

**PENGARUH *COMPUTER ANXIETY* DAN
COMPUTER ATTITUDE TERHADAP
KEAHLIAN DALAM *END-USER COMPUTING***

(Studi pada Mahasiswa S1 angkatan 2008/2009 Konsentrasi Manajemen Sistem
Informasi Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya)

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Menempuh Ujian Skripsi
Pada Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya**

**CYNTIA MARINA W.
0810323102**



**UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS ILMU ADMINISTRASI
JURUSAN ILMU ADMINISTRASI BISNIS
KONSENTRASI MANAJEMEN SISTEM INFORMASI
MALANG
2012**

TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh *Computer Anxiety* dan *Computer Attitude* terhadap Keahlian dalam *End-User Computing* (Studi pada Mahasiswa S1 angkatan 2008/2009 Konsentrasi Manajemen Sistem Informasi Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya)

Disusun Oleh : Cyntia Marina Widyastuti

NIM : 0810323102

Fakultas : Ilmu Administrasi

Jurusan : Administrasi Bisnis

Konsentrasi : Manajemen Sistem Informasi

Malang, 19 September 2012

Komisi Pembimbing

Ketua



Prof. Dr. Endang Siti Astuti, M.Si
NIP. 19530810 198103 2 012

Anggota



Drs. Riyadi, M.Si
NIP. 19600608 200604 1 002

TANDA PENGESAHAN SKRIPSI

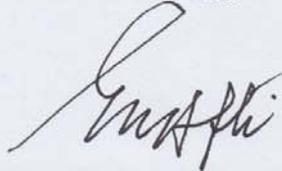
Telah dipertahankan di depan majelis penguji skripsi, Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya, pada:

Hari : Senin
Tanggal : 8 Oktober 2012
Jam : 11.00 WIB
Skripsi atas nama : Cyntia Marina Widyastuti
NIM : 0810323102
Judul : Pengaruh *Computer Anxiety* dan *Computer Attitude* terhadap Keahlian dalam *End-User Computing* (Studi pada Mahasiswa S1 angkatan 2008/2009 Konsentrasi Manajemen Sistem Informasi Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya)

DAN DINYATAKAN LULUS

MAJELIS PENGUJI

Ketua



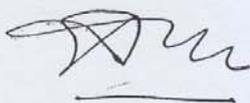
Prof. Dr. Endang Siti Astuti, M.Si
NIP. 19530810 198103 2 012

Anggota



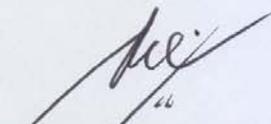
Drs. Riyadi, M.Si
NIP. 19600608 200604 1 002

Anggota



Dr. Imam Suyadi, M.Si
NIP. 19521116 197903 1 002

Anggota



Dr. M. Al Musadieq, MBA
NIP. 19580501 198403 1 001

MOTTO

Anyone who has never made a mistake
has never tried anything new

(Albert Einstein)



PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebut dalam sumber kutipan dan daftar pustaka

Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini, dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (S-1) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 2 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan Pasal 70).

Malang, 19 September 2012

Mahasiswa

Cyntia Marina Widyastuti
0810323102

RINGKASAN

Cyntia Marina Widyastuti, 2012, **Pengaruh *Computer Anxiety* dan *Computer Attitude* terhadap Keahlian dalam *End-User Computing*** (Studi pada Mahasiswa S1 angkatan 2008/2009 Konsentrasi Manajemen Sistem Informasi Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya), Prof. Dr. Endang Siti Astuti, M.Si; Drs. Riyadi, M.Si. 142 hal+xiv

Penelitian ini dilakukan untuk mengukur seberapa besar tingkat keahlian dalam *End-User Computing* dengan menggunakan variabel *fear*, *anticipation*, *pessimism*, dan *optimism*. Penelitian dilakukan pada mahasiswa konsentrasi Manajemen Sistem Informasi. Manajemen Sistem Informasi adalah konsentrasi yang terdapat pada Jurusan Fakultas Ilmu Administrasi Bisnis yang didalam perkuliahannya sering dan diharapkan bisa menggunakan komputer.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa S1 konsentrasi manajemen sistem informasi dipengaruhi oleh *computer anxiety* dan *computer attitude* yang terdapat pada diri mahasiswa. Hasil penelitian juga menunjukkan variabel *anticipation* dan *pessimism* berpengaruh signifikan terhadap keahlian dalam *End-User Computing*.

Kekhawatiran atau ketakutan seseorang dengan penggunaan komputer atau *fear* tidak berpengaruh tidak signifikan terhadap keahlian dalam *End-User Computing*. Hal ini dikarenakan tidak ada lagi rasa takut dalam menggunakan komputer karena komputer hampir digunakan setiap hari oleh mahasiswa.

Keyakinan dan kesenangan pengguna dengan ide pembelajaran dan penggunaan komputer atau *anticipation* berpengaruh signifikan terhadap keahlian dalam *End-User Computing*. Hal ini menunjukkan bahwa konsep pembelajaran yang menarik akan meningkatkan keahlian *End-User Computing* pada mahasiswa.

Sikap yang mempercayai bahwa komputer akan mendominasi dan mengendalikan manusia atau *pessimism* berpengaruh signifikan keahlian berkomputer pada *end-user*. Mahasiswa yang pesimis cenderung memiliki motivasi untuk mempelajari komputer sehingga mempengaruhi keahlian mereka dalam *End-User Computing*.

Sikap yang mempercayai bahwa komputer akan sangat membantu dan bermanfaat atau *optimism* berpengaruh tidak signifikan terhadap keahlian mahasiswa dalam *End-User Computing*. Hal ini menunjukkan tidak selalu sikap optimis memiliki pengaruh terhadap keahlian dalam *End-User Computing*.

Kata kunci : keahlian dalam *end-user computing*, *computer anxiety*, *computer attitude*, manajemen sistem informasi

SUMMARY

Cyntia Marina Widyastuti, 2012, *The Effect of Computer Anxiety and Computer Attitude towards Expertise in End-User Computing* (Case on class S1 2008/2009 Information Systems Management Concentration Faculty of Administration University of Brawijaya), Prof. Endang Siti Astuti, M.Si; Drs. Riyadi, M.Si. 142 pgs+xiv

This research was conducted to measure the extent of expertise in End-User Computing using variable fear, anticipation, pessimism and optimism. The study was conducted on the students of Information Systems Management concentration. Management Information Systems is the concentration found on the Department of the Faculty of Business Administration in lectures frequently and is expected to use the computer.

The results showed that the concentration of S1 students are affected by information systems management computer anxiety and computer attitude on student self contained. The results also showed anticipation and pessimism variables significantly influence its expertise in End-User Computing.

Anxiety or fear someone with use of a computer or do not fear no significant effect on its expertise in End-User Computing. This is because there is no fear in using a computer because a computer is used almost every day by students.

User confidence and pleasure with the idea of learning and the use of computers or the anticipation significant effect on its expertise in End-User Computing. This shows that the concept interesting learning will improve their skills in the End-User Computing students.

Attitude believe that computers will dominate and control the human or pessimism significant expertise in end-user computing. Students who are pessimistic tend to have the motivation to learn computers so affect their expertise in End-User Computing.

Attitude believe that computers will be very helpful and beneficial or optimism insignificant effect on student expertise in End-User Computing. This indicates not necessarily an optimistic attitude has an influence on its expertise in End-User Computing.

Keywords: expertise in end-user computing, computer anxiety, computer attitude, management information systems

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh *Computer Anxiety* dan *Computer Attitude* terhadap Keahlian dalam *End-User Computing*, Studi Studi pada Mahasiswa S1 angkatan 2008/2009 Konsentrasi MSI Fakultas Ilmu Administrasi Bisnis Jurusan Akuntansi Universitas Brawijaya.”

Skripsi ini merupakan tugas akhir yang diajukan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Ilmu Administrasi Bisnis (SAB) pada Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya.

Peneliti menyadari bahwa penelitian skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Sumartono, M.S selaku Dekan Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya.
2. Dr. Kusdi Rahardjo, DEA, selaku Ketua Jurusan Ilmu Administrasi Bisnis Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya.
3. Drs. R. Rustam Hidayat, M.Si, selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Administrasi Bisnis Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya.
4. Prof. Dr. Endang Siti Astuti, M.Si, selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyusun skripsi ini sampai selesai.

5. Drs. Nanang Riyadi, M.SI selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyusun skripsi ini sampai selesai.
6. Seluruh Dosen Pengajar Jurusan Administrasi Bisnis dan Staf Tata Usaha di lingkungan Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya.

Malang, 19 September 2012

Cyntia Marina
Peneliti

UNIVERSITAS BRAWIJAYA



DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	
HALAMAN PENGESAHAN	
MOTTO	i
PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI	ii
RINGKASAN	iii
SUMMARY	
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Kontribusi Penelitian	6
E. Sistematika Pembahasan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Tinjauan Empiris	9
B. Tinjauan Teoritis	15
1. <i>Computer Anxiety</i>	
a. Pengertian <i>Computer Anxiety</i>	15
b. Jenis-Jenis <i>Computer Anxiety</i>	16
2. <i>Computer Attitude</i>	17
3. <i>End-User Computing</i>	
a. Pengertian <i>End-User Computing</i>	20
b. Manfaat <i>End-User Computing</i>	21
4. Keahlian dalam <i>End-User Computing</i>	22
C. Model Konsep dan Model Hipotesis	23
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	26
B. Lokasi Penelitian	26
C. Konsep, Variabel, dan Pengukuran	27
D. Populasi dan Sampel	37

E. Teknik Pengumpulan Data.....	39
F. Uji Instrumen Data	
1. Uji Validitas	42
2. Uji Reliabilitas	43
G. Metode Analisis Data	
1. Analisis Statistik Deskriptif	44
2. Uji Asumsi Klasik	
a. Uji Normalitas Data.....	44
b. Uji Multikolinieritas	44
c. Uji Heterokedastisitas.....	46
3. Analisis Regresi Berganda	47
H. Pengujian Hipotesis	
1. Uji F	47
2. Uji t	48

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	49
1. Sejarah Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya.....	49
2. Visi dan Misi Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya.....	50
3. Jurusan dan Program Studi Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya	51
4. Kemahasiswaan Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya	53
5. Fasilitas Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya.....	55
B. Analisis dan Interpretasi Data	
1. Analisis Statistik Deskriptif	
a. Deskripsi Data	57
b. Deskripsi Responden	
1) Deskripsi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	59
2) Deskripsi Responden Berdasarkan Program Aplikasi Microsoft Office.....	60
c. Gambaran Variabel yang Diteliti	
1) Deskripsi Variabel Fear (X_1)	62
2) Deskripsi Variabel Anticipation (X_2).....	66
3) Deskripsi Variabel Pessimism (X_3)	69
4) Deskripsi Variabel Optimism (X_4).....	72
5) Deskripsi Variabel Keahlian dalam <i>End-User Computing</i>	77
2. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	85
3. Hasil Uji Asumsi Klasik	
a. Hasil Uji Multikolinieritas	89
b. Hasil Uji Heterokedastisitas	90

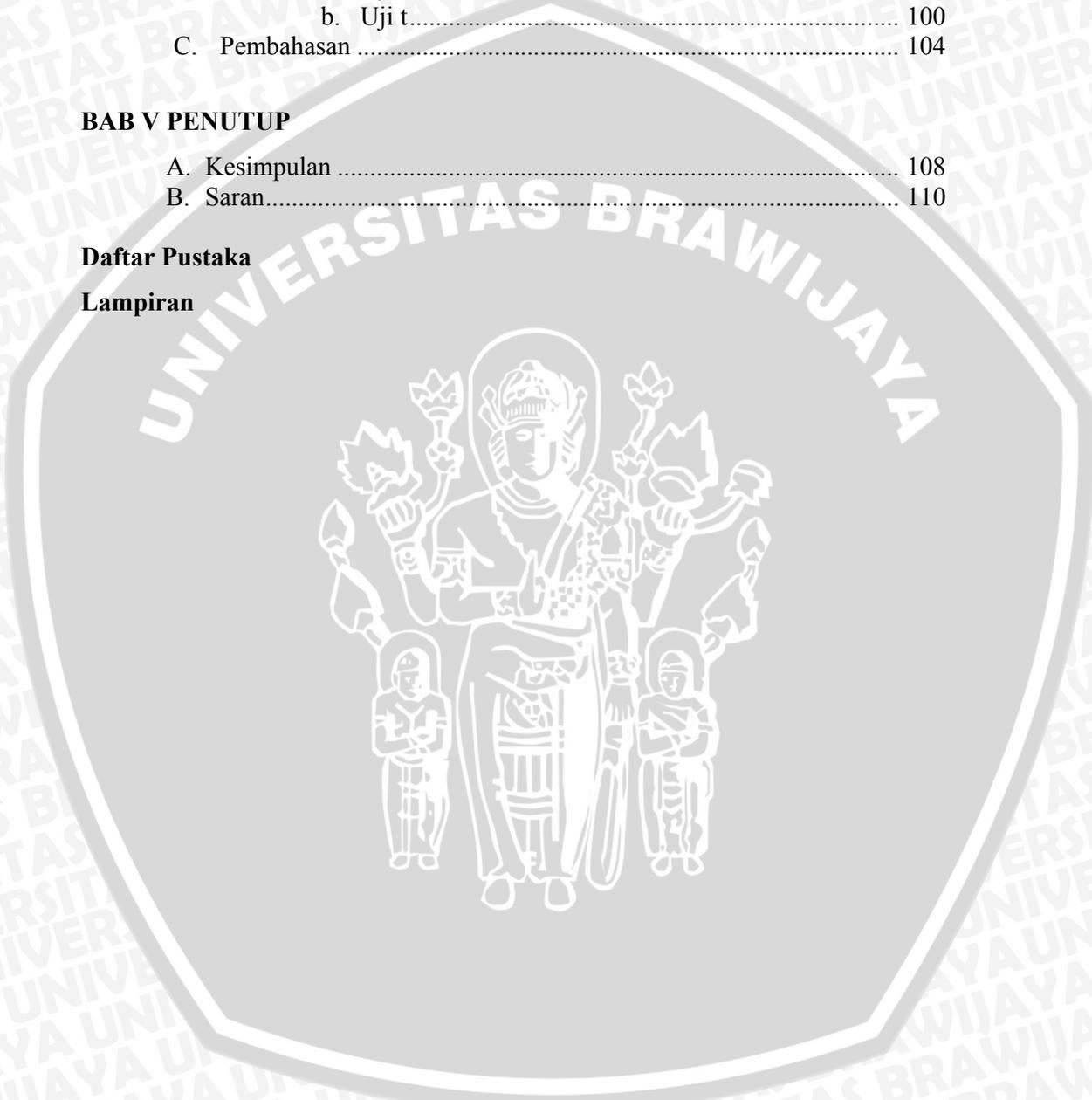
c. Hasil Uji Normalitas.....	92
4. Analisis Regresi Linier Berganda.....	95
5. Hasil Uji Hipotesis	
a. Uji F.....	98
b. Uji t.....	100
C. Pembahasan	104

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	108
B. Saran.....	110

Daftar Pustaka

Lampiran

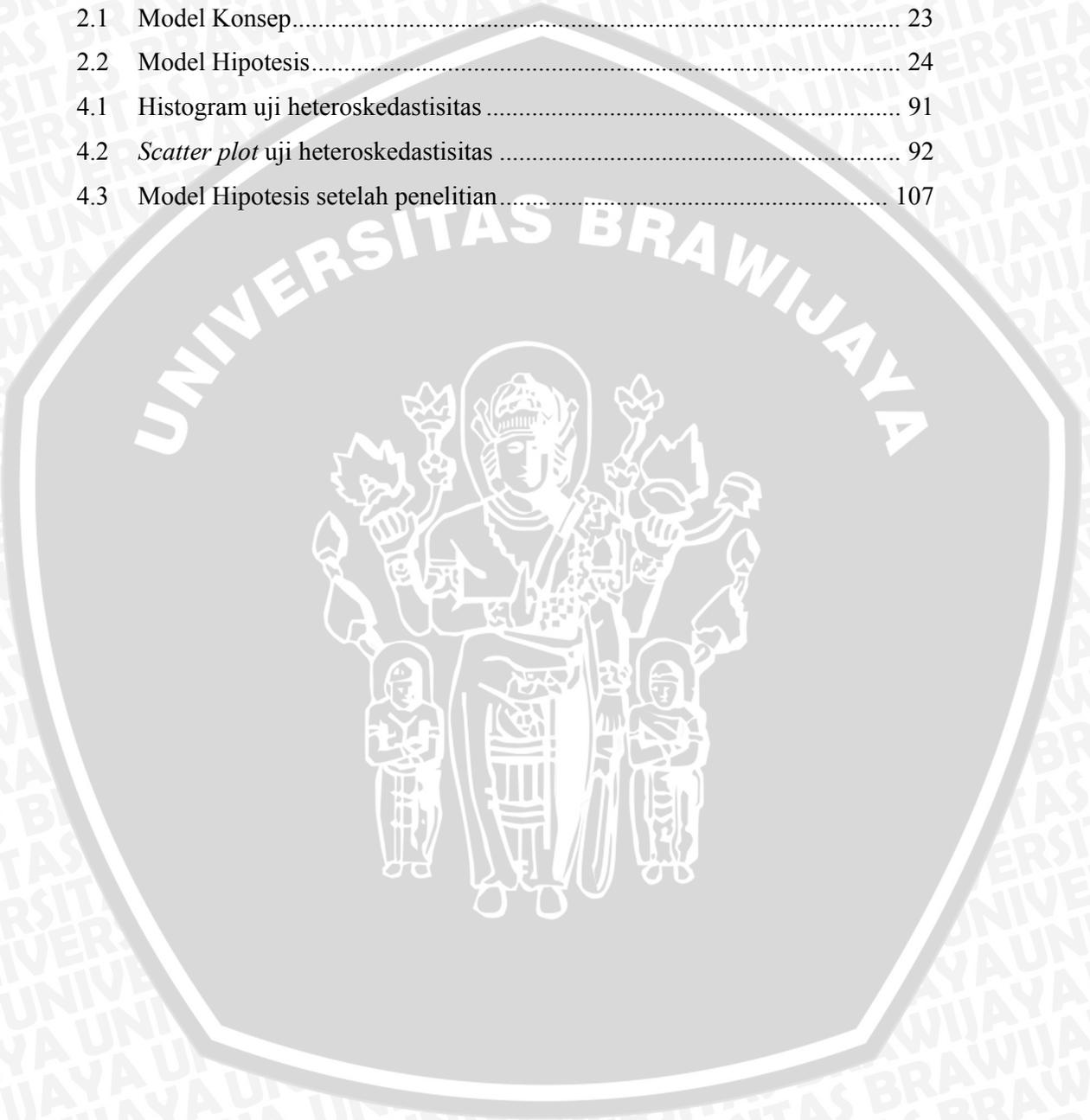


DAFTAR TABEL

No.	Judul Tabel	Hal
2.1	Perbandingan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Sekarang	13
3.1	Variabel dan Indikator	33
3.2	Interval Kelas Skala Likert	37
3.3	Populasi dan Sampel	39
4.1	Deskripsi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	60
4.2	Deskripsi Responden Berdasarkan Program Aplikasi <i>Microsoft Office</i>	60
4.3	Distribusi Frekuensi Variabel <i>Fear</i> (X1)	62
4.4	Distribusi Frekuensi Variabel <i>Anticipation</i> (X2)	66
4.5	Distribusi Frekuensi Variabel <i>Pessimism</i> (X3)	70
4.6	Distribusi Frekuensi Variabel <i>Optimism</i> (X4)	73
4.7	Distribusi Frekuensi Variabel Keahlian dalam <i>End-User Computing</i> (Y)	77
4.8	Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel <i>Fear</i> X ₁	85
4.9	Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel <i>Anticipation</i> X ₂	86
4.10	Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel <i>Pessimism</i> X ₃	86
4.11	Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel <i>Optimism</i> X ₄	87
4.12	Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel Keahlian dalam <i>End-User Computing</i> X ₄	88
4.13	Uji Multikolinearitas Variabel X dan Y	89
4.14	Uji Normalitas	93
4.15	Rekapitulasi Analisis Regresi Linier Berganda antara Variabel <i>fear</i> (X ₁), <i>anticipation</i> (X ₂), <i>pessimism</i> (X ₃), dan <i>optimism</i> (X ₄) terhadap keahlian dalam <i>End-User Computing</i> (Y)	90
4.16	Uji t	101

