bertujuan menguji apakah dalam satu model regresi linier ada korelasi antara kesalahan pengganggu pada periode t-1 (sebelumnya). Dalam penelitian ini, untuk mendeteksi ada atau tidaknya autokorelasi digunakan uji Durbin-Waston (DW test).

c. Uji Heteroskedastisitas

Bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variance dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain. Jika variance dari satu pengamatan ke pengamatan lain tetap, maka disebut homoskedastisitas dan jika berbeda disebut heteroskedastisitas. Untuk mengetahui ada tidaknya gejala heteroskedastisitas dilakukan dengan mencari nilai residual dari regresi ganda. Setelah diperoleh nilai residual, kemudian di kuadratkan. Dari nilai residual kuadrat tersebut kemudian dihitung nilai logaritmanya. Selain itu, masing-masing variable independen diregresi dengan nilai Log residual kuadrat secara sendiri-sendiri. Jika hasil regresi tersebut tidak signifikan maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi lagi heteroskedastisitas.

d. Uji Normalitas

Untuk penerapan OLS regresi linier klasik, diasumsikan bahwa distribusi oprobabilitas dariresidual memiliki nilai rata-rata yang diharapkan sama dengan nol, tidak berkorelasi dan mempunyai varian yang konstan. Dengan asumsi ini OLS Estimator atau penaksir akan memenuhi sifat0-sifat statistic yang diinginkan seperti unbiased dan memiliki varian yang minimum. Untuk mengetahui normal atau tidaknya factor residual, antara lain uji Jarque-Bera atau J-B test (Gujarati, 2003:p.148) dengan rumus:

$$JB = n \left[\frac{S^2}{6} + \frac{(K-3)^2}{24} \right]$$

Dimana n adalah jumlah sample, S adalah koefisien skewness dan K adalah koefisien kurtosis. Bila nilai J-B hitung > nilai X atau probabilitas <0,05, maka hipotesis yang menyatakan bahwa residual berdistribusi normal ditolak. Bila nilai J-B hitung > Nilai X atau probabilitas > 0,05, maka hipotesis yang menyatakan bahwa residual berdistribusi normal tidak dapat ditolak.

5. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

Untuk melakukan analisis data dengan alat uji statistic dan pengujian hipotesis digunakan model regresi berganda (multiple regression) dan regresi partial dengan model sebagai berikut :

Regresi 1 :

Pemanfaatan PC = a + B1 Faktor social + B2 kopleksitas + B3 Konsekuensi jangka panjang + B4 kesesuaian Tugas Teknologi

Pengujian ini digunakan untuk mengetahui derajat pengaruh secara bersama terhadap variable-variable independen yang terdapat dalam persamaan tersebut terhadap variable responden. Kriteria penerimaan hipotesa adalah dengan melihat nilai probabilitas yang terdapat pada table anova dari output SPSS,

- Jika probabilitas > 0,05, maka Ho1,Ho2,Ho3,Ho4, diterima
- Jika Probabilita < 0,05, maka Ho1,Ho2,Ho3,Ho4 ditolak

Regresi2

keahlian EUC = a + B1 Pemanfaatan PC :

Pemanfaatan ini digunakan untuk mengetahui pengaruh secara individu variable independen yang terdapat dalam persamaan tersebut dalam variable dependen. Kriteria penerimaan hipotesa adlah dengan melihat nilai probabilitas yang terdapat pada table anova dari output SPSS.

- Jika probabilitas > 0,05, maka Ho5 diterima
- Jika Probabilitas < 0,05, maka Ho5 ditolak

I. ANALISIS DATA

1. Uji validitas

Dalam penelitian ini, pengukuran validitas dengan cara melakukan korelasi bivariate antara masing-masing skor indicator dengan total skor konstruk atau variable dengan dibantu program SPSS for windows versi 13.0 adapun hasilnya sebagai berikut :

Variabel	Nilai Korelasi	Nilai r table	Keterangan
Factor-faktor social	0,771	0,213	valid
Kesesuaian tugas-teknologi	0,641	0,213	valid
Kompleksitas	0,545	0,213	valid
Konsekuensi jangka panjang	0,545	0,213	valid

Uji validitas pada penelitian ini menggunakan korelasi Product Moment, jika hasil perhitungan r hitung > r table, maka masing-masing variable pada kuisioner adalah valid atau tidak sah. Berdasarkan Correlated Item Total Correlation, r hitung untuk masing-masing variable seperti yang ditunjukkan pada table 1.1 diatas memperlihatkan bahwa hasil r hitung > r table dan hal ini menunjukkan bahwa semua variable dalam penelitian ini adalah valid atau sah.

2. Uji reliabilitas

Pada pengujian ini menggunakan Cronbach Alpha, jika Cronbach Alpha > 0,60 maka kuisioner dikatakan konsisten atau reliable (Ghozali, 2002: 42). Berdasarkan hasil penguan reliabilitas menghasilkan reanility coefficients 0,6853 > 0,60 alpha, maka kuisioner dalam penelititan ini adalah konsisten atau reliable.

3. Analisis Statistik Deskriptif I

Untuk mengetahui gambaran singkat mengenai variable yang akan dianalisis, pada table 1.2 berikut ini disajikan statistik deskriptif. Variable independen pada penelitian ini yaitu factor-faktor social, kesesuaian tugas teknologi, kompleksitas dan konsekuensi jangka panjang. Variabel dependen yaitu pemanfaatan Personal Computing.

Tabel 1.2
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean
Factor social	83	6,00	19,00	13,6024
Tgstek	83	10,00	18,00	13,9398
Kompleks	83	5,00	19,00	11,5422
Konskjp	83	8,00	20,00	16,0000
Mnfaatpc	83	3,00	11,00	6,0723
Valid N (listwise)	83			

Berdasarkan table 1.2, dapat diketahui bahwa nilai minimal untuk factor-faktor social adalah 6, nilai maksimalnya adalah 19 dan rata-rata untuk factor-faktor social adalah 13,6024. Sedangkan untuk kesesuaian tugas teknologi minimalnya adalah 10 dan nilai maksimalnya 18 kemudian untuk nilai rata-rata kesesuaian tugas tugas teknologi adalah sebesar 13,9398. Nilai minimal kompleksitas adalah 5, nilai maksimalnya 19 dan rata-rata kompleksitas adalah 11,5422. Untuk nilai minimal konsekuensi jangka panjang adalah 8, nilai maksimalnya 20 dan rata-ratanya 16,00. Kemudian nilai minimal untuk pemanfaatan personal Computing 3, nilai maksimal 11 dan rata-rata pemanfaatan Personal Computing adalah 6,0723. Dalam penelitian ini akan diteliti apakah besarnya nilai factor-faktor social, kesesuaian tugas teknologi, kompleksitas dan konsekuensi jangka panjang terhadap pemanfaatan personal computing.

4. Uji asumsi Normalitas I

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan grafik. Dari hasil pengujian, seperti dapat dilihat dalam grafik pada lampiran bahwa data membayar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal. Maka dapat disimpulkan bahwa model regresi memenuhi asumsi normalitas.

5. Uji Asumsi Multikolinearitas I

Untuk melihat ada tidaknya multikolinearitas antar variable independen dalam model regresi dapat dilakukan uji multikolinearitas dengan melihat hasil perhitungan nilai tolerance dan hasil perhitungan nilai Variance Inflation Factor (VIF) dari hasil output SPSS. Jika nilai tolerance $< 0,10$ atau sama dengan nilai VIF > 10 menunjukkan bahwa adanya multikolonearitas. Dari hasil output SPSS menunjukkan bahwa hasil perhitungan nilai Tolerance $> 0,10$ berarti tidak ada korelasi antar variable independen yang nilainya lebih dari 95% dan nilai VIF < 10 berarti menunjukkan tidak adanya multikolonearitas.

6. Uji Asumsi Autokorelasi I

Terdapatnya masalah autokorelasi dapat diketahui dengan membandingkan antara lain Dubin Watson yang terdapat dalam output regresi dengan nilai dL dan dU table. Nilai Dirbi Watson yang terdapat dalam output adalah 1,488. Nilai dL table 1,543 dan nilai dU table 1,746 dan dengan demikian nilai tersebut berada kurang dari dL dan dU, hal ini menyatakan bahwa tidak ada autokorelasi positif.

7. Uji Asumsi Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dilakukan dengan metode grafik (scatterplot). Dari hasil pengujian diketahui bahwa titik-titik yang terdapat dalam scatterplot tidak berbentuk suatu pola tertentu an menyebar secara acak baik di atas maupun di bawah titik nol sumbu Y. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model regresi bebas dari masalah heteroskedastisitas.

8. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

Persamaan Regresi I

Dalam penelitian ini dilakukan analisis regresi, dari hasil output SPSS didapatkan persamaan sebagai berikut :

Coefficients(a)

Model		Unstandarized coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	
(constant)		1,260	2,153		,585	,560		
Social		,079	,083	,113	,950	,345	,784	1,276
Konskjp		,047	,100	,054	,469	,640	,847	1,181
Tgstek		,023	,138	,021	,168	,867	,747	1,338
kompleks		,231	,085	,301	2,713	,008	,907	1,102

A dependent Variable : manfaat pc

$$Y = 1,260 + 0,079X_1 + 0,047 X_2 + 0,023 X_3 - 0,231 X_4 + e$$

Y : Variabel pemanfaatan Personal Computing

X₁ : Variabel factor-faktor social

X₂ : Variabel kesesuaian Tugas-teknologi

X₃ : variable kompleksitas

X₄ : variable konsekuensi janka panjang

e : Variabel gangguan (error terms)

Pengujian Hipotesis dilakukan dengan membandingkan antara nilai t hitung dengan nilai t table, untuk uji 2 sisi. Dengan $\alpha = 0.05$ dan derajat bebas 78 diperoleh nilai t table 1,9908.

a. Pengaruh factor-faktor social terhadap pemanfaatan Personal Computing

Dari hasil regresi diperoleh nilai t hitung sebesar 0,950. Karena nilai t hitung lebih kecil dari nilai t table maka H_0 diterima, artinya factor-faktor social berpengaruh secara tidak signifikan terhadap pemanfaatan Personal Computing.

b. Pengaruh kesesuaian tugas teknologi terhadap pemanfaatan Personal computing

Dari hasil regresi diperoleh nilai t hitung sebesar 0,469. Karena nilai t hitung lebih kecil dari nilai t table maka H_0 diterima, artinya kesesuaian tugas teknologi berpengaruh secara tidak signifikan terhadap pemanfaatan Personal computing.

c. Pengaruh kompleksitas terhadap pemanfaatan Personal Computing

Dari hasil regresi diperoleh nilai t hitung sebesar 0.168. karena nilai t hitung lebih kecil dari t table maka H_0 diterima, artinya kompleksitas berpengaruh secara tidak signifikan terhadap pemanfaatan Personal Computing

9. Analisis Statistik Diskriptif II

Untuk mengetahui gambaran singkat mengenai variable yang akan dianalisis, pada tabel 4.3 berikut ini disajikan statistic diskriptif. Variable independen pada penelitian ini yaitu pemanfaatan *personal computing*. Variable dependen yaitu keahlian *end user computer*.

Tabel 1.3

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maksimum	Sum	Mean
MANFAATPC	83	3,00	11,00	504,00	6,0723
KEAHLIAN EUC	83	24,00	59,00	3633,00	43,711
Valid N (listwise)	83				

Berdasarkan tabel 4.3, dapat diketahui bahwa nilai minimal untuk manfaat *personal computing* adalah 3, nilai maksimalnya adalah 11 dan rata-rata untuk pemanfaatan *personal computing* adalah 6,0723. Sedangkan untuk keahlian end user minimalnya adalah 24 dan nilai maksimalnya adalah 59 kemudian untuk nilai rata-rata keahlian *end user computer* adalah sebesar 43,7711. Dalam penelitian ini akan diteliti apakah besarnya nilai pemanfaatan personal computing terhadap keahlian *end user computer*.

10. Uji Asumsi Normalitas II

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan grafik. Dari hasil pengujian, seperti dapat dilihat dalam grafik pada lampiran bahwa data menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal. Maka dapat disimpulkan bahwa model regresi memenuhi asumsi normalitas.

11. Uji Asumsi Multikolinearitas II

Untuk melihat ada tidaknya multikolinearitas antar variable independen dalam model regresi dapat dilakukan uji multikolinearitas dengan melihat hasil perhitungan nilai Tolerance dan hasil perhitungan nilai *Variance Inflation Factor* (VIF) dari hasil output SPSS. Jika nilai Tolerance $< 0,10$ atau sama dengan nilai VIF > 10 menunjukkan adanya multikolinearitas. Dari hasil output SPSS menunjukkan bahwa hasil perhitungan nilai Tolerance $> 0,10$ berarti tidak ada kolerasi antar variable independen yang nilainya lebih dari 95% dan nilai VIF < 10 berarti menunjukkan tidak adanya multikolinearitas.

12. Uji Asumsi Autokorelasi II

Terdapatnya masalah autokorelasi dapat diketahui dengan membandingkan antara lain Durbin Watson yang terdapat dalam output regresi dengan nilai dL dan dU table. Nilai Durbin Watson yang terdapat dalam output adalah 1,490. Nilai dL table 1,618 dan nilai dU table 1,666 dan dengan demikian nilai tersebut berada kurang dari dL dan dU, berarti menyatakan bahwa tidak ada autokorelasi positif.