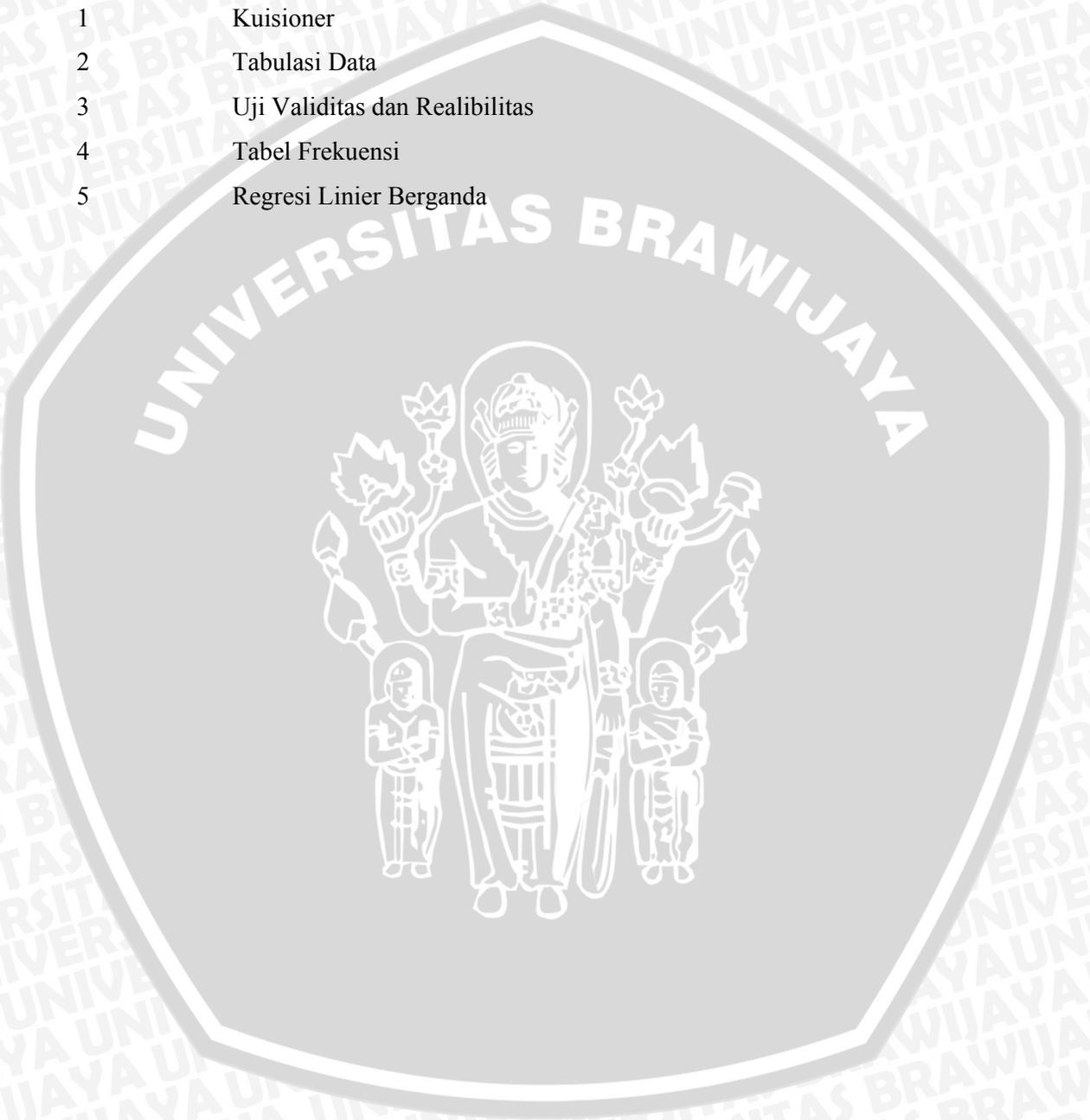
DAFTAR GAMBAR

No.	Judul Gambar	Hal
2.1	Model Konsep.....	23
2.2	Model Hipotesis.....	24
4.1	Histogram uji heteroskedastisitas	91
4.2	<i>Scatter plot</i> uji heteroskedastisitas	92
4.3	Model Hipotesis setelah penelitian.....	107



DAFTAR LAMPIRAN

No	Judul Lampiran
1	Kuisisioner
2	Tabulasi Data
3	Uji Validitas dan Realibilitas
4	Tabel Frekuensi
5	Regresi Linier Berganda



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi tidak bisa lepas dari perkembangan komputer. Perkembangan teknologi komputer membuat para pemakai komputer selalu berusaha mengembangkan aplikasi komputer mereka sendiri sesuai dengan kebutuhan. Hal ini disebabkan karena pengetahuan tentang komputer yang meningkat dan antrian akan kebutuhan jasa informasi juga terus meningkat. Dengan kemajuan-kemajuan tersebut, para *end-user* (pemakai akhir) dapat bekerja sama dengan para spesialis komputer untuk membangun sistem mereka sendiri, sehingga tidak lagi menerima hasil akhir dari sistem yang dibuat oleh para spesialis komputer. Sehingga, mau tidak mau *End-User Computing* menjadi suatu fenomena yang perlu mendapat perhatian khusus.

Definisi mengenai keahlian dalam menggunakan komputer (*End-User Computing*) harus dibedakan dengan penelitian *end-user*. *End-user* sinonim dengan pemakai produk akhir sistem berbasis komputer. *End-User Computing* adalah pengembangan seluruh atau sebagian sistem berbasis komputer oleh *end-user*.

Adanya penggunaan komputer di berbagai bidang menyebabkan terjadinya perubahan, sehingga menimbulkan fenomena baru yang kemudian dikenal dengan istilah *End-User Computing*. Definisi mengenai keahlian dalam menggunakan komputer atau yang dikenal dengan istilah *End-User Computing* ini

harus dibedakan dengan pengertian *end-user*. *End-user* adalah sinonim dengan pemakai produk akhir sistem berbasis komputer, sedangkan yang dimaksud dengan *End-User Computing* adalah pemanfaatan komputer oleh pemakai. *End-user* fungsional melakukan aktivitas pemrosesan informasinya dengan perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), dan sumber daya profesional yang terdapat dalam organisasi.

Keberadaan program-program aplikasi yang kian berkembang pesat menunjukkan bahwa perkembangan teknologi informasi harus diimbangi dengan kualitas dan keahlian SDM atau istilah saat ini adalah para pengguna akhir yang menggunakan komputer. Di sisi lain karyawan perusahaan diharapkan mampu merespon perkembangan teknologi informasi khususnya karyawan yang bekerja banyak menggunakan komputer. Keahlian karyawan dalam *End-User Computing* sangat diperlukan dalam mencapai efektifitas tugas operasional perusahaan khususnya yang menangani *database*, pelaporan dan perhitungan matematis. Untuk itu perusahaan memerlukan SDM yang handal di bidang *End-User Computing*. Sehingga dapat dikatakan kesiapan tenaga kerja dalam bekerja di sebuah perusahaan atau instansi akan tergantung dari kompetensi yang dimiliki, artinya kelancaran tugas-tugas operasional perusahaan perlu didukung efektifitas *user* dalam menggunakan komputer sesuai dengan bidang kerjanya.

Berbagai sikap muncul dan ditunjukkan oleh individu terhadap kehadiran komputer di dunia mereka atau yang lebih dikenal dengan istilah *Computer Attitude*. *Computer attitude* menunjukkan reaksi atau penilaian seseorang terhadap komputer berdasarkan kesenangan atau ketidaksenangannya

terhadap komputer. Dengan kata lain secara umum *attitude* menunjukkan perasaan kesenangan atau ketidaksenangan seseorang terhadap objek stimulus (Rifa dan Gudono, 1999). Sebagian orang merasa optimis atas kehadiran komputer, mereka merasa bahwa kehadiran komputer mampu meringankan setiap pekerjaan dan memberikan berbagai manfaat. Sebagian merasa pesimis terhadap kehadiran komputer, mereka menganggap dengan adanya komputer akan mengendalikan dan mendominasi kehidupan manusia. Sikap pemakai komputer merupakan faktor yang mempengaruhi keahlian individu dalam *End-User Computing* atau keahlian dalam menggunakan komputer. Fenomena yang muncul adalah bahwa kegelisahan seseorang terhadap komputer (*computer anxiety*) dan sikap seseorang terhadap adanya komputer (*computer attitude*) dapat mempengaruhi keahlian seseorang dalam menggunakan atau mengoperasikan komputer.

Setiap individu yang mengalami kegelisahan terhadap komputer (*computer anxiety*) akan merasakan manfaat komputer yang lebih sedikit dibandingkan dengan mereka yang tidak mengalami kegelisahan terhadap komputer. Manfaat yang diperoleh dari penggunaan komputer antara lain: penghematan dan ketepatan waktu, peningkatan produktivitas, akurasi informasi yang lebih baik. *Computer anxiety* merupakan kecenderungan seseorang untuk menjadi susah, khawatir, atau ketakutan mengenai penggunaan komputer dimasa sekarang atau dimasa yang akan datang (Igbaria dan Parasuraman, 1989).

Computer anxiety berhubungan dengan kepercayaan negatif mengenai komputer, masalah-masalah dalam menggunakan komputer atau

penolakan terhadap komputer. Sebagian merasa khawatir dan takut dengan adanya komputer karena mereka belum banyak menguasai teknologi komputer, sehingga mereka belum bisa mendapatkan manfaat dengan kehadiran komputer. Sementara itu sebagian orang merasa perlu melakukan antisipasi (*anticipation*) terhadap kegelisahan yang muncul dengan adanya komputer. Antisipasi tersebut dapat dilakukan dengan menerapkan ide-ide pembelajaran yang menyenangkan terhadap komputer.

Dalam dunia tenaga kerja khususnya pada mahasiswa, peran *EUC* tidak bisa lepas dari penggunaan sumber daya manusia dalam rangka mengikuti era globalisasi. Sejalan dengan permasalahan tersebut, Perguruan Tinggi turut berperan dalam menghasilkan lulusan yang bermutu, karena mutu Perguruan Tinggi diantaranya dapat dilihat dari kualitas mahasiswa yang dihasilkannya. Oleh sebab itu peningkatan mutu pendidikan di Perguruan Tinggi harus dicapai dan perlu melakukan pengembangan mutu secara terus menerus. Fokus permasalahan dalam penelitian ini ingin menganalisis keahlian mahasiswa dalam menggunakan komputer khususnya mahasiswa Fakultas Administrasi Universitas Brawijaya Malang.

Disini peneliti mencari sejauh mana peran *End-User Computing* yang terdapat dalam dunia mahasiswa, khususnya mahasiswa konsentrasi Manajemen Sistem Informasi Jurusan Ilmu Administrasi Bisnis Fakultas Ilmu Administras Universitas Brawijaya. Sehingga diharapkan akan diketahui peran *End-User Computing* dalam menunjang kegiatan sehari-hari. Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dan

mengambil judul “**Pengaruh *Computer Anxiety* dan *Computer Attitude* terhadap Keahlian *End-User Computing* (Studi Kasus Pada Mahasiswa S1 Konsentrasi Manajemen Sistem Informasi Jurusan Ilmu Administrasi Bisnis Universitas Brawijaya Malang)**”.

B. Perumusan Masalah

Perumusan masalah yang dapat disimpulkan dengan melihat latar belakang masalah yang ada di atas adalah:

1. Bagaimana deskripsi variabel *computer anxiety*, *computer attitude*, dan keahlian dalam *End-User Computing* pada mahasiswa S1 konsentrasi Manajemen Sistem Informasi Ilmu Administrasi Bisnis Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya?
2. Apakah ada pengaruh antara *Fear*, *Anticipation*, *Pessimism*, *Optimism* secara simultan terhadap keahlian *End-User Computing*?
3. Apakah ada pengaruh antara *Fear*, *Anticipation*, *Pessimism*, *Optimism* secara parsial terhadap keahlian *End-User Computing*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan variabel *Fear*, *Anticipation*, *Pessimism*, *Optimism* dan keahlian dalam *End-User Computing* pada mahasiswa S1 konsentrasi Manajemen Sistem Informasi Ilmu Administrasi Bisnis Fakultas Ilmu Administrasi.

2. Untuk mengetahui dan menjelaskan pengaruh antara *Fear*, *Anticipation*, *Pessimism*, *Optimism* secara simultan terhadap keahlian dalam *End-User Computing*.
3. Untuk mengetahui dan menjelaskan pengaruh antara *Fear*, *Anticipation*, *Pessimism*, *Optimism* secara parsial terhadap keahlian dalam *End-User Computing*.

D. Kontribusi Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai berikut :

1. Kontribusi Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi serta instropeksi diri akan manfaat dari teknologi komputer dan sejauh mana kemampuan mahasiswa dalam menggunakan teknologi komputer tersebut. Bagi instansi pendidikan hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi serta masukan dalam neyusun kebijakan tentang kurikulum pendidikan kedepannya guna lebih meningkatkan penggunaan teknologi komputer dalam proses belajar mengajar sesuai dengan disiplin ilmunya.

2. Kontribusi Akademis

Manfaat penelitian ini adalah dapat membantu dalam pengambilan keputusan mengenai pelatihan dan pendidikan komputer bagi mahasiswa. Dengan adanya *End-User Computing* diharapkan mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi dengan baik dan

memberikan dampak yang baik dalam peningkatan kinerja dan studi mahasiswa.

E. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Sistematika pembahasan dimaksudkan untuk memberi petunjuk secara umum tentang pengelompokan dan beberapa uraian singkat materi penulisan agar mudah diketahui secara global tentang isi dan jalan pikiran yang terdapat dalam skripsi ini. Sistematika pembahasan yang akan digunakan disusun sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini dijelaskan tentang hal-hal yang mendasari peneliti, terdiri dari beberapa sub bab antara lain: latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, kontribusi penelitian, serta sistematika pembahasan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini mengulas tentang landasan teori yang berkaitan dengan topik penelitian dan menjadi dasar peneliti seperti teori-teori yang berhubungan dengan pokok masalah yang dibahas dan menjelaskan tentang pengertian-pengertian yang berkaitan dengan penelitian.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini menyajikan bagaimana penelitian dilakukan, meliputi: jenis penelitian, fokus penelitian, lokasi dan situs penelitian,

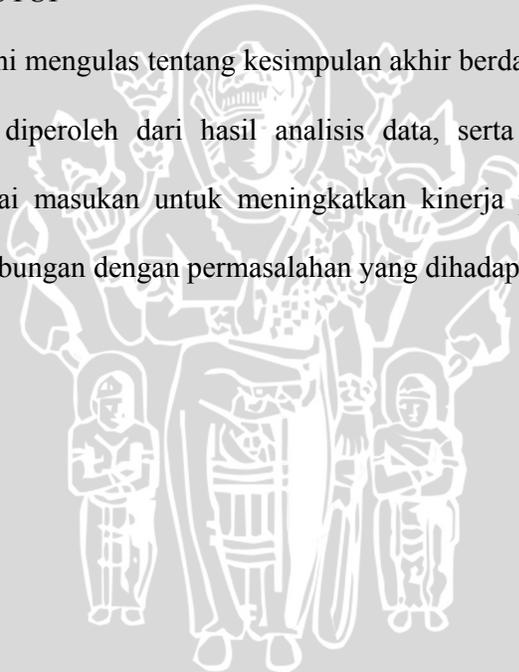
sumber data, metode pengumpulan data, instrument penelitian, dan analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum atau profil organisasi atau perusahaan beserta hasil dari penelitian yang berupa penyajian data dan interpretasi data yang di dapat serta pembahasan terhadap obyek yang diteliti.

BAB V : PENUTUP

Bab ini mengulas tentang kesimpulan akhir berdasarkan pada data yang diperoleh dari hasil analisis data, serta diberikan saran sebagai masukan untuk meningkatkan kinerja pemerintah yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Empiris

Pada bagian ini dicoba menelaah secara singkat beberapa hasil penelitian terdahulu dimaksudkan untuk memberi gambaran untuk memperjelas penelitian ini.

1. Imroniyah (2009)

Penelitian yang dilakukan oleh Hajah Imroniyah berjudul “Pengaruh Faktor Demografi dan *Personality* terhadap keahlian *End-User Computing*”. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode *mail survey*. Responden dikirim daftar pertanyaan yang terdiri dari tiga bagian. Bagian pertama menanyakan data *personality*, bagian kedua mengenai keahlian di bidang EUC, dan bagian ketiga menanyakan mengenai data demografi responden. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah keahlian dalam *End-User Computing* (Y1). Variabel independen dalam penelitian ini adalah faktor demografi yang meliputi usia (X1), jenis kelamin (X2), pendidikan (X3), pengalaman (X4) dan *personality* yang meliputi *computer anxiety* (X5), *computer attitude* (X6), *math anxiety* (X7).

Hasil analisis regresi menunjukkan dari keempat variabel faktor demografi yang diuji, tiga diantaranya yaitu umur, jenis kelamin, dan pengalaman mempunyai hubungan yang signifikan dengan keahlian dalam EUC. Variabel umur dan jenis kelamin berhubungan negatif dengan keahlian dalam EUC

sedangkan variabel pengalaman mempunyai hubungan yang positif. Satu variabel lainnya yaitu pendidikan tidak mempunyai hubungan yang dengan keahlian EUC. Sedangkan hasil analisis regresi pada *computer anxiety* (*fear* dan *anticipation*) mempunyai hubungan yang signifikan dengan keahlian dalam EUC. *Fear* mempunyai hubungan signifikan yang negatif dengan keahlian EUC, dimana koefisien regresinya adalah sebesar $-0,587$ dan $p < 0,05$. Ini berarti bahwa semakin takut personil EUC terhadap komputer maka semakin rendah keahlian EUC. Variabel *anticipation* menunjukkan hubungan signifikan yang positif dengan keahlian dalam EUC. Hubungan ini ditunjukkan oleh koefisien regresi positif sebesar $1,511$ dan $p < 0,01$. Dari hasil analisis *computer attitude* menunjukkan bahwa *pesimism* tidak mempunyai hubungan yang signifikan dengan keahlian dalam EUC. Variabel yang mempunyai hubungan signifikan dengan keahlian dalam EUC adalah variabel *optimism* saja.

2. Rustiana (2005)

Penelitian yang dilakukan oleh Rustiana berjudul “*Computer Anxiety dan Keahlian End-User Computing dalam Penggunaan Teknologi Informasi*”. Sampel yang dipilih adalah mahasiswa akuntansi yang sedang mengambil mata kuliah Sistem Informasi Manajemen sebagai proksi *End-User Computing*. Variabel-variabel dalam penelitian ini adalah *computer anxiety* dan *computer self efficacy*. Untuk mengukur variabel *computer self-efficacy* digunakan alat *computer self-efficacy scale* (SCE) yang dikembangkan oleh Murphy (1989).

Sebanyak 30 item pertanyaan untuk mengukur level *computer self-efficacy* untuk mengetahui kemampuan *user* dalam menggunakan komputer.

Data dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif, korelasi antar variabel. Pengujian hipotesis menggunakan regresi sederhana. Ketika seseorang merasa mempunyai tingkat *computer anxiety* yang rendah menyebabkan individu mempunyai keyakinan yang kuat bahwa komputer bermanfaat baginya sehingga timbul rasa senang bekerja dengan komputer.. Dengan demikian *computer self efficacy* seseorang tinggi. Namun sebaliknya, ketika sikap *computer anxiety* menunjukkan level yang tinggi menurut keyakinan dan persepsi user, ini menunjukkan bahwa teknologi komputer dapat mendominasi atau mengendalikan kehidupan manusia (Indriantoro, 2000). Sehingga disimpulkan kemampuan seseorang dalam menggunakan komputer (*computer self efficacy*) yang rendah. Dalam konteks komputer, *computer self efficacy* menggambarkan persepsi individu tentang kemampuannya menggunakan komputer untuk menyelesaikan tugas-tugas seperti menggunakan paket-paket *software* untuk analisis data, menulis surat *mail merge* dengan menggunakan *word processor* lebih dari pada keahlian yang sederhana seperti memformat disket atau *booting* ulang komputer.

3. Wibowo (2008)

Penelitian yang dilakukan oleh Wibowo berjudul “Pengaruh Faktor *Personality* dan *Professional Commitment* terhadap Keahlian *Computer Audit*”. Variabel dalam penelitian tersebut yakni tingkat profesional komitmen, *computer anxiety* dan *computer attitude* sebagai variabel independen serta keahlian komputer audit sebagai variabel dependen. Populasi penelitian ini adalah para

akuntan di Indonesia, dengan prioritas di Pulau Jawa. Pengiriman kuisioner yang telah dilakukan sebanyak 225 buah. Data yang digunakan adalah data primer yaitu melalui kuisioner kepada responden dengan instrumen peneliti sebelumnya. Kuisioner diberikan secara langsung, melalui surat (*mail survey*) dan melalui internet. Sedangkan metode Pengambilan *sample* yang digunakan adalah dengan metode *Judgmental Sampling*. Pengujian regresi menggunakan analisis T dan tes asumsi lain, seperti normalitas, non respon bias, dan gangguan klasik.

Temuan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan pada kecemasan (*computer anxiety*) terhadap komputer audit. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa teknologi komputer telah dimanfaatkan untuk kantor akuntan publik dalam pengembangan sumber daya manusianya agar dituntut pemahaman dan keahlian seorang Akuntan di bidang komputer, baik secara umum maupun dalam menggunakan Audit Software.

Berdasarkan ringkasan-ringkasan penelitian terdahulu di atas, dengan demikian pemetaan pemetaan penelitian terdahulu dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 2.1
Perbandingan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Sekarang

No.	Peneliti	Judul	Variabel	Metode Analisis	Hasil Peneletian
1.	Imroniyah (2009)	Pengaruh Faktor Demografi dan <i>Personality</i> terhadap Keahlian <i>End-User Computing</i>	Variabel bebas: Faktor demografi, <i>personality</i> Variabel Terikat: Keahlian dalam <i>End-User Computing</i>	Penelitian ini menguji hipotesis metode analisis regresi berganda (<i>multiple regression</i>) dengan bantuan SPSS Uji hipotesis dilakukan dengan dua cara, pertama dengan melakukan uji signifikansi simultan (uji statistik F) dan uji signifikan parameter individual (uji statistik t)	Hasil analisis regresi pada <i>computer anxiety</i> mempunyai hubungan yang signifikan dengan keahlian dalam EUC.. Dari hasil analisis <i>computer attitude</i> menunjukkan bahwa <i>pesimism</i> tidak mempunyai hubungan yang signifikan dengan keahlian dalam EUC saja.
2.	Rustiana (2005)	<i>Computer Anxiety</i> dan Keahlian <i>End-User Computing</i> dalam Penggunaan Teknologi Informasi	Variabel bebas: <i>Computer Anxiety</i> Variabel Terikat: <i>Computer Self-Efficacy</i>	<i>Eksplanatory research</i> dengan mengambil populasi pada mahasiswa akuntansi Universitas Atma Jaya Yogyakarta dengan pertimbangan bahwa dosen pengampu mata kuliah SIM pada jurusan ini.	Dari hasil analisis regresi bahwa <i>computer anxiety</i> mempunyai hubungan negatif sebesar $-0,618$ dengan <i>computer self efficacy</i> dengan tingkat signifikansi 0,01. Ini berarti bahwa semakin tinggi <i>computer anxiety</i> maka kemampuan <i>computer self efficacy</i> nya semakin rendah.

Lanjutan tabel 2.1

No.	Peneliti	Judul	Variabel	Metode Analisis	Hasil Penelitian
3.	Wibowo (2008)	Pengaruh Faktor <i>Personalit y</i> dan <i>Profesional Commitment</i> terhadap Keahlian Computer Audit	Variabel bebas: tingkat profesional komitmen, <i>computer anxiety</i> , <i>computer attitude</i> Variabel terikat: Keahlian komputer audit	<i>Eksplanatory research</i> dengan mengambil Populasi penelitian ini adalah para Akuntan di Indonesia, dengan prioritas di Pulau Jawa. Jumlah populasi obyek penelitian tidak dapat diketahui secara pasti ini.	Terdapat pengaruh signifikan pada kecemasan (<i>computer anxiety</i>) terhadap komputer audit. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa teknologi komputer telah dimanfaatkan untuk kantor akuntan publik dalam pengembangan sumber daya manusianya.
4.	Penelitian Sekarang (2012)	Pengaruh <i>Computer Anxiety</i> dan <i>Computer Attitude</i> terhadap Keahlian dalam <i>End-User Computing</i>	Variabel bebas: <i>Computer Anxiety</i> , <i>Computer Attitude</i> Variabel terikat: Keahlian dalam <i>End-User Computing</i>	<i>Eksplanatory research</i> dengan mengambil sampel dari sebagian populasi Mahasiswa S1 Konsentrasi Manajemen Sistem Informasi Fakultas Ilmu Administrasi Bisnis Universitas Brawijaya	

B. Tinjauan Teoritis

Tinjauan Teoritis berisi tentang landasan teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini, seperti pengertian karakteristik individu, teknologi informasi, dan kinerja serta aspek-aspek yang ada di dalamnya. Beberapa penjelasan tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Computer Anxiety*

a. Pengertian *Computer Anxiety*

Kecemasan atau dalam Bahasa Inggrisnya “*anxiety*” menurut Wiramihardja (2005:67) adalah suatu perasaan yang sifatnya umum, dimana seseorang merasa ketakutan atau kehilangan kepercayaan diri yang tidak jelas asal maupun wujudnya sehingga tidak berani dan mampu untuk bersikap dan bertindak secara rasional sesuai dengan yang seharusnya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kecemasan merupakan suatu bentuk psikologi yang dirasakan oleh manusia akan persepsi tentang perasaan yang tidak menyenangkan sehingga tidak berani dan mampu untuk bersikap dan bertindak secara rasional sesuai dengan seharusnya.

Sedangkan *Computer Anxiety* sendiri adalah kecenderungan seseorang menjadi susah, khawatir, cemas, atau ketakutan mengenai penggunaan komputer di masa sekarang atau di masa mendatang (Igbaria dan Parasuraman, 1989). Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh (Thatcher dan Perrew, 2002; Clarke, 2008:844) “*computer anxiety refers to the feeling of unease or apprehension about the consequences of using computers, such as loss of important data or making mistakes*”, yang artinya adalah perasaan tidak nyaman atau

kecemasan tentang konsekuensi dari menggunakan komputer, seperti kehilangan data penting atau membuat kesalahan. Temuan (Howard dan Smith, 1986) dalam (Clarke, 2008:844) memperkuat pendapat bahwa *computer anxiety* meningkatkan resistensi terhadap teknologi dan merupakan penghalang untuk keterlibatan individu dengan komputer.

Dari pendapat beberapa ahli tentang *computer anxiety*, dapat disimpulkan *computer anxiety* adalah tingkat dimana seseorang cemas dengan interaksinya terhadap komputer atau ketidaknyamanan beberapa orang saat mereka harus menggunakan komputer.

b. Jenis-jenis *Computer Anxiety*

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

- 1) *Anxious Technophobe*
Seseorang yang termasuk dalam tingkatan ini akan menunjukkan tanda-tanda klasik yang merupakan reaksi kekhawatiran (*anxiety reaction*) ketika menggunakan teknologi, tanda-tanda tersebut dapat berupa munculnya keringat ditelapak tangan, detak jantung yang keras atau sakit kepala.
- 2) *Cognitive Technophobe*
Seseorang yang termasuk dalam tingkatan ini pada mulanya merasa tenang dan rileks, mereka sebenarnya menerima suatu teknologi baru, tetapi muncul beberapa pesan negatif seperti "Saya akan menekan tombol yang salah dan mengacaukan mesin ini"
- 3) *Uncomfortable User*
Seseorang yang termasuk dalam tingkatan ini dapat dikatakan sedikit khawatir dan masih ada pernyataan negatif, tetapi secara umum tidak membutuhkan *one-on-one-counselling*

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa *computer anxiety* mempunyai pengaruh negatif terhadap *attitude* (Igbaria dan Parasuraman, 1989) dan terhadap keahlian dalam *End-User Computing*. Para peneliti menemukan responden dengan *Computer Anxiety* yang lebih tinggi mempunyai kepercayaan terhadap kemampuan diri dan hasil kinerja yang lebih rendah daripada yang mempunyai *Computer Anxiety* yang lebih rendah. Jika suatu tugas komputer dilaksanakan, subjek dengan tingkat *Computer Anxiety* yang lebih tinggi memerlukan waktu yang lebih lama untuk menyelesaikan tugas-tugas tersebut. Rifa dan Gudono (1999) dalam (Rustiana, 2005) menemukan dua variabel pada *computer anxiety* yaitu:

1) *Fear*

Menurut Linda (2000) seseorang yang merasa takut dengan adanya komputer karena mereka belum banyak menguasai teknologi komputer, sehingga mereka belum bisa mendapatkan manfaat dengan kehadiran komputer. Timbulnya rasa takut (*fear*) seseorang terhadap komputer merupakan respon dari suatu ancaman kecemasan pada penggunaan komputer tersebut dan pada hakekatnya rasa takut tersebut disadari namun tidak secara penuh sehingga mengakibatkan sikap yg negatif.

2) *Anticipation*

Seseorang merasa perlu melakukan antisipasi terhadap kegelisahan yang muncul dengan adanya komputer.. Menurut Linda (2000) seseorang merasa perlu melakukan antisipasi terhadap kegelisahan yang muncul dengan adanya komputer. Antisipasi tersebut dapat dilakukan dengan menerapkan ide-ide pembelajaran yang menyenangkan (*anticipation*) terhadap komputer. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *anticipation* merupakan respon positif dari kecemasan berkomputer

2. *Computer Attitude*

Attitude (sikap) adalah perasaan seseorang tentang obyek, aktivitas, peristiwa dan orang lain. Perasaan ini menunjukkan menjadi konsep yang merepresentasikan suka atau tidak sukanya (positif, negatif, atau netral) seseorang

pada sesuatu. sikap terhadap sesuatu objek juga mempunyai hubungan dengan niat seseorang untuk melakukan berbagai tingkah laku berkaitan dengan objek tertentu. Apabila telah terbentuk dengan mantap, sikap akan mempengaruhi pola pembentukan kepercayaan-kepercayaan baru. Begitu juga perlakuan tingkah laku tertentu mungkin akan membawa kepada kepercayaan-kepercayaan baru terhadap objek sikap itu dan akibatnya mempengaruhi sikap yang terbentuk.

Computer attitudes menunjukkan reaksi atau penilaian seseorang terhadap komputer berdasarkan kesenangan atau ketidaksenangannya terhadap komputer (Rifa dan Gudono, 1999; Imroniyah,2009). Teori *attitude* menyatakan bahwa perilaku (*behavior*) ditentukan oleh nilai manfaat yang diterima (*perceived usefulness*) dan norma sosial (*social norm*), dimana faktor-faktor tersebut merupakan faktor yang memberikan kontribusi terhadap diterimanya suatu teknologi komputer.

Berbagai sikap muncul dan ditunjukkan oleh individu terhadap kehadiran komputer di dunia mereka (*computer attitude*). Terdapat dua *attitude* yang ditunjukkan seseorang dalam menghadapi komputer yang juga terdapat dalam penelitian Rifa dan Gudono (1999) dalam (Imroniyah,2009) yaitu *optimism* dan *pessimism*.

a. *Pessimism*

Pessimism seseorang akan muncul atas kehadiran komputer, mereka menganggap dengan adanya komputer akan mengendalikan dan mendominasi kehidupan manusia (Rifa dan Gudono, 1999; Imroniyah,2009). Mereka percaya bahwa dengan adanya komputer dalam kehidupan manusia maka lama kelamaan kegiatan manusia akan tergantikan oleh teknologi komputer, sehingga timbul kecemasan akan terintimidasi. Pada akhirnya munculnya anggapan bahwa komputer merupakan suatu alat yang akan mengendalikan serta mendominasi kehidupan manusia, sehingga membawa

kehidupan manusia kedalam suatu era yang terintimidasi oleh kehadiran komputer.

b. *Optimism*

Optimism seseorang akan muncul atas kehadiran komputer, mereka merasa bahwa kehadiran komputer mampu meringankan setiap pekerjaan dan memberikan berbagai manfaat (Rifa dan Gudono, 1999). Mereka percaya bahwa dengan adanya komputer dalam kehidupan manusia maka efisiensi dalam setiap pekerjaan akan dapat dicapai, semua pekerjaan yang biasanya dilakukan oleh manusia dapat digantikan oleh komputer yang mampu memberikan hasil yang lebih cepat dan akurat. Pada akhirnya muncul anggapan bahwa komputer merupakan suatu alat yang mampu membawa kehidupan manusia kedalam suatu era yang cerah dan lebih maju

Budiono (2001) mengungkapkan hubungan antara sikap dengan penggunaan komputer, dimana subjek yang memiliki sikap positif terhadap komputer lebih banyak menggunakan komputer daripada subjek yang bersifat pesimis. Peneliti lain seperti Igbaria dan Parasuraman (1990) mengatakan bahwa sikap terhadap komputer mempunyai pengaruh terhadap penggunaan dan sukses atau gagalnya suatu sistem komputer.

Rifa dan Gudono (1999) dalam (Imroniyah, 2009) menemukan bahwa banyak subjek memandang komputer sebagai suatu penurunan nilai-nilai kemanusiaan. Subjek-subjek tersebut berpikir bahwa komputer memberikan kekuasaan (*power*) dan pengawasan (*control*) kepada perusahaan terhadap para pekerjanya. Hubungan antara sikap dengan penggunaan komputer, dimana subjek yang bersifat positif terhadap komputer lebih banyak menggunakan komputer daripada subjek yang bersifat pesimis. Sikap terhadap komputer mempunyai pengaruh terhadap penggunaan dan sukses atau gagalnya suatu sistem komputer.

3. *End-User Computing*

a. *Pengertian End-User Computing*

Peranan sumber daya manusia sangat penting didalam pengadaan sistem informasi berbasis komputer, didalam sistem informasi berbasis komputer terdapat istilah atau pengertian *end-user* dan *End-User Computing*. Adapun dari pengertian *End-User Computing* menurut McLeod (2001:25) adalah sistem informasi berbasis komputer yang secara langsung mendukung aplikasi operasional dan manajerial oleh *end-user* (pemakai akhir).