13. Uji Asumsi Keteroskedastisitas II

Uji heteroskedastisitas dilakukan dengan metode grafik (scatterplot). Dari hasil pengujian diketahui bahwa titik-titik yang terdapat dalam scatterplot berbentuk suatu pola tertentu dan tidak menyebar secara acak baik di atas maupun di bawah titik nol sumbu Y. dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model regresi ini terjadi heteroskedastisitas.

14. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

Persamaan Regresi II

Dalam penelitian ini dilakukan analisis regresi, dari hasil output SPSS didapatkan persamaan sebagai berikut :

Coefficients (a)

Model		Standardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. error	Beta			Tolerance	VIF
1	(constan) mnfaatpc	41,501 ,374	2,095 ,324	,127	19,807 1,155	,000 ,252	1,000	1,000

A Dependens Variabel : keahlian_{eu}

$$Y = 41,501 + 0,374 X_1 + e$$

Y : Variabel keahlian *end user computer*

X₁ : Variabel pemanfaatan *personal computing*

E : Variabel gangguan (*error terms*)

Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan antara nilai t hitung dengan nilai t table, untuk uji 2 sisi. Dengan $\alpha = 0,05$ dan derajat bebas 78 diperoleh nilai t table 1,9908.

Pengaruh pemanfaatan PC terhadap keahlian *end user computer*

Dari hasil regresi diperoleh nilai t hitung sebesar 1,155. Karena nilai t hitung lebih kecil dari nilai t table maka H₀45 diterima, artinya pemanfaatan *personal computing* berpengaruh secara tidak signifikan terhadap keahlian *end user computer*.

Selain dengan membandingkan antara t hitung dan t table, pengujian hipotesis juga dapat dilakukan dengan melihat hasil penelitian nilai probabilitas yang terdapat pada table anova dari output SPSS. Nilai probabilitas yang dihasilkan dari output SPSS adalah sebesar 0,525. Hal ini berarti nilai probabilitas $> 0,05$ maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan PC berpengaruh positif terhadap keahlian end user computer dalam pengerjaan tugas dan pengolahan data dalam jangka panjang.

J . KESIMPULAN

Dari hasil analisis regresi dan interpretasi hasil, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Faktor – faktor sosial, kesesuaian tugas, kompleksitas mempunyai pengaruh secara tidak signifikan terhadap pemanfaatan *personal computing*. Sedangkan konsekuensi jangka panjang mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap pemanfaatan *personal computing*.
2. Pemanfaatan *personal computing* mempunyai pengaruh yang tidak signifikan terhadap keahlian *end user computer*.

Jadi secara umum dapat disimpulkan bahwa mahasiswa STIE AMA Salatiga masih kurang dalam pemanfaatan *Personal Computing* jika dilihat dari aspek – aspek faktor – faktor sosial , kesesuaian tugas teknologi dan kompleksitas, walaupun untuk konsekuensi jangka panjang berpengaruh terhadap *personal computing*. Namun mahasiswa sadar bahwa pemanfaatan *personal computing* tersebut jika dilihat dari faktor – faktor sosial, kesesuaian tugas teknologi, kompleksitas dan konsekuensi jangka panjang ditingkatkan maka aspek-aspek tersebut akan berpengaruh terhadap keahlian *end user computer*.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusty, F.1996. *Structural Equaition Modelling dalam Penelitian Managemen*. Semarang. Badan penerbit Universitas Diponegoro.
- Auer, Timo. 1998 “*Factor Affecting End User Computing Skills*”. Tucs Tehnikal Report No. 159. Finland. Turku Center for Computer Science. Januari. pp 1-14
- Diana P. Medah.2001. *Studi Empiris Tentang Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemanfaatan Personal Komputer dan Dampaknya terhadap Kinerja Karyawan Akuntansi*. Tesis Program pascasarjana Megister sains Akuntansi Universitas Diponegoro. (Tidak dipublikasikan).
- Hair,J.F.1995. *Multivariate Data Analysis with Reading* New Jersey. Prentice Hall.
- Kraimer,Kenneth L,et.all. 1993. “*The Usefullness of Computer-Based Information to Public Managers*”,*Irvine.center for Research on Information Tehnology and Organizations* University of California. Februari. pp 1-41.
- Mc Leod,Raymond,Jr dan George Schell. 2004. *Sistem Informasi Management*. Terjemahan PT. Indeks.Jakarta:PT.Indeks.
- Torkzadeh,Gholamreza dan Lee Jungwo.2003. “Measure of Perseived End User Computing Skills”. Elsevier Information and Management. <http://www.elsevier.com.locate/dsw>.
- Gujarati.damodar N,2003. *Basic Econometrics*,New York: Mc Graw-Hill Companies.