Definisi lain End-User Computing adalah,

The adoption and use of information technology by personnel outside the information systems department to DEVELOP software application in support of organizational task, (Brancheau dan Brown,1993; Steve Clarke, 2008:1836)

Artinya *End-User Computing* adalah penerapan dan penggunaan teknologi informasi oleh personel di luar departemen sistem informasi untuk mengembangkan aplikasi perangkat lunak untuk mendukung tugas organisasi. Komponen dari *End-User Computing* terdiri dari faktor organisasi, teknis, dan manusia itu sendiri sebagai *end-user* (Steve Clarke, 2008:)

Dari dua pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *End-User Computing* adalah penerapan dan penggunaan teknologi informasi oleh personil di luar departemen sistem informasi yang digunakan untuk mendukung aplikasi operasional dan manajerial organisasi.

b. Manfaat *End-User Computing*

End-User Computing mempunyai beberapa manfaat untuk pemakai dalam melakukan kegiatannya (McLeod, 2001:36), antara lain:

- 1) Memindahkan sebagian beban kerja pengembangan sistem kepada pemakai. *End-user* memperoleh keuntungan dengan memindahkan beberapa muatan kerja dari bagian pelayanan informasi kepa. Hal ini memungkinkan bagian pelayanan informasi untuk mengembangkan sistem organisasional yang mungkin lebih menjadi muatan kerja yang menumpuk selama beberapa bulan atau tahun. Ia juga memungkinkannya lebih mempunyai waktu untuk memelihara sistem yang telah berada pada komputer.
- 2) Mengurangi kesenjangan komunikasi antar *user* dan spesialisasi informasi

Pendapat yang sama tentang manfaat *End-User Computing* dikemukakan oleh Shayo dan Guthrie dalam (Clarke, 2008:1525) tentang peningkatan efektifitas pada individu yang menggunakan aplikasi yang sudah dikembangkan, yaitu:

- 1) Sebagai langkah untuk merumuskan sistem yang dikembangkan sehingga dapat digunakan oleh *end-user* lain
- 2) Sebagai peningkatan pembelajaran *end-user* dalam kemampuan mereka untuk menyelesaikan pekerjaan.
- 3) Peningkatan keunggulan kompetitif
- 4) Perbaikan dalam efektivitas organisasi untuk mengakses data untuk meningkatkan keputusan yang mereka buat

Dari beberapa pendapat para ahli yang sebagian besar sama dapat disimpulkan manfaat dari *End-User Computing* secara keseluruhan adalah membantu *end-user* dalam mengembangkan dan meningkatkan pembelajaran tentang teknologi informasi yang sudah terkomputasi untuk menyelesaikan atau meringankan pekerjaan mereka.

4. Keahlian dalam *End-User Computing*

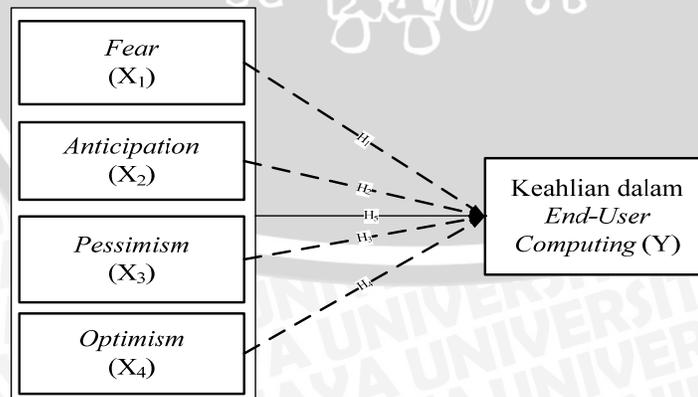
Keahlian dalam menggunakan komputer atau *End-User Computing* dapat diartikan sebagai keahlian atau kecakapan seseorang dalam menggunakan atau mengoperasikan komputer. Sedangkan *expert* (ahli) adalah seseorang yang memiliki tingkat keterampilan tertentu atau pengetahuan tinggi dalam subyek tertentu yang diperoleh dari pelatihan atau pengalaman ditandai dengan mengerjakan pekerjaan secara mudah, cepat, intuisi dan jarang membuat kesalahan (Trotter, 1986; Imroniyah, 2009).

Dengan demikian keahlian dalam *End-User Computing* dapat didefinisikan sebagai suatu perkiraan atas satu kemampuan seseorang untuk mengembangkan dan meningkatkan pembelajaran tentang teknologi informasi yang sudah terkomputasi untuk menyelesaikan atau meringankan pekerjaan mereka.

karakter tersebut adalah *fear* atau ketakutan terhadap komputer dan *anticipation* yang menunjukkan kesenangan terhadap ide pembelajaran terhadap komputer. Sedangkan dalam *computer attitude* terdapat dua karakteristik yang menunjukkan sikap seseorang dalam menghadapi komputer. Kedua karakter tersebut adalah *pessimism* dan *optimism*. Karakter *pessimism* menunjukkan sikap yang negatif terhadap keberadaan komputer dalam kehidupan manusia. Sedangkan *optimism* menunjukkan sikap percaya dan yakin bahwa kehadiran komputer mampu meringankan setiap pekerjaan dan memberikan berbagai macam manfaat.

Adanya perasaan takut yang berlebihan akan mempengaruhi seseorang untuk mempunyai keengganan untuk memanfaatkan komputer. Orang tersebut akan menganggap bahwa *End-User Computing* justru akan menghambat dirinya melaksanakan tugasnya. Jika seseorang mengidentifikasi bahwa *End-User Computing* dan pemanfaatannya merupakan suatu hambatan, maka orang tersebut akan mempunyai suatu perasaan yang tidak nyaman terhadap penggunaan *End-User Computing* tersebut di lingkungan (Clarke,2008).

Gambar 2.1
Model Hipotesis



Sumber: Gambar Diolah, 2012

Maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- a. H1: *Fear* (X_1) berpengaruh secara signifikan terhadap Keahlian dalam *End-User Computing* (Y)
- b. H2: *Anticipation* (X_2) berpengaruh secara signifikan terhadap Keahlian dalam *End-User Computing* (Y)
- c. H3: *Pessimism* (X_3) berpengaruh secara signifikan terhadap Keahlian dalam *End-User Computing* (Y)
- d. H4: *Optimism* (X_4) berpengaruh secara signifikan terhadap Keahlian dalam *End-User Computing* (Y)
- e. H5: *Fear* (X_1), *Anticipation* (X_2), *Pessimism* (X_3), *Optimism* (X_4) berpengaruh simultan terhadap Keahlian dalam *End-User Computing*



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian *explanatory*. Menurut Singarimbun dan Effendi (2006:5) penelitian *explanatory* (penelitian penjelasan) menjelaskan hubungan kausal antara variabel-variabel melalui pengujian hipotesa. Penelitian *explanatory* bertujuan untuk menemukan ada tidaknya hubungan dan apabila ada, berapa eratnya hubungan serta berarti atau tidak hubungan itu. Metode penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu penelitian yang menitik beratkan pada pengujian hipotesis dengan menggunakan data terukur dan pada akhirnya dapat ditarik suatu kesimpulan. Alasan dipilihnya jenis penelitian ini karena bertujuan untuk meneliti adanya keterkaitan atau pengaruh antara pengaruh *Computer Anxiety* dan *Computer Attitude* terhadap Keahlian dalam *End-User Computing*

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di lingkungan kampus Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya Malang. Alasan peneliti memilih lokasi tersebut dikarenakan peneliti ingin mengetahui bagaimana pengaruh *Computer Anxiety* dan *Computer Attitude* terhadap Keahlian dalam *End-User Computing* pada mahasiswa S1 Jurusan Ilmu Administrasi Bisnis angkatan 2008-2009, khususnya mahasiswa yang mengambil konsentrasi Manajemen Sistem Informasi.

Selain itu peneliti memilih mahasiswa konsentrasi Manajemen Sistem Informasi yang sudah menempuh praktek DAT.

C. Konsep, Variabel dan Pengukuran

1. Konsep

Menurut Singarimbun dan Efendi (2006:34) konsep adalah abstraksi mengenai suatu fenomena yang diputuskan atas dasar generalisasi dari sejumlah kejadian, keadaan, kelompok, atau individu tertentu. Konsep diperlukan dalam sebuah penelitian ilmiah untuk menggambarkan secara tepat fenomena yang diteliti. Konsep dalam penelitian ini adalah untuk meneliti pengaruh variabel *Computer Anxiety* dan variabel *Computer Attitude* terhadap variabel Keahlian dalam *End-User Computing*.

2. Variabel

Menurut Bungin (2005:93) variabel penelitian adalah gejala variabel yang bervariasi yaitu faktor-faktor yang dapat berubah-ubah ataupun dapat diubah untuk tujuan penelitian. Variabel penelitian perlu ditentukan dan dijelaskan agar alur hubungan atau lebih variabel dalam penelitian dapat dicari dan dianalisis. Pada penelitian ini variabel bebas yang akan diteliti adalah *Fear* (X_1), *Anticipation* (X_2), *Pessimism* (X_3), dan *Optimism* (X_4). Sebagai variabel terikat adalah Keahlian dalam *End-Eser Computing* (Y).

3. Definisi Operasional

Definisi operasional menurut Singarimbun dan Effendi (2006:46) adalah unsur penelitian yang memberitahukan bagaimana caranya mengukur suatu

variabel, sedangkan menurut Sugiyono (2007:2) “Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan”. Konsep tersebut dioperasionalkan dalam variabel dan indikator sebagai berikut:

a. *Fear* (X_1)

Fear disini berkaitan dengan kekhawatiran atau ketakutan seorang *end-user* atau pemakai akhir dalam penggunaan komputer.

Indikatornya:

1. Takut menggunakan komputer ($X_{1.1}$)

Pengguna takut membuat kesalahan saat menggunakan komputer

2. Kurang yakin dengan kemampuan ($X_{1.2}$)

Pengguna merasa kurang yakin dengan kemampuannya menggunakan komputer

3. Merasa takut jika salah menekan ($X_{1.3}$)

Pengguna takut menekan tombol yang salah

4. Mengalami kesulitan dalam memahami komputer ($X_{1.4}$)

Pengguna merasa khawatir mengalami kesulitan dalam memahami komputer

5. Khawatir mempelajari bahasa program komputer ($X_{1.5}$)

Pengguna khawatir memahami bahasa pemrograman komputer

b. *Anticipation* (X_2)

Anticipation merupakan keyakinan dan kesenangan pengguna dengan ide pembelajaran dan penggunaan komputer.

Indikatornya:

1. Tantangan mempelajari komputer sangat menyenangkan ($X_{2.1}$)
Mempelajari komputer merupakan tantangan yang sangat menyenangkan
2. Yakin ingin menggunakan komputer dalam pekerjaan ($X_{2.2}$)
Ingin menggunakan komputer dalam pekerjaan
3. Yakin setiap orang bisa menggunakan komputer ($X_{2.3}$)
Yakin bahwa setiap orang dapat menggunakan komputer
4. Yakin bahwa komputer merupakan alat yang penting ($X_{2.4}$)
Merasa yakin bahwa komputer merupakan alat yg penting di lingkungan pendidikan atau lingkungan kerja
5. Yakin mampu mengikuti perkembangan ($X_{2.5}$)
Yakin mampu mengikuti perkembangan yang terjadi dalam dunia komputer

c. *Pessimism* (X_3)

Pessimism adalah sikap yang mempercayai bahwa komputer akan mendominasi dan mengendalikan manusia. Mereka percaya bahwa dengan adanya komputer dalam kehidupan manusia maka lama kelamaan kegiatan

manusia akan tergantikan oleh teknologi komputer, sehingga timbul kecemasan akan terintimidasi.

Indikatornya:

1. Merasa akan dikendalikan komputer ($X_{3,1}$)

Merasa bahwa dalam waktu dekat hidup kita akan dikendalikan komputer

2. Komputer mengurangi makna penting pekerjaan ($X_{3,2}$)

Merasa bahwa komputer mengurangi makna penting pekerjaan dilakukan manusia

3. *Overuse computer* dapat membahayakan kesehatan ($X_{3,3}$)

Merasa bahwa *overuse computer* akan dapat membahayakan kesehatan

4. Komputer akan menggantikan pekerjaan ($X_{3,4}$)

Merasa bahwa komputer akan menggantikan pekerjaan

- d. *Optimism* (X_4)

Optimism adalah sikap yang mempercayai bahwa komputer akan sangat membantu dan bermanfaat. Mereka percaya bahwa semua pekerjaan yang biasanya dilakukan oleh manusia dapat digantikan oleh komputer yang mampu memberikan hasil yang lebih cepat dan akurat.

Indikatornya:

1. Komputer membawa kedalam era baru ($X_{4,1}$)

Merasa bahwa komputer membawa kedalam era baru yang disebut era informasi

2. Komputer meningkatkan standart kehidupan manusia ($X_{4,2}$)

Merasa bahwa penggunaan komputer merupakan peningkatan standar kehidupan manusia

3. Komputer alat yang cepat dan efisien ($X_{4,3}$)

Merasa bahwa komputer merupakan suatu alat yang cepat dan efisien dalam mengolah informasi

4. Komputer membuat pekerjaan lebih mudah ($X_{4,4}$)

Merasa bahwa pekerjaan akan lebih mudah dengan adanya komputer

5. Komputer mengurangi pekerjaan yang banyak ($X_{4,5}$)

Merasa bahwa komputer mampu megnurangi pekerjaan yang banyak

e. Keahlian dalam *End-User Computing* (Y)

Keahlian dalam menggunakan komputer atau *End-User Computing* dapat diartikan sebagai keahlian atau kecakapan seseorang dalam menggunakan atau mengoperasikan komputer. Sedangkan ahli (*expert*) adalah seseorang yang memiliki tingkat ketrampilan tertentu atau pengetahuan tinggi dalam subyek tertentu yang diperoleh dari pelatihan atau pengalaman ditandai dengan mengerjakan pekerjaan secara mudah, cepat, intuisi dan jarang membuat kesalahan.

Indikatornya:

1. Bekerja dengan *Personal Computer* (Y_1)

Dapat bekerja dengan *Personal Computer*

2. Mencari bantuan untuk mengatasi masalah (Y_2)

Dapat mencari bantuan untuk mengatasi masalah sistem komputer

3. Memasukkan data atau kata (Y_3)
Memasukkan data atau kata ke dalam *file*
4. Membuka *file* (Y_4)
Dapat membuka *file* untuk ditampilkan pada layar monitor
5. Memahami istilah *hardware* (Y_5)
Memahami istilah yang berkaitan dengan *hardware* komputer
6. Memahami istilah *software* (Y_6)
Memahami istilah yang berkaitan dengan *software* komputer
7. Belajar *software* (Y_7)
Belajar menggunakan berbagai macam *software*
8. Menganalisis data angka (Y_8)
Menggunakan komputer untuk menganalisis data angka
9. Menggunakan *printer* (Y_9)
Menggunakan *printer* untuk membuat *hardcopy*
10. Mengcopy sebuah USB *flash disk*/CD (Y_{10})
Mengcopy data sebuah USB *flash disk*/CD
11. Menyimpan *software* (Y_{11})
Menyimpan *software* dengan benar
12. Menjelaskan sebuah program (Y_{12})
Menjelaskan sebuah program akan berjalan atau tidak berjalan pada komputer
13. Mengumpulkan informasi (Y_{13})
Menggunakan komputer untuk mengumpulkan informasi

14. Memahami tiga tahap pemrosesan data (Y_{14})

Memahami tiga tahap pemrosesan data: input, proses, output

15. Memecahkan masalah-masalah komputer (Y_{15})

Menemukan dan memecahkan masalah-masalah komputer

16. Mengotomatisasikan pekerjaan (Y_{16})

Menggunakan komputer untuk mengotomatisasikan pekerjaan

Definisi operasional variabel dalam tabel adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1
Variabel dan Indikator

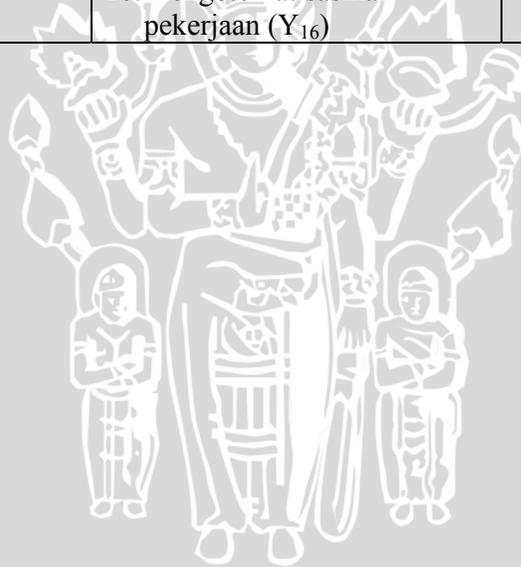
Variabel	Indikator/Item	Sumber
<i>Fear</i> (X_1)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Takut menggunakan komputer ($X_{1,1}$) 2. Merasatidak yakin dengan kemampuan ($X_{1,2}$) 3. Merasa takut jika salah menekan ($X_{1,3}$) 4. Mengalami kesulitan dalam memahami komputer ($X_{1,4}$) 5. Mampu mempelajari bahasa program komputer ($X_{1,5}$) 	<p>(Heinnsen et al. (1987), Rifa dan Gudono (1999), Rustiana (2005))</p>
<i>Anticipation</i> (X_2)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tantangan mempelajari komputer sangat menyenangkan ($X_{2,1}$) 2. Yakin ingin menggunakan komputer dalam pekerjaan ($X_{2,3}$) 3. Yakin setiap orang bisa menggunakan komputer ($X_{2,5}$) 4. Yakin komputer merupakan alat yang penting ($X_{2,6}$) 5. Yakin mampu mengikuti perkembangan ($X_{2,7}$) 	

Lanjutan tabel 3.1

Variabel	Indikator/Item	Sumber
<i>Pessimism</i> (X ₃)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merasa akan dikendalikan komputer (X_{3.1}) 2. Komputer mengurangi makna penting pekerjaan (X_{3.2}) 3. <i>Overuse computer</i> akan dapat membahayakan kesehatan (X_{3.3}) 4. Komputer akan menggantikan pekerjaan (X_{3.4}) 	(Nickell dan Pinto (1986), Rifa dan Gudono (1999), Imroniyah (2009))
<i>Optimism</i> (X ₄)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Komputer membawa ke baru (X_{4.1}) 2. Komputer meningkatkan standart kehidupan manusia (X_{4.2}) 3. Komputer alat yg cepat dan efisien dalam mengolah informasi (X_{4.3}) 4. Komputer membuat pekerjaan lebih mudah (X_{4.4}) 5. Komputer mengurangi pekerjaan yang banyak (X_{4.5}) 	
Keahlian dalam <i>End-User Computing</i> (Y)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bekerja dengan <i>Personal Computer</i> (Y₁) 2. Mencari bantuan untuk mengatasi masalah sistem komputer (Y₂) 3. Memasukkan data atau kata ke dalam <i>file</i> (Y₃) 4. Membuka <i>file</i> untuk ditampilkan pada layar monitor (Y₄) 5. Memahami istilah yang berkaitan dengan <i>hardware</i> komputer (Y₅) 6. Memahami istilah yang berkaitan dengan <i>software</i> komputer (Y₆) 7. Belajar menggunakan berbagai macam <i>software</i> (Y₇) 8. Menggunakan komputer untuk menganalisis data angka (Y₈) 9. Menggunakan <i>printer</i> untuk membuat <i>hardcopy</i> (Y₉) 10. Mengcopy sebuah USB <i>flash disk/CD</i> (Y₁₀) 11. Menyimpan <i>software</i> dengan benar (Y₁₁) 	Harrison dan Rainer (1992), Rifa dan Gudono (1999), Jogyanto (2008:186)

Lanjutan tabel 3.1

Konsep	Variabel	Indikator/Item	Sumber
		12. Menjelaskan sebuah program akan berjalan atau tidak berjalan pada komputer (Y ₁₂) 13. Menggunakan komputer untuk mengumpulkan informasi (Y ₁₃) 14. Memahami tiga tahap pemrosesan data: input, proses, output (Y ₁₄) 15. Menemukan dan memecahkan masalah-masalah komputer (Y ₁₅) 16. Mengotomatisasikan pekerjaan (Y ₁₆)	<i>Harrison dan Rainer (1992), Rifa dan Gudono (1999), Jogiyanto (2008:186)</i>



4. Skala Pengukuran

Skala *Likert* digunakan pada setiap item dan diberikan pilihan jawaban dengan menggunakan ukuran sangat setuju sampai dengan tidak setuju. Setiap pilihan jawaban diberikan skor tertentu. Dalam penelitian ini untuk jawaban :

- “Sangat Setuju” diberikan skor 5
- “Setuju” diberikan skor 4
- “Netral” diberikan skor 3
- “Tidak Setuju” diberikan skor 2
- “Sangat Tidak Setuju” diberikan skor 1

Dari tabel penskoran skala *Likert*, dapat ditentukan besarnya kelas interval dengan rumus :

$$c = \frac{X_n - X_1}{k}$$

Keterangan :

c = perkiraan besarnya (*class width, class size, class length*)

k = banyaknya kelas

X_n = nilai observasi terbesar

X_1 = nilai observasi terkecil

$$c = \frac{5 - 1}{5} = 0,8$$

Berdasarkan hasil perhitungan dengan rumus diatas, maka dapat diperoleh nilai interval kelas pada sakal *Likert* adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2
Interval Kelas Skala Likert

No.	Notasi	Score	Interval Kelas
1.	SS	5	>4,2 – 5
2.	S	4	>3,4 – 4,2
3.	N	3	>2,6 – 3,4
4.	TS	2	>1,08 – 2,6
5.	STS	1	1 - 1,08

Sumber: Data Diolah, 2012

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Sugioyono (2009:117) mengemukakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa S1 jurusan Administrasi Bisnis yang mengambil konsentrasi Manajemen Sistem Informasi angkatan 2008 dan 2009 Universitas Brawijaya yang dinyatakan aktif hingga tahun 2011/2012 yang berjumlah 84 orang. Alasan peneliti mengambil populasi mahasiswa angkatan 2008 dan 2009 karena yang sudah mengambil praktek DAT. Alasan peneliti memilih mahasiswa konsentrasi Manajemen Sistem Informasi karena dalam perkuliahan sering menggunakan komputer dalam mengerjakan tugas-tugas perkuliahan ataupun dalam melaksanakan perkuliahan. Jadi peneliti

ingin meneliti sejauh mana pengaruh *Computer Anxiety* dan *Computer Attitude* terhadap Keahlian dalam *End-User Computing* pada mahasiswa S1 Jurusan Ilmu Administrasi Bisnis angkatan 2008-2009, khususnya mahasiswa yang mengambil konsentrasi Manajemen Sistem Informasi.

2. Sampel

Untuk memudahkan peneliti, serta terbatasnya kemampuan dari segi tenaga, waktu dan biaya sehingga tidak memungkinkan untuk menguji semua elemen yang ada di populasi, untuk itu perlu adanya sampel. Menurut Sugiyono (2010:116), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.. Dalam penelitian ini digunakan sampel dari sebagian populasi karena berdasarkan data jumlah mahasiswa S1 jurusan Administrasi Bisnis yang mengambil konsentrasi Manajemen Sistem Informasi angkatan 2008/2009 yang dinyatakan aktif sebanyak 84 orang.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Pada penelitian ini digunakan teknik pengambilan sampel dengan *proporsional random sampling*. Menurut Bungin (2009 : 114) teknik pengambilan “*proporsional random sampling* adalah pengambilan sampel yang diambil berimbang pada setiap perwakilan populasi area”. Sampel yang diambil adalah mahasiswa S1 jurusan administrasi bisnis yang mengambil konsentrasi Manajemen Sistem Informasi angkatan 2008 dan 2009 yang masih aktif sebagai mahasiswa Fakultas Ilmu Administrasi Brawijaya.

Sementara itu untuk menentukan ukuran sampel yang dibuat, digunakan rumus ukuran sampel yang dibuat Slovin (Umar 2004:141). Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{N.d^2 + 1}$$

Keterangan:

n = ukuran sampel

N = ukuran populasi

d = galat pedugaan (dalam penelitian ini digunakan)

Tabel 3.3
Rincian Sampel Penelitian

No.	Objek	Jumlah Populasi	Jumlah Sampel
1.	Mahasiswa FIA S1 Konsentrasi MSI angkatan 2008	37	$n = \frac{37}{37.0,1^2 + 1}$ =27
2.	Mahasiswa FIA S1 Konsentrasi MSI angkatan 2009	47	$n = \frac{47}{47.0,1^2 + 1}$ = 31
	Jumlah		58

Sumber: data diolah 2012

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini berhubungan dengan jenis data yang diambil. Data-data yang dipakai diharapkan sesuai dengan permasalahan yang dihadapi sehingga dapat membantu penyelesaian penelitian ini. Data-data yang diperlukan berasal dari dua sumber berikut, yaitu :

- a. Data-data primer yang diperlukan dalam kegiatan penelitian yang dikumpulkan secara langsung dari lapangan, dalam hal ini berasal dari para responden melalui kuisioner pada Mahasiswa S1 angkatan 2008/2009 Fakultas Ilmu Administrasi. Data primer merupakan data yang dikumpulkan untuk penelitian dari tempat aktual terjadinya sesuatu (Sekaran, 2007:77).
- b. Data sekunder merupakan data primer yang telah diolah lebih lanjut dan disajikan baik oleh pengumpul data primer ataupun oleh pihak lain misalnya dalam bentuk tabel-tabel atau diagram-diagram. Sedangkan (Sekaran, 2007:77) menyatakan bahwa data sekunder merupakan data yang diperoleh melalui sumber yang sudah ada. Data ini biasanya diperoleh dari buku, jurnal atau laporan penelitian terdahulu.

2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Menyebarkan Kuisioner

Untuk mendapatkan data tentang fenomena maka diperlukan teknik dan alat untuk mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data pada

penelitian ini menggunakan pedoman kuisisioner (angket). Pedoman kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Sehingga penelitian dengan menyebarkan kuisisioner agar memperoleh data primer untuk menguji hipotesis. Disamping itu penggunaan kuisisioner ini bertujuan mendapatkan informasi dengan validitas dan reliabilitas yang tinggi. Oleh karena itu, dalam tahap selanjutnya dari kuisisioner yang telah terkumpul dilakukan uji reliabilitas dan validitas. Pada penelitian ini, kuisisioner yang bersifat tertutup akan diberikan pada responden dimana responden hanya memilih alternatif jawaban yang tersedia pada kuisisioner.

3. Instrumen Penelitian

Mengumpulkan data yang relevan dalam suatu penelitian dibutuhkan instrumen yang tepat sehingga akan memungkinkan dirumuskannya generalisasi objek yang pada akhirnya akan tercapai tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, instrumen penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Kuesioner, berupa daftar pertanyaan kepada responden yang akan diteliti untuk diisi. Pada kuesioner terdapat pertanyaan yang berbentuk *Multiple Choice Question* yaitu jenis pertanyaan pilihan dimana responden diminta untuk memilih jawaban dari berbagai alternatif jawaban yang ada. Tujuan utama dari pembuatan kuesioner ini adalah untuk memperoleh data yang relevan dengan tujuan survei serta untuk memperoleh informasi yang valid dan reliabilitas yang tinggi.

F. Uji Instrumen Data

Data adalah bentuk deskripsi variabel yang diteliti lalu berfungsi sebagai alat untuk menguji hipotesis. Hasil dari penelitian dikatakan bermutu tergantung dari benar tidaknya data. Oleh karena itu, pada instrumen pengumpulan data harus memenuhi dua persyaratan yaitu valid dan reliable. Pengujian validitas dan reliabilitas pada penelitian ini menggunakan program *SPSS versi 18.0 for Windows*.

1. Uji Validitas

Menurut Arikunto (2002:168-169) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan dan kesahihan sesuatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Sebuah instrument dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel instrument menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud.

Uji validitas dapat dilakukan dengan menghitung nilai korelasi antara data pada masing-masing pertanyaan dengan skor total. Valid tidaknya suatu item dapat diketahui dengan membandingkan indeks korelasi *product moment* (r hitung) dengan nilai kritis atau probabilitasnya. Apabila angka korelasi yang diperoleh berada di atas nilai kritis, maka item tersebut dapat dikatakan valid.

Dalam penelitian ini pengujian validitas dilakukan dengan program *SPSS* Penghitungannya dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\sum nxy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

(Sugiyono, 2010:248)

Keterangan :

- r : Koefisien korelasi *Pearson* antara item instrumen yang akan digunakan dan variabel yang bersangkutan.
- n : Jumlah responden.
- x : Jumlah skor item instrumen yang akan digunakan.
- y : Jumlah skor total (seluruh item) dalam variabel tersebut

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan suatu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya atau digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrument tersebut sudah baik (Arikunto, 2002:178). Sehingga dapat disimpulkan reliabilitas adalah istilah yang dipakai untuk menunjukkan sejauh mana suatu hasil pengukuran relatif konsisten apabila alat ukur tersebut digunakan berulang kali. Ferdinand (2006:60) menyatakan bahwa nilai batas yang digunakan untuk menilai sebuah tingkat reliabilitas yang dapat diterima adalah 0,60, walaupun angka itu bukanlah sebuah ukuran yang “mati”. Oleh karena itu, apabila penelitian yang dilakukan bersifat eksplanatori, maka nilai dibawah 0,60 pun masih dapat diterima sepanjang disertai alasan-alasan empirik terlihat dalam proses eksplorasi. Dalam penelitian ini pengujian reliabilitas dilakukan dengan program *SPSS*. Pengujian tingkat reliabilitas dapat menggunakan metode *Alpha Croanbach*, dengan rumus sebagai berikut :

$$\alpha = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum sj^2}{sx^2} \right]$$

Keterangan :

- α = Reliabilitas instrumen

k = Banyaknya pertanyaan

sj^2 = Jumlah varian butiran

sx^2 = Varian total

G. Metode Analisis Data

1. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap obyek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku. Pada statistik deskriptif ini, akan dikemukakan cara-cara penyajian data dengan tabel biasa maupun distribusi frekuensi antara lain grafik garis maupun batang, diagram lingkaran, pictogram, penjelasan kelompok melalui modus, median, mean dan variasi kelompok melalui rentang dan simpangan baku (Sugiyono, 2010: 206)

2. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas Data

Distribusi normal merupakan distribusi teoritis dari variabel random yang kontinyu (Ghozali 2006: 172). Dengan menggunakan distribusi normal, maka data dibuat agar lebih memiliki makna. Dengan normalitas data, maka data dapat dilanjutkan penyajiannya dalam bentuk membedakan, mencari hubungan dan meramalkannya. Untuk menguji apakah sampel penelitian merupakan jenis distribusi normal maka digunakan pengujian menggunakan *normal probability plot* terhadap masing-masing variabel.

Dasar pengambilan keputusan dalam mendeteksi normal atau tidaknya sebaran data yang akan dianalisis yaitu dengan cara:

- a. Apabila data menyebar disekitar garis diagonal serta mengikuti arah garis diagonal tersebut, dapat dikatakan bahwa persyaratan normalitas dapat terpenuhi.
- b. Sebaliknya apabila data menyebar jauh dari garis diagonal serta tidak mengikuti arah garis diagonal tersebut, dapat dikatakan bahwa persyaratan normalitas tidak dapat terpenuhi.

b. Uji Multikolinieritas

Menurut Ghozali (2006: 91) pengujian tersebut bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas. Model regresi yang baik seharusnya tidak ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas. Ghozali (2006:93), untuk mengetahui ada atau tidaknya mutikolinieritas maka dapat dilihat dari nilai *tolerance* dan lawannya yaitu variabel inflation faktor (VIF), nilai *tolerance* yang rendah sama dengan nilai VIF yang tinggi. Untuk menunjukkan adanya multikolinieritas adalah nilai *tolerance* < 0.10 sama dengan nilai VIF > 10 . Apabila nilai VIF kurang dari 10 maka dapat dikatakan tidak terjadi multikolonieritas antar variabel independen dalam model regresi.

Tujuan uji ini adalah untuk menguji apakah pada model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel independen (bebas). Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi di antara variabel independen (Ghozali, 2006: 91). Multikolinieritas berarti bahwa antar variabel bebas atau variabel

terikat yang terdapat dalam model memiliki hubungan yang sempurna atau mendekati sempurna.

c. Uji Heterokedastisitas

Tujuan uji asumsi regresi berganda heterokedastisitas adalah untuk menguji apakah dalam sebuah model regresi terdapat ketidaksamaan varians dari satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Jika varians dari residual dari satu pengamatan ke pengamatan yang lain tetap, maka disebut homoskedastisitas. Jika varians berbeda, disebut heterokedastisitas. Model regresi yang baik adalah tidak terjadi heterokedastisitas (Ghozali, 2006: 105).

Menurut Ghozali (2006: 105) bahwa heteroskedastisitas dapat dideteksi dengan melihat grafik plot antara nilai prediksi variabel terikat (dependen) yaitu ZPRED dengan residualnya SRESID. Deteksi ada tidaknya heteroskedastisitas dapat dilakukan dengan melihat ada tidaknya pola tertentu pada grafik *scatterplot* antara SRESID dan ZPRED dimana sumbu Y adalah Y yang telah terprediksi, dan sumbu X adalah residual ($Y \text{ prediksi} - Y \text{ sesungguhnya}$). Ghozali (2006: 105) menyatakan bahwa:

- 1) Jika ada pola tertentu, seperti titik-titik yang ada membentuk pola tertentu yang teratur (bergelombang, melebar kemudian menyempit), maka mengindikasikan telah terjadi heteroskedastisitas; dan,
- 2) Jika tidak ada pola yang jelas, serta titik-titik menyebar di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y, maka tidak terjadi heterokedastisitas.

3. Analisis Regresi Berganda

Gujarati dalam Ghozali (2006: 81) menjelaskan bahwa analisis regresi pada dasarnya adalah studi mengenai ketergantungan variabel dependen (terikat) dengan satu atau lebih variabel independen (variabel bebas), dengan tujuan untuk mengestimasi atau memprediksi rata-rata populasi atau nilai rata-rata variabel dependen berdasarkan nilai variabel independent yang diketahui.

Perumusan model analisis linear berganda yang dapat digunakan adalah sebagai berikut (Sugiyono, 2004: 211) :

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + \dots + b_nX_n$$

Dimana :

y = Nilai hubungan variabel bebas terhadap variabel terikat

a = Bilangan konstanta sebagai titik potong

b = koefisien regresi

x = variabel bebas

Model di atas dapat digunakan untuk memprediksi pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat yang dapat dilihat pada *standardized koefisien* (β) masing-masing variabel bebas.

H. Pengujian Hipotesis

1. Uji F

Menurut Ghozali (2006: 84), uji statistik F pada dasarnya digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas secara bersama-sama terhadap variabel terikat. Kriteria keputusannya apabila nilai F hitung $>$ F tabel, dengan taraf signifikansinya adalah 0,05 atau kurang, maka dikatakan secara bersama-sama variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat

2. Uji t

Uji t digunakan untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh variabel independent terhadap variabel dependent secara individual. Kriteria keputusan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, dengan taraf signifikansinya 0,05 atau dibawahnya yang dilihat pada kolom Sig, maka dapat dikatakan bahwa variabel bebas secara individual berpengaruh terhadap variabel terikat.

UNIVERSITAS BRAWIJAYA



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya Malang Jalan Mayjen Haryono Nomor 163 Malang. Lokasi penelitian dibatasi oleh:

Utara : Jalan M.T. Haryono

Selatan: Fakultas Ekonomi Universitas Brawijaya Malang

Timur : *Guest House* Universitas Brawijaya Malang

Barat : Fakultas Teknik Universitas Brawijaya Malang

Pemaparan lebih lanjut mengenai gambaran umum lokasi penelitian sebagai berikut:

1. Sejarah Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya

Tanggal 15 September 1960 didirikan Fakultas Administrasi Niaga (FAN) oleh Universitas Kotapraja Malang, namun pada tanggal 11 Juli 1961 nama Universitas Kotapraja diganti menjadi universitas negeri dengan nama Universitas Brawijaya dengan 4 Fakultas, yaitu Fakultas Hukum dan Pengetahuan Masyarakat (FHPM), Fakultas Ekonomi (FE), Fakultas Administrasi Niaga (FAN), dan Fakultas Pertanian (FP). Pada tanggal 30 September 1962, untuk menyesuaikan dengan Undang-undang Perguruan Tinggi Nomor 22 Tahun 1961, Fakultas Administrasi Niaga berganti nama menjadi Fakultas Ketatanegaraan dan Ketataniagaan (FKK). Sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 27 Tahun 1982 tentang Penataan Fakultas pada Universitas/Institut Negeri dan Keputusan

Presiden Nomor 59 Tahun 1982 tentang Susunan Organisasi Universitas Brawijaya, nama Fakultas Ketatanegaraan dan Ketataniagaan (FKK) diubah menjadi Fakultas Ilmu Administrasi (FIA) dengan dua jurusan, yaitu Administrasi Bisnis/Niaga dan Administrasi Publik/Negara. Pada tahun ajaran 2010/2011 Fakultas Ilmu Administrasi menambah empat Program Studi, yaitu Bisnis Internasional, Administrasi Perpajakan, Administrasi Pemerintahan dan Perencanaan Pembangunan.

2. Visi dan Misi Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya

Visi Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya Malang adalah menjadi lembaga pendidikan Ilmu Administrasi yang bermutu dan diakui oleh masyarakat luas di dalam maupun di luar negeri.

Misi Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya Malang adalah:

- a. Meningkatkan kualitas dan kuantitas pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi, yang meliputi pendidikan dan pengajaran, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.
- b. Menciptakan etos Ilmu Administrasi di tengah masyarakat dan memperkuat posisi alumni di tengah pasar kerja.
- c. Meningkatkan efektivitas dan efisiensi manajemen dan pengelolaan fakultas.

3. Jurusan dan Program Studi Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya

Dalam rangka merespon kebutuhan masyarakat dan pemerintah untuk mengisi berbagai macam posisi tekno-struktur dengan level kompetensi yang beragam, maka Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya Malang menawarkan beberapa jenjang program studi, yaitu:

a. Program Sarjana (S-1)

- 1) Program Studi Ilmu Administrasi Negara/Publik (*Public Administration*)
 - a) Administrasi Pembangunan
 - b) Administrasi Pemerintahan Daerah
 - c) Kebijakan Publik
- 2) Program Studi Ilmu Administrasi Niaga/Bisnis (*Business Administration*)
 - Manajemen Keuangan
 - Manajemen Pemasaran
 - Manajemen Produksi/operasi
 - Manajemen Sistem Informasi
 - Manajemen Sumber Daya Manusia
- 3) Program Studi Ilmu Administrasi Pemerintahan
- 4) Program Studi Ilmu Administrasi Perpajakan
- 5) Program Studi Ilmu Bisnis Internasional
- 6) Program Studi Ilmu Perencanaan Pembangunan

b. Program Magister Ilmu Administrasi (S-2)

1) Program Studi Ilmu Administrasi Negara/Publik (*Public Administration*)

- Kebijakan Publik
- Keuangan Daerah
- Manajemen Publik
- Pemerintahan Daerah
- Pemberdayaan Masyarakat
- *Double Degree*, kerjasama Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya (*Master of Public Administration/MPA*) dengan Takushoku University (*Master of International Development/MID*), Ritsumeiken University (*Master of Arts in International Relations/MA*), Ritsumeiken APU (*Asia Pacific University*) (*Master of Science in International Cooperation Policy/M.Sc*), Keio University (*Master of Media and Governance/MMG*), GRIPS (*Master of Public Policy/MPP*) di Jepang.

2) Program Studi Ilmu Administrasi Niaga/Bisnis (*Business Administration*)

- Kebijakan Bisnis
- Pengembangan Sumber Daya Manusia
- Pengembangan Sistem Informasi
- Pengembangan Organisasi dan Kepemimpinan

c. Program Doktor Ilmu Administrasi (S-3)

- 1) Ilmu Administrasi Negara/Publik (*Public Administration*)
- 2) Ilmu Administrasi Niaga/Bisnis (*Business Administration*)

4. Kemahasiswaan Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya

Proses perkuliahan tentu tidak berlangsung seharian penuh. Mahasiswa dapat mengisi waktu luang dengan menyalurkannya ke lembaga-lembaga yang diperuntukkan bagi mahasiswa dan dipantau sepenuhnya oleh pihak fakultas. Lembaga-lembaga kemahasiswaan yang ada di Fakultas Ilmu Administrasi sebagai berikut:

a. Majelis Permusyawaratan Mahasiswa (MPM)

Majelis Permusyawaratan Mahasiswa (MPM) adalah forum tertinggi dalam kehidupan kemahasiswaan di Fakultas Ilmu Administrasi. Pelaksana harian dipegang oleh tiga orang mahasiswa selaku presidium yang dipilih oleh mahasiswa. Bertugas merumuskan Garis-garis besar Haluan Kerja Organisasi (GBHKO) bagi Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM).

b. Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM)

Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) adalah lembaga tinggi eksekutif dalam kehidupan kemahasiswaan di tingkat fakultas. Ketua Umum disebut dengan Presiden yang dipilih oleh mahasiswa fakultas melalui Pemilwa (Pemilihan Umum Mahasiswa) Fakultas. Bertugas melaksanakan Garis Besar Haluan Kerja Organisasi yang telah ditetapkan oleh Majelis Permusyawaratan Mahasiswa sebagai haluan kerja organisasi selama satu periode, yaitu satu tahun kerja.

c. Dewan Perwakilan Mahasiswa (DPM)

Dewan Perwakilan Mahasiswa (DPM) adalah lembaga tinggi legislatif dalam kehidupan kemahasiswaan Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya. Anggotanya sebanyak tujuh orang mahasiswa yang dipilih melalui Pemilwa fakultas. Bertugas merumuskan kebijakan yang berkaitan dengan kelembagaan Fakultas Ilmu Administrasi bersama-sama dengan BEM.

d. Himpunan Mahasiswa Jurusan/Program (HMJ/P)

- 1) HMJ Administrasi Bisnis yang disebut dengan Himpunan Mahasiswa Jurusan Administrasi Bisnis (HIMABIS).
- 2) HMJ Administrasi Publik yang disebut dengan Himpunan Mahasiswa Jurusan Administrasi Publik (HUMANISTIK).

e. Lembaga Otonomi Mahasiswa (LOF)

- 1) RSC (*Research Study Club*), yaitu pengembangan minat dalam bidang penelitian dan penulisan karya tulis ilmiah.
- 2) LPM DIANNS (Lembaga Pers Mahasiswa Dialektika Ilmu Administrasi Negara Niaga Sekretaris), yaitu sebagai lembaga pers kampus yang bergerak dalam pengembangan minat bakat bidang jurnalistik.
- 3) FORKIM (Forum Kajian Islam dan Masyarakat), yaitu pengembangan dalam bidang kereligiusan agama Islam.
- 4) AEC (*Administration English Club*), minat bakat dalam pengembangan kemampuan mengasah berbahasa Inggris.

- 5) AMC (*Adminsitration Music Club*), pengembangan minat bakat dalam bidang seni musik.
- 6) PSM (*Paduan Suara Mahasiswa*), pengembangan minat bakat dalam bidang tarik suara.

5. Fasilitas Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya

a. Laboratorium Pengembangan Akuntansi dan Manajemen Keuangan

- 1) Merupakan sarana penunjang Jurusan Administrasi Bisnis yang dirancang untuk mengembangkan ilmu akuntansi dan manajemen keuangan dalam rangka proses belajar-mengajar.
- 2) Laboratorium akuntansi dan manajemen keuangan ini diketuai oleh seorang tenaga pengajar yang dalam melaksanakan tugasnya bertanggung jawab langsung kepada Ketua Jurusan.

b. Laboratorium Pengembangan Manajemen Sistem Informasi

- 1) Sarana penunjang bagi semua program/jurusan yang dirancang untuk mengembangkan Sistem Informasi Manajemen dalam rangka proses belajar-mengajar.
- 2) Pusat pengkajian pengembangan manajemen sistem informasi ini diketuai oleh seorang tenaga pengajar yang dalam melaksanakan tugasnya bertanggung jawab langsung kepada Ketua Jurusan.

c. Laboratorium Bahasa Inggris

Menunjang proses belajar-mengajar dan dalam rangka meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam berbahasa Inggris, Fakultas Ilmu Administrasi menyediakan Laboratorium Bahasa. Ketentuan tentang penggunaan

fasilitas Laboratorium Bahasa Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya diatur dalam aturan sendiri. Demikian juga tentang persyaratan *Short TOEFL (The Test of English as a Foreign Language)* minimal sebelum mahasiswa program S1 menempuh ujian komprehensif diatur dalam aturan tersendiri.

d. Laboratorium Mengetik Elektronik

Bertujuan untuk mengembangkan ketrampilan mahasiswa dalam mengetik cepat dan benar atas berbagai bentuk surat-surat resmi, formulir, dan dokumen kantor lainnya.

e. Lembaga Pembinaan Administrasi

Lembaga Pembinaan Administrasi berada di bawah naungan Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya, yang melakukan pembinaan terhadap masyarakat di bidang Administrasi Publik dan Administrasi Bisnis. Lembaga ini memiliki tujuan mengembangkan dan menyebarluaskan Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Seni (IPTEKS) serta mengupayakan penggunaannya untuk meningkatkan pengetahuan dan taraf kehidupan masyarakat serta memperkaya kebudayaan nasional yang meliputi kegiatan pengembangan, penyebarluasan, dan pembudayaan IPTEKS yang dibutuhkan dalam pembangunan. Lembaga Pembinaan Administrasi didukung oleh:

- 1) Laboratorium yang ada di Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya
- 2) Tenaga dosen tetap Fakultas Ilmu Administrasi lulusan dalam dan luar negeri.

f. Lembaga Penerbitan dan Publikasi

Lembaga penerbitan dan dokumentasi merupakan salah satu sarana penunjang pengembangan ilmu administrasi yang bertujuan untuk menerbitkan dan mempublikasikan segala bentuk karya tulis ilmiah serta mendokumentasikan kegiatan-kegiatan yang menunjang Tri Dharma Perguruan Tinggi yang dibuat dalam ruang lingkup fakultas Ilmu Administrasi. Pelaksanaan kegiatan lembaga penerbitan dan dokumentasi didukung oleh satu orang ketua, satu orang wakil dan dua orang staf yang berasal dari tenaga pengajar.

g. Badan Pertimbangan & Pengabdian Kepada Masyarakat (BPP)

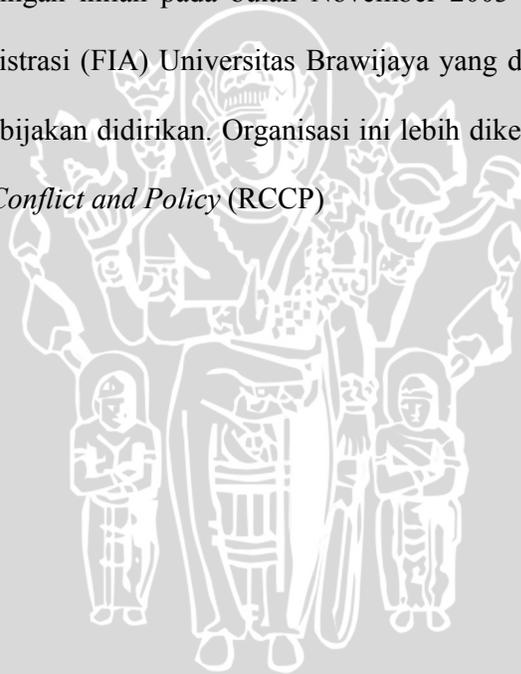
Badan Pertimbangan & Pengabdian Kepada Masyarakat (BPP) Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya merupakan unsur penunjang yang bersifat nonstruktural yang berada di bawah dan bertanggung jawab langsung kepada Dekan. Tugas utama BPP adalah pembinaan pengembangan ilmu pengetahuan yang dituangkan dalam kegiatan penelitian dan pengabdian kepada Masyarakat.

h. Badan Perencanaan dan Kerjasama (BP&K)

Badan Perencanaan dan Kerjasama adalah unsur penunjang yang bersifat nonstruktural yang berada dan bertanggung jawab langsung kepada Dekan. Tugas utama BP&K adalah membantu pimpinan dalam merumuskan perencanaan-perencanaan strategis maupun operasional serta mengembangkan dan memelihara kerja sama dengan instansi-instansi di luar fakultas baik di sektor publik maupun bisnis, baik yang berskala regional, nasional maupun internasional.

i. Pusat Studi Konflik dan Kebijakan (*Research Centre for Conflict and Policy – RCCP*)

Lembaga ini didirikan untuk menanggulangi berbagai studi untuk mengevaluasi dampak implementasi suatu kebijakan baik di tingkat lokal maupun nasional. Dalam lingkup makro, perubahan sistem pemerintahan di Indonesia juga berdampak munculnya gejala disintegrasi, yang ditandai oleh berbagai macam bentuk dan eskalasi konflik di daerah, baik itu yang benuansa SARA maupun bukan. Untuk kepentingan inilah pada bulan November 2003 lembaga baru di Fakultas Ilmu Administrasi (FIA) Universitas Brawijaya yang diberi nama Pusat Studi Konflik dan Kebijakan didirikan. Organisasi ini lebih dikenal dengan nama *Research Centre for Conflict and Policy (RCCP)*



B. Analisis dan Interpretasi Data

1. Analisis Statistik Deskriptif

a. Deskripsi Data

Kuisisioner yang disebarakan berjumlah 58 kuisisioner disebarakan pada responden yaitu mahasiswa S1 Konsentrasi Manajemen Sistem Informasi Fakultas Ilmu Administrasi dengan rincian sebanyak 27 kuisisioner disebarakan pada mahasiswa angkatan 2008 dan 31 kuisisioner disebarakan pada mahasiswa angkatan 2009. Penyebaran kuisisioner dilakukan secara langsung kepada perwakilan angkatan 2009. Namun untuk mengantisipasi kuisisioner ada yang tidak dikembalikan, peneliti berupaya menindaklanjuti dengan mendatangi secara langsung sebagian responden. Penyebaran kuisisioner dilaksanakan pada tanggal 2 Juli 2012.

b. Deskripsi Responden

Dari 58 kuisisioner yang di analisis diperoleh gambaran responden yang secara lengkap diuraikan sebagai berikut :

1) Deskripsi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan cara menyebarkan kuisisioner kepada responden, yaitu mahasiswa sebagai *end-user* dalam menggunakan *End-User Computing* pada Konsentrasi Manajemen Sistem Informasi Fakultas Ilmu Administrasi Bisnis, maka dapat diambil gambaran responden berdasarkan jenis kelamin disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.1
Deskripsi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Jumlah (Orang)	Persentase (%)
1	Laki-Laki	35	60,34
2	Perempuan	23	39,65
Jumlah		58	100,00

Sumber: Data diolah, 2012

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa dari sebanyak 58 orang responden, terdapat sebanyak 35 orang responden (60,34%) berjenis kelamin laki-laki dan 23 orang responden (39,65%) berjenis kelamin perempuan. Dengan demikian kelompok responden dengan berjenis kelamin laki-laki merupakan kelompok terbanyak, sehingga dapat disimpulkan bahwa konsentrasi Manajemen Sistem Informasi lebih diminati oleh mahasiswa laki-laki daripada mahasiswa perempuan.

2) Deskripsi Responden Berdasarkan Program Aplikasi *Microsoft Office*

Berdasarkan program aplikasi yang pernah digunakan, responden dikelompokkan seperti tabel 4.2 berikut :

Tabel 4.2
Deskripsi Responden Berdasarkan Program Aplikasi *Microsoft Office*

No	<i>Microsoft Office</i>	Frekuensi	Persentase (58 org responden)
1	<i>Microsoft Office Word</i>	58	100 %
2	<i>Microsoft Office Excel</i>	58	100 %
3	<i>Microsoft Office Power Point</i>	58	100 %
4	<i>Microsoft Office Outlook</i>	14	24,14 %
5	<i>Microsoft Office Publisher</i>	27	46,55 %
6	<i>Microsoft Office Acces</i>	47	81,03 %
7	<i>Microsoft Office Groove</i>	2	3,45 %
8	<i>Microsoft Office Infopath</i>	5	8,62 %
9	<i>Microsoft Office Onenote</i>	7	12,07 %

Sumber: Data diolah, 2012

Dari pernyataan responden mengenai program aplikasi *Microsoft Office* yang pernah digunakan, responden diperbolehkan memilih lebih dari satu jawaban. Data menunjukkan bahwa 58 responden dapat menggunakan program aplikasi *Microsoft Office Word*, *Microsoft Office Excel*, dan *Microsoft Office Power Point*, karena program aplikasi *Microsoft Office* tersebut sering digunakan dalam kegiatan perkuliahan. Berikutnya adalah program aplikasi *Microsoft Office Acces* yang cukup banyak responden yang memilih yaitu 47 orang responden dan 11 orang responden yang tidak memilih dikarenakan responden belum menempuh mata kuliah Manajemen Database dimana *Microosft Office Acces* diajarkan pada mata kuliah tersebut. Sebanyak 27 orang responden memilih dan sudah pernah *Microsoft Office Publisher*, karena pada praktek mata kuliah Sistem Informasi Manajemen I tersebut mahasiswa diberi tugas menggunakan *Microsoft Office Publisher*. Ada lebih dari satu kelas pada praktek Sistem Informasi Manajemen I dengan pengajar yang berbeda dengan tugas yang berbeda. Maka dapat disimpulkan sisa responden tidak mendapatk kelas praktek Sistem Informasi Manajemen I yang diharuskan menggunakan *Microsoft Office Publisher*. *Microsoft Office* lain seperti *Microsoft Office Groove*, *Microsoft Office Infopath*, *Microsoft Office Onenote* banyak responden yang tidak pernah menggunakan karena dalam mata kuliah tidak pernah diajarkan *Microsoft Office* tersebut.

c. Gambaran Variabel yang Diteliti

Gambaran atau deskripsi dari hasil masing-masing indikator dan item untuk tiap variabel dimaksudkan untuk mengetahui distribusi frekuensi dari jawaban responden atas pernyataan yang telah diajukan kepada responden. Berdasarkan

lima alternative jawaban yang telah diberikan kepada responden, dapat dilakukan penilaian variabel dengan rentang skala yang digunakan untuk masing-masing item yaitu 1-5 sedangkan penilaian atas tiap variabel telah dijelaskan pada bab sebelumnya. Gambaran variabel menjelaskan tentang variabel yang ada pada penelitian ini yaitu meliputi variabel eksogen yang terdiri dari variabel *fear* (X_1), variabel *anticiaption* (X_2), variabel *pessimism* (X_3), dan variabel *optimism* (X_4). Variabel endogen yaitu keahlian dalam *End-User Computing* (Y). Hasil analisis distribusi frekuensi jawaban-jawaban responden dapat terlihat pada uraian berikut :

1) Deskripsi Variabel *Fear* (X_1)

Terdapat 5 indikator pernyataan yang diajukan kepada responden mengenai variabel kekhawatiran atau ketakutan seorang *end-user* atau pengguna akhir dalam penggunaan komputer atau *fear* ini, hasil dari distribusi frekuensi variabel *fear* dapat dilihat dalam tabel 4.3 berikut :

Tabel 4.3
Distribusi Frekuensi Variabel *Fear* (X_1)

No	Indikator	Alternatif Jawaban										Jumlah		Mean
		5		4		3		2		1		F	%	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%			
1	$X_{1,1}$	1	1,7	3	5,2	20	34,5	22	37,9	12	20,7	58	100	2,29
2	$X_{1,2}$	2	3,4	2	3,4	20	34,5	21	36,2	13	22,4	58	100	2,29
3	$X_{1,3}$	1	1,7	2	3,4	17	29,3	28	48,3	10	17,2	58	100	2,24
4	$X_{1,4}$	-	-	4	6,9	17	29,3	20	34,5	17	29,3	58	100	2,14
5	$X_{1,5}$	3	5,2	2	3,4	20	34,5	22	37,9	11	19,0	58	100	2,38
Grand Mean													2,27	

Sumber : Data diolah, 2012

Keterangan :

5 = Sangat Setuju

$X_{1.1}$ = Takut menggunakan komputer

4 = Setuju

$X_{1.2}$ = Merasa tidak yakin dengan kemampuan dalam
Menggunakan komputer

3 = Netral

$X_{1.3}$ = Merasa takut jika salah menekan tombol

2 = Tidak Setuju

$X_{1.4}$ = Mengalami kesulitan dalam memahami
komputer

1 = Sangat Tidak Setuju

$X_{1.5}$ = Khawatir mempelajari bahasa pemrograman
komputer

Berdasarkan pada tabel 4.3 di atas diketahui indikator takut menggunakan komputer karena takut melakukan kesalahan ($X_{1.1}$) sejumlah 1 orang responden (1,7%) mengatakan sangat setuju, 3 orang responden (5,2%) mengatakan bahwa mereka setuju. Terdapat 20 orang responden (34,5%) mengatakan bahwa mereka netral, 22 orang responden (37,9%) mengatakan bahwa mereka tidak setuju. Sebanyak 12 orang responden (20,7%) mengatakan bahwa mereka sangat tidak setuju. Jawaban dari 58 orang responden tersebut cenderung menjawab tidak setuju (37,9%) hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden tidak setuju bahwa mereka takut menggunakan komputer karena takut melakukan kesalahan. Rata-rata indikator takut menggunakan komputer adalah sebesar 2,29 yang dapat dikatakan rendah. Hal tersebut dikarenakan mahasiswa tidak takut melakukan kesalahan dalam menggunakan komputer.

Berdasarkan tabel 4.3 di atas diketahui indikator merasa tidak yakin dengan kemampuan dalam menggunakan komputer ($X_{1.2}$) sejumlah 2 orang responden (3,4%) mengatakan sangat setuju, 2 orang responden (3,4%) mengatakan bahwa mereka setuju. Terdapat 20 orang responden (34,5%) mengatakan netral, 21 orang responden (36,2%) mengatakan tidak setuju. Sebanyak 13 orang responden (22,4%) mengatakan bahwa mereka sangat tidak setuju. Jawaban dari 58 orang responden tersebut cenderung menjawab tidak setuju (36,2%) hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden tidak setuju bahwa mereka kurang yakin dengan kemampuan mereka menggunakan komputer. Rata-rata dari indikator merasa tidak yakin dengan kemampuan menggunakan komputer adalah sebesar 2,29 dapat dikatakan masuk pada kategori rendah. Hal ini dikarenakan mahasiswa yakin dengan kemampuan mereka menggunakan komputer.

Indikator merasa takut jika salah menekan tombol yang bisa membuat komputer rusak ($X_{1.3}$) sejumlah 1 orang responden (1,7%) mengatakan sangat setuju, 2 orang responden (3,4%) mengatakan bahwa mereka setuju. Terdapat 17 orang responden (29,3%) mengatakan netral, 28 orang responden (48,3%) mengatakan bahwa mereka tidak setuju. Sebanyak 10 orang responden (17,2%) menjawab sangat tidak setuju. Jawaban dari 58 orang responden tersebut cenderung menjawab tidak setuju (48,3%) hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden tidak setuju bahwa mereka merasa takut salah menekan tombol yang membuat komputer rusak yang bisa membuat komputer rusak. Rata-rata dari indikator merasa takut jika salah menekan tombol adalah sebesar 2,24 dapat

dikatakan masuk pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa tidak merasa takut salah menekan tombol saat menggunakan komputer.

Indikator mengalami kesulitan dalam memahami komputer ($X_{1.4}$) sejumlah 4 orang responden (6,9%) mengatakan setuju, 17 orang responden (29,3%) mengatakan bahwa mereka netral. Terdapat 20 orang responden (34,5%) mengatakan tidak setuju, 17 orang responden (29,3%) menjawab sangat tidak setuju. Serta tidak ada responden yang menjawab sangat setuju. Jawaban dari 58 orang responden tersebut cenderung menjawab tidak setuju (34,5%) hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden tidak setuju bahwa mereka kesulitan dalam memahami komputer. Rata-rata indikator mengalami kesulitan dalam memahami komputer adalah sebesar 2,14 sehingga dapat dikatakan masuk pada kategori rendah. Hal tersebut terjadi karena mahasiswa tidak khawatir mengalami kesulitan dalam memahami komputer selama menggunakan komputer.

Indikator khawatir mempelajari bahasa pemrograman komputer ($X_{1.5}$) sejumlah 3 orang responden (5,2%) mengatakan sangat setuju, 2 orang responden (3,4%) mengatakan bahwa mereka setuju. Terdapat 20 orang responden (34,5%) mengatakan netral, 22 orang responden (37,9%) mengatakan tidak setuju. Sebanyak 11 orang responden (19,0%) mengatakan bahwa mereka sangat tidak setuju. Jawaban dari 58 orang responden tersebut cenderung menjawab tidak setuju (34,5%) hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden tidak setuju bahwa mereka khawatir mempelajari bahasa pemrograman pada komputer. Rata-rata dari indikator khawatir mempelajari bahasa pemrograman komputer adalah sebesar 2,38 sehingga dapat dikatakan masuk pada kategori rendah. Hal tersebut

menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa tidak khawatir dalam mempelajari bahasa pemrograman pada komputer.

Dari kelima indikator tersebut skor rata-rata untuk variabel *fear* (X_1) sebesar 2,27 yang termasuk dalam kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada kekhawatiran atau ketakutan mahasiswa sebagai *end-user* atau pengguna akhir dengan penggunaan komputer.

2) Deskripsi Variabel *Anticipation* (X_2)

Terdapat 5 indikator pernyataan yang diajukan kepada responden mengenai variabel *anticipation* atau keyakinan dan kesenangan pengguna dengan ide pembelajaran dan penggunaan komputer ini, hasil dari distribusi frekuensi variabel *anticipation* dapat dilihat dalam tabel 4.4 berikut ini :

Tabel 4.4
Distribusi Frekuensi Variabel *Anticipation* (X_2)

No	Indikator	Alternatif Jawaban										Jumlah		Mean
		5		4		3		2		1				
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
1	$X_{2,1}$	15	25,9	35	60,3	7	12,1	1	1,7	-	-	58	100	4,10
2	$X_{2,2}$	28	48,3	27	46,6	3	5,2	-	-	-	-	58	100	4,43
3	$X_{2,3}$	18	31,1	28	48,3	12	20,7	-	-	-	-	58	100	4,10
4	$X_{2,4}$	24	41,4	33	56,9	1	1,7	-	-	-	-	58	100	4,40
5	$X_{2,5}$	21	36,2	34	58,6	3	5,2	-	-	-	-	58	100	4,31
Grand Mean													4,27	

Sumber : Data diolah, 2012

Keterangan :

5 = Sangat Setuju

$X_{2,1}$ = Tantangan mempelajari komputer sangat

4 = Setuju

menyenangkan

3 = Netral

$X_{2,2}$ = Yakin ingin menggunakan komputer dalam

2 = Tidak Setuju

pekerjaan

1 = Sangat Tidak Setuju

$X_{2.3}$ = Yakin setiap orang dapat menggunakan

komputer

$X_{2.4}$ = Yakin bahwa komputer merupakan alat
yang penting

$X_{2.5}$ = Yakin mampu mengikuti perkembangan

Berdasarkan pada tabel diatas diketahui indikator tantangan mempelajari komputer sangat menyenangkan ($X_{2.1}$) sejumlah 15 orang responden (25,9%) mengatakan sangat setuju, 35 orang responden (60,3%) mengatakan bahwa mereka setuju. Terdapat 7 orang responden (12,1%) mengatakan netral, 1 orang responden (1,7%) mengatakan bahwa mereka tidak setuju. Serta tidak terdapat responden yang menyatakan sangat tidak setuju. Jawaban dari 58 orang responden tersebut cenderung menjawab setuju (60,3%) hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden setuju menggunakan bahwa tantangan mempelajari komputer sangat menyenangkan. Rata-rata dari indikator tantangan mempelajari komputer sangat menyenangkan adalah sebesar 4,10 sehingga dapat dikatakan masuk pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa merasa sangat menyenangkan saat tertantang mempelajari komputer.

Indikator yakin ingin menggunakan komputer dalam pekerjaan ($X_{2.2}$) sejumlah 28 orang responden (48,3%) mengatakan sangat setuju, 27 orang responden (46,6%) mengatakan bahwa mereka setuju. Terdapat 3 orang responden mengatakan netral. Serta tidak terdapat responden yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju. Jawaban dari 58 orang responden tersebut cenderung

menjawab sangat setuju (48,3%) hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden sangat setuju menggunakan komputer dalam pekerjaan mereka nantinya. Rata-rata dari indikator yakin ingin menggunakan komputer dalam pekerjaan adalah sebesar 4,43 sehingga dapat dikatakan masuk pada kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa selaku responden pengguna komputer akan memakai komputer dalam pekerjaan mereka.

Indikator yakin setiap orang dapat belajar menggunakan komputer ($X_{2,3}$) sejumlah 18 orang responden (31,1%) mengatakan sangat setuju, 28 orang responden (48,3%) mengatakan bahwa mereka setuju. Terdapat 23 orang responden (20,7%) mengatakan netral. Serta tidak terdapat responden yang menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju. Jawaban dari 58 orang responden tersebut cenderung menjawab setuju (48,3%) hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden setuju meyakini bahwa setiap orang dapat menggunakan komputer. Rata-rata dari indikator yakin setiap orang dapat menggunakan komputer adalah sebesar 4,10 sehingga dapat dikatakan masuk kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa merasa setiap orang dapat menggunakan komputer jika mereka termotivasi.

Indikator yakin bahwa komputer merupakan alat yang penting ($X_{2,4}$) sejumlah 24 orang responden (41,4%) mengatakan sangat setuju, 33 orang responden (56,9%) mengatakan bahwa mereka setuju. Terdapat 1 orang responden (1,7%) menjawab netral. Serta tidak terdapat responden yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju. Jawaban dari 58 orang responden tersebut cenderung menjawab setuju (56,9%) hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden

setuju bahwa komputer merupakan alat yang penting. Rata-rata dari indikator yakin bahwa komputer merupakan alat yang penting adalah sebesar 4,40 sehingga dapat dikatakan masuk pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa merasa yakin bahwa komputer merupakan alat yang penting baik di lingkungan pendidikan atau di lingkungan pekerjaan.

Indikator yakin mampu mengikuti perkembangan yang terjadi dalam dunia komputer ($X_{2.5}$) sejumlah 21 responden (26,2%) menyatakan sangat setuju, 34 orang responden (58,6%) menyatakan bahwa mereka setuju. Terdapat 3 orang responden (5,2%) yang menjawab netral. Serta tidak terdapat responden yang menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju. Jawaban dari 58 orang responden tersebut cenderung menjawab setuju (58,6%) hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden setuju bahwa mereka mampu mengikuti perkembangan yang terjadi dalam dunia komputer.

Dari kelima indikator tersebut skor rata-rata untuk variabel *anticipation* (X_2) sebesar 4,31 yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa sebagai *end-user* atau pengguna akhir merasa yakin dan senang dengan ide pembelajaran dengan menggunakan komputer.

3) Deskripsi Variabel *Pessimism* (X_3)

Terdapat 4 indikator pernyataan yang diajukan kepada responden mengenai variabel sikap yang mempercayai bahwa komputer akan mendominasi dan mengendalikan manusia atau *pessimism* ini, hasil dari distribusi frekuensi variabel *pessimism* dapat dilihat dalam tabel 4.5 berikut ini:

Tabel 4.5
Distribusi Frekuensi Variabel *Pessimism* (X3)

No	Indikator	Alternatif Jawaban										Jumlah		Mean	
		5		4		3		2		1		F	%		
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%				
1	X _{3,1}	12	20,7	19	32,8	19	32,8	8	13,8	-	-	58	100	3,60	
2	X _{3,2}	14	24,1	21	36,2	14	24,1	9	15,5	-	-	58	100	3,69	
3	X _{3,3}	14	24,1	16	27,6	23	39,7	5	8,6	-	-	58	100	3,67	
4	X _{3,4}	11	19,0	19	32,8	19	32,8	9	15,5	-	-	58	100	3,55	
Grand Mean															3,64

Sumber : Data diolah, 2012

Keterangan :

5 = Sangat Setuju

X_{3,1} = Merasa akan dikendalikan komputer

4 = Setuju

X_{3,2} = Komputer mengurangi makna penting

3 = Cukup Setuju

pekerjaan

2 = Tidak Setuju

X_{3,3} = *Overuse* komputer dapat membahayakan

1 = Sangat Tidak Setuju

kesehatan

X_{3,4} = Komputer akan menggantikan pekerjaan

Berdasarkan pada tabel 4.5 di atas diketahui indikator merasa akan dikendalikan komputer (X_{3,1}) sejumlah 12 orang responden (20,7%) mengatakan sangat setuju, 19 orang responden (32,8%) mengatakan bahwa mereka setuju. Terdapat 19 orang responden (32,8%) menjawab netral, 8 orang responden (13,8%) mengatakan bahwa mereka tidak setuju. Serta tidak terdapat responden yang menyatakan sangat tidak setuju. Jawaban dari 58 orang responden tersebut cenderung menjawab setuju (32,8%) dan netral (32,8%) hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden setuju bahwa mereka merasa dalam waktu dekat

hidupnya akan dikendalikan oleh komputer. Rata-rata dari indikator merasa akan dikendalikan komputer adalah sebesar 3,60 sehingga dapat dikatakan masuk pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa merasa akan dikendalikan oleh komputer dalam waktu dekat.

Indikator komputer mengurangi makna penting pekerjaan ($X_{3,2}$) sejumlah 14 orang responden (24,1%) mengatakan sangat setuju, 21 orang responden (36,2%) mengatakan bahwa mereka setuju. Terdapat 14 orang responden (24,1%) menjawab netral, 9 orang responden (15,5%) mengatakan bahwa mereka tidak setuju. Serta tidak terdapat responden yang menyatakan sangat tidak setuju. Jawaban dari 58 orang responden tersebut cenderung menjawab setuju (36,2%) hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden setuju bahwa komputer mengurangi makna penting pekerjaan mereka. Rata-rata dari indikator komputer mengurangi makna penting pekerjaan adalah sebesar 3,69 sehingga dapat dikatakan masuk kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa merasa komputer akan mengurangi makna penting pekerjaan mereka.

Indikator *overuse* komputer dapat membahayakan kesehatan ($X_{3,3}$) sejumlah 14 orang responden (24,1%) mengatakan sangat setuju, 16 orang responden (27,6%) mengatakan setuju. Terdapat 23 orang responden (39,7%) menjawab netral. Sebanyak 5 orang responden (8,6%) mengatakan bahwa mereka tidak setuju. Jawaban dari 58 orang responden tersebut cenderung menjawab netral (39,7%) hal ini menunjukkan bahwa sebagian responden netral pada pernyataan bahwa *overuse* komputer atau penggunaan komputer secara berlebihan akan merusak kesehatan. Rata-rata dari indikator *overuse* komputer dapat

membahayakan kesehatan adalah sebesar 3,67 sehingga dapat dikatakan masuk kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa merasa tidak semua *overuse* komputer atau penggunaan komputer secara berlebihan akan merusak kesehatan mereka.

Berdasarkan tabel 4.5 di atas diketahui indikator komputer akan menggantikan pekerjaan ($X_{3.4}$) sejumlah 11 orang responden (19,0%) mengatakan bahwa mereka sangat setuju, 19 orang responden (32,8%) mengatakan bahwa mereka setuju. Terdapat 19 orang responden (32,8%) menjawab netral., 9 orang responden (15,5%) mengatakan bahwa mereka tidak setuju. Serta tidak terdapat responden yang menyatakan sangat tidak setuju. Jawaban dari 58 orang responden tersebut cenderung setuju (32,8%) dan netral (32,8%) hal ini menunjukkan bahwa sebagian responden setuju bahwa komputer akan menggantikan pekerjaan mereka. Rata-rata dari indikator komputer menggantikan pekerjaan adalah sebesar 3,55 sehingga dapat dikatakan berada pada posisi yang tinggi.

Dari keempat indikator tersebut skor rata-rata untuk variabel *pessimism* (X_3) sebesar 3,64 yang berarti masuk pada kategori tinggi. Hal ini berarti mahasiswa mempercayai bahwa komputer akan mendominasi dan mengendalikan manusia. Mereka percaya bahwa dengan adanya komputer dalam kehidupan manusia maka lama kelamaan kegiatan mereka akan tergantikan oleh komputer, sehingga timbul kecemasan akan terintimidasi.

4) Deskripsi Variabel *Optimism* (X_4)

Terdapat 5 indikator pernyataan yang diajukan kepada responden mengenai variabel sikap yang mempercayai bahwa komputer akan sangat membantu dan

bermanfaat atau *Optimism* ini, hasil dari distribusi frekuensi variabel dapat dilihat dalam tabel 4.6 berikut ini:

Tabel 4.6
Distribusi Frekuensi Variabel *Optimism* (X4)

No	Indikator	Alternatif Jawaban										Jumlah		Mean
		5		4		3		2		1				
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
1	X _{4.1}	17	29,5	29	50,0	12	20,7	-	-	-	-	58	100	4,09
2	X _{4.2}	21	36,2	33	56,9	4	6,9	-	-	-	-	58	100	4,29
3	X _{4.3}	25	43,1	27	46,6	6	10,3	-	-	-	-	58	100	4,33
4	X _{4.4}	14	24,1	38	65,5	6	10,3	-	-	-	-	58	100	4,14
5	X _{4.5}	16	27,6	34	58,6	8	13,8	-	-	-	-	58	100	4,14
Grand Mean													4,19	

Sumber : Data diolah, 2012

Keterangan :

5 = Sangat Setuju

X_{4.1} = Komputer membawa kedalam era baru

4 = Setuju

X_{4.2} = Komputer meningkatkan standart hidup

3 = Netral

manusia

2 = Tidak Setuju

X_{4.3} = Komputer alat yang cepat dan efisien

1 = Sangat Tidak Setuju

X_{4.4} = Komputer membuat pekerjaan lebih mudah

X_{4.5} = Komputer mengurangi pekerjaan yang

banyak

Berdasarkan pada tabel 4.6 di atas diketahui indikator komputer membawa ke dalam era baru (X_{4.1}) sejumlah 17 orang responden (29,5%) mengatakan sangat setuju, 29 orang responden (50,0%) mengatakan bahwa mereka setuju. Terdapat 12 orang responden (20,7%) menjawab netral. Serta tidak terdapat responden yang menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju. Jawaban dari 58 orang

responden tersebut cenderung menjawab setuju (50,0%) hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden setuju bahwa komputer membawa ke dalam era baru yang disebut era informasi. Rata-rata dari indikator komputer membawa ke dalam era baru adalah sebesar 4,09 sehingga dapat dikatakan masuk pada kategori tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa merasa bahwa komputer membawa mereka ke dalam era baru yang disebut era informasi.

Indikator komputer meningkatkan standart hidup manusia ($X_{4.2}$) sejumlah 21 orang responden (36,2%) mengatakan sangat setuju, 33 orang responden (56,9%) mengatakan setuju. Terdapat 4 orang responden (6,9%) menjawab netral. Serta tidak terdapat responden yang menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju. Jawaban dari 58 orang responden tersebut cenderung menjawab setuju (56,9%) hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden setuju bahwa komputer meningkatkan standart kehidupan manusia. Rata-rata dari indikator komputer meningkatkan standart kehidupan manusia adalah sebesar 4,29 sehingga dapat dikatakan masuk pada kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa merasa bahwa komputer akan meningkatkan standart hidup mereka.

Indikator komputer alat yang cepat dan efisien ($X_{4.3}$) sejumlah 25 orang responden (43,1%) mengatakan bahwa mereka sangat setuju, 27 orang responden (46,6%) mengatakan bahwa mereka setuju. Terdapat 6 orang responden (10,3) menjawab netral. Serta tidak terdapat responden yang menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju. Jawaban dari 58 orang responden tersebut cenderung menjawab setuju (46,6%) hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden setuju bahwa komputer merupakan alat yang cepat dan efisien dalam mengolah

informasi. Rata-rata dari indikator komputer mengurangi pekerjaan yang banyak adalah sebesar 4,33 sehingga dapat dikatakan masuk kategori tinggi. Hal ini menunjukkan responden setuju bahwa komputer merupakan alat yang cepat dan efisien dalam mengolah informasi.

Indikator komputer membuat pekerjaan lebih mudah ($X_{4.4}$) sejumlah 13 orang responden (22,4%) mengatakan mereka sangat setuju, 39 orang responden (67,2%) mengatakan bahwa mereka setuju. Terdapat 6 orang responden (10,3%) menjawab netral. Serta tidak terdapat responden yang menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju. Jawaban dari 58 orang responden tersebut cenderung menjawab setuju (67,2%) hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden setuju bahwa komputer membuat pekerjaan mereka lebih mudah. Rata-rata dari indikator komputer membuat pekerjaan lebih mudah adalah sebesar 4.12 sehingga dapat dikatakan masuk pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa setuju bahwa pekerjaan mereka lebih mudah dengan menggunakan komputer.

Indikator komputer mengurangi pekerjaan yang banyak ($X_{4.5}$) sejumlah 15 orang responden (25,9%) mengatakan bahwa mereka sangat setuju, 35 orang responden (60,3%) mengatakan bahwa mereka setuju. Terdapat 8 orang responden (13,8%) menjawab netral. Serta tidak terdapat responden yang mengatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju. Jawaban dari 58 orang responden tersebut cenderung menjawab setuju (60,3%) hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden setuju bahwa komputer mengurangi pekerjaan mereka yang banyak. Rata-rata dari indikator komputer mengurangi pekerjaan yang banyak adalah

sebesar 4,17 sehingga dapat dikatakan masuk pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa merasa pekerjaan yang banyak menjadi berkurang dengan menggunakan komputer.

Berdasarkan tabel 4.6 dari kelima indikator tersebut skor rata-rata untuk variabel *optimism* (X_4) adalah sebesar 4,19 yang berarti masuk kategori tinggi. Hal ini berarti bahwa mahasiswa percaya atau optimis bahwa semua pekerjaan yang biasanya dilakukan oleh manusia atau manual dapat digantikan oleh komputer yang mampu memberikan hasil yang cepat dan akurat.

5) Deskripsi Variabel Keahlian dalam *End-User Computing* (Y)

Terdapat 16 indikator pernyataan yang diajukan kepada responden mengenai keahlian dalam *End-User Computing* ini, hasil dari distribusi frekuensi variabel keahlian dalam *End-User Computing* dapat dilihat dalam tabel 4.7 berikut ini :

Tabel 4.7
Distribusi Frekuensi Variabel Keahlian dalam *End-User Computing* (Y)

No	Indikator	Alternatif Jawaban										Jumlah		Mean
		5		4		3		2		1		F	%	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%			
1	Y ₁	31	53,4	26	44,8	1	1,7	-	-	-	-	58	100	4,52
2	Y ₂	35	60,3	22	37,9	1	1,7	-	-	-	-	58	100	4,59
3	Y ₃	36	62,1	22	37,9	-	-	-	-	-	-	58	100	4,62
4	Y ₄	30	51,7	27	46,6	1	1,7	-	-	-	-	58	100	4,50
5	Y ₅	18	31,0	36	62,1	4	6,9	-	-	-	-	58	100	4,24
6	Y ₆	36	62,1	22	37,9	-	-	-	-	-	-	58	100	4,62
7	Y ₇	20	34,5	35	60,3	3	5,2	-	-	-	-	58	100	4,29
8	Y ₈	34	58,6	23	39,7	1	1,7	-	-	-	-	58	100	4,57
9	Y ₉	30	51,7	26	44,8	2	3,4	-	-	-	-	58	100	4,48
10	Y ₁₀	34	58,6	23	39,7	1	1,7	-	-	-	-	58	100	4,57

Lanjutan tabel 4.7

No	Indikator	Alternatif Jawaban										Jumlah		Mean
		5		4		3		2		1		F	%	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%			
11	Y ₁₁	19	32,8	36	62,1	3	5,2	-	-	-	-	58	100	4,28
12	Y ₁₂	22	37,9	33	56,9	3	5,2	-	-	-	-	58	100	4,33
13	Y ₁₃	19	32,8	36	62,1	3	5,2	-	-	-	-	58	100	4,28
14	Y ₁₄	35	60,3	22	37,9	1	1,7	-	-	-	-	58	100	4,59
15	Y ₁₅	36	62,1	22	37,9	-	-	-	-	-	-	58	100	4,62
16	Y ₁₆	31	53,4	26	44,8	1	1,7	-	-	-	-	58	100	4,52
Grand Mean													4,47	

Sumber : Data diolah, 2012

Keterangan :

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Netral

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

Y₁ = Bekerja dengan *Personal Computer*

Y₂ = Mencari bantuan untuk mengatasi masalah

Y₃ = Memasukkan data atau kata

Y₄ = Membuka *File*

Y₅ = Memahami istilah *hardware*

Y₆ = Memahami istilah *software*

Y₇ = Belajar *software*

Y₈ = Menganalisis data angka

Y₉ = Menggunakan *printer*

Y₁₀ = Meng-copy kesebuah USB *flashdisk/CD*

Y₁₁ = Menyimpan *software*

Y₁₂ = Menjelaskan sebuah program

Y₁₃ = Mengumpulkan informasi

Y₁₄ = Memahami tiga tahap pemrosesan data

Y15 = Memecahkan masalah-masalah komputer

Y16 = Mengotomatisasikan pekerjaan

Berdasarkan pada tabel 4.7 di atas diketahui indikator bekerja dengan *personal computer* (Y₁) sejumlah 31 orang responden (53,4%) mengatakan mereka sangat setuju, 26 orang responden (44,8%) mengatakan bahwa mereka setuju. Sebanyak 1 orang responden (1,7%) menjawab netral. Serta tidak terdapat responden yang menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju. Jawaban dari 58 orang responden tersebut cenderung menjawab sangat setuju (53,4%) hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden sangat setuju bahwa mereka mampu bekerja dengan *personal computer*. Rata-rata dari indikator bekerja dengan *personal computer* adalah sebesar 4,52 sehingga dapat dikatakan masuk pada kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa sudah mampu bekerja dengan *personal computer*.

Indikator mencari bantuan untuk mengatasi masalah pada komputer (Y₂) sejumlah 35 responden (60,3%) mengatakan bahwa mereka sangat setuju, 22 orang responden (37,9%) mengatakan bahwa mereka setuju. Terdapat 1 orang responden (1,7%) yang menjawab netral. Serta tidak terdapat responden yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju. Jawaban dari 58 orang responden tersebut cenderung menjawab setuju (60,3%) hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden setuju bahwa mereka dapat mencari bantuan untuk mengatasi masalah pada sistem komputer. Rata-rata dari indikator mencari bantuan untuk mengatasi masalah adalah sebesar 4,59 sehingga dapat dikatakan

masuk pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa mampu mencari bantuan untuk mengatasi masalah pada sistem komputer.

Indikator memasukkan data atau kata (Y_3) sejumlah 36 orang responden (62,1%) mengatakan sangat setuju, 22 orang responden mengatakan setuju. Serta tidak terdapat responden yang menyatakan netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Jawaban dari 58 orang responden tersebut cenderung menjawab sangat setuju (62,1%) hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden sangat setuju bahwa mereka dapat memasukkan data atau kata ke dalam *file*. Rata-rata dari indikator memasukkan data atau kata adalah sebesar 4,62 sehingga dapat dikatakan masuk kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa sudah mampu memasukkan data atau kata ke dalam *file* saat menggunakan komputer.

Indikator membuka *file* (Y_4) sejumlah 30 orang responden (51,7%) mengatakan sangat setuju, 27 orang responden (46,6%) mengatakan setuju. Terdapat 1 orang responden (1,7%) menjawab netral. Serta tidak terdapat responden yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju. Jawaban dari 58 orang responden tersebut cenderung menjawab sangat setuju (51,7%) hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden sangat setuju bahwa mereka dapat membuka file untuk ditampilkan pada layar monitor. Rata-rata dari indikator membuka file adalah sebesar 4,50 sehingga dapat dikatakan masuk pada kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan sebagian besar mahasiswa dapat membuka *file* untuk ditampilkan pada layar monitor komputer.

Indikator memahami istilah *hardware* (Y_5) sejumlah 18 orang responden (31,0%) mengatakan sangat setuju, 36 orang responden (62,1%) mengatakan setuju. Terdapat 4 orang responden (6,9%) menjawab netral. Serta tidak terdapat responden yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju. Jawaban dari 58 orang responden tersebut cenderung menjawab setuju (62,1%) hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden setuju bahwa mereka dapat memahami istilah yang berkaitan dengan *hardware komputer*. Rata-rata dari indikator memahami istilah *hardware* adalah sebesar 4,24 sehingga dapat dikatakan masuk pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa mampu memahami istilah yang berkaitan dengan *hardware komputer*.

Indikator memahami *software* (Y_6) sejumlah 36 orang responden (62,1%) mengatakan sangat setuju, 22 orang responden (37,9%) mengatakan setuju. Serta tidak terdapat responden yang menjawab netral, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Jawaban dari 58 orang responden tersebut cenderung menjawab sangat setuju (62,1%) hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden sangat setuju bahwa mereka dapat memahami istilah yang berkaitan dengan *software komputer*. Rata-rata dari indikator memahami *software* adalah sebesar 4,62 sehingga dapat dikatakan masuk pada kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa mampu memahami istilah yang berkaitan dengan *software komputer*.

Indikator belajar *software* (Y_7) sejumlah 20 orang responden (34,5%) mengatakan sangat setuju, 35 orang responden (60,3%) mengatakan setuju. Terdapat 3 orang responden (5,2%) menjawab netral. Serta tidak terdapat

responden yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju. Jawaban dari 58 orang responden tersebut cenderung menjawab setuju (60,3%) hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden setuju belajar menggunakan berbagai macam *software*. Rata-rata dari indikator belajar *software* adalah sebesar 4,29 sehingga dapat dikatakan masuk kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa belajar menggunakan berbagai macam *software* pada *microsoft office*.

Indikator menganalisis data angka (Y_8) sejumlah 34 orang responden (58,6%) mengatakan sangat setuju, 23 orang responden (39,7%) mengatakan setuju. Terdapat 1 orang responden (1,7%) menjawab netral. Serta tidak terdapat responden yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju. Jawaban dari 58 orang responden tersebut cenderung menjawab sangat setuju (58,6%) hal ini menunjukkan bahwa responden sangat setuju bahwa mereka dapat menganalisis data angka menggunakan komputer. Rata-rata dari indikator menganalisis data angka adalah sebesar 4,57 sehingga dapat dikatakan masuk pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa mampu menggunakan komputer untuk menganalisis data angka.

Indikator menggunakan printer (Y_9) sejumlah 30 orang responden (51,7%) mengatakan sangat setuju, 26 orang responden (44,8%) mengatakan setuju. Terdapat 2 orang responden (3,4%) menjawab netral. Serta tidak terdapat responden yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju. Jawaban dari 58 orang responden tersebut cenderung menjawab sangat setuju (51,7%) hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden sangat setuju menggunakan *printer* untuk membuat *hardcopy*. Rata-rata dari indikator menggunakan printer

(Y₉) adalah sebesar 4,48 sehingga dapat dikatakan masuk kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa mampu menggunakan *printer* untuk membuat *hardcopy* dari pekerjaan mereka.

Indikator meng-*copy* ke sebuah USB *flash disk*/CD (Y₁₀) sejumlah 34 orang responden (58,6%) mengatakan sangat setuju, 23 orang responden (39,7%) mengatakan setuju. Terdapat 1 orang responden (1,7%) yang menjawab netral. Serta tidak terdapat responden yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju. Jawaban dari 58 orang responden tersebut cenderung menjawab sangat setuju (58,6%) hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden sangat setuju bahwa mereka dapat meng-*copy* file ke sebuah *flash disk*/CD. Rata-rata dari indikator meng-*copy* ke sebuah USB *flash disks*/CD adalah sebesar 4,57 sehingga dapat dikatakan masuk pada kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa bisa men-*copy file* ke sebuah USB *flash disks*/CD.

Indikator menyimpan *software* (Y₁₁) sejumlah 19 orang responden (32,8%) mengatakan sangat setuju, 36 orang responden (62,1%) mengatakan setuju. Terdapat 3 orang responden (5,2%) menjawab netral. Serta tidak terdapat responden yang menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju. Jawaban dari 58 orang responden tersebut cenderung menjawab setuju (62,1%) hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden setuju bahwa mereka dapat menyimpan *software* dengan benar. Rata-rata dari indikator menyimpan *software* adalah sebesar 4,28 sehingga dapat dikatakan masuk pada kategori tinggi. Hal ini

menunjukkan bahwa banyak mahasiswa yang bisa menyimpan sebuah *software* dengan benar.

Indikator menjelaskan sebuah program (Y_{12}) sejumlah 22 orang responden (37,9%) mengatakan sangat setuju, 33 orang responden (56,9%) mengatakan setuju. Terdapat 3 orang responden (5,2%) menjawab netral. Serta tidak terdapat responden yang menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju. Jawaban dari 58 orang responden tersebut cenderung menjawab setuju (56,9%) hal ini menunjukkan bahwa sebagian responden setuju mereka bisa menjelaskan sebuah program akan berjalan atau tidak pada komputer. Rata-rata dari indikator menjelaskan sebuah program adalah sebesar 4,33 sehingga dapat masuk pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa bisa menjelaskan sebuah program akan berjalan atau tidak pada komputer.

Indikator mengumpulkan informasi (Y_{13}) sejumlah 19 orang responden (32,8%) mengatakan sangat setuju, 36 orang responden (62,1%) mengatakan setuju. Terdapat 3 orang responden (5,2%) menjawab netral. Serta tidak terdapat responden yang menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju. Jawaban dari 58 orang responden tersebut cenderung menjawab setuju (62,1%) hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden setuju mereka dapat mengumpulkan informasi menggunakan komputer. Rata-rata dari indikator mengumpulkan informasi adalah sebesar 4,28 sehingga dapat masuk pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa bisa menggunakan komputer untuk mengumpulkan informasi.

Indikator memahami 3 tahap pemrosesan data (Y_{14}) sejumlah 35 orang responden (60,3%) mengatakan sangat setuju, 22 orang responden (37,9%) mengatakan setuju. Terdapat 1 orang responden (1,7%) menjawab netral. Serta tidak terdapat responden yang menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju. Jawaban dari 58 orang responden tersebut cenderung menjawab sangat setuju (60,3%) hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden sangat setuju bahwa mereka dapat memahami tiga tahap pemrosesan data pada komputer. Rata-rata dari indikator memahami 3 tahap pemrosesan data adalah sebesar 4,59 sehingga dapat dikatakan masuk pada kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa dapat memahami 3 tahap pemrosesan data, yaitu input, proses, dan output pada komputer.

Indikator memecahkan masalah-masalah pada komputer (Y_{15}) sejumlah 36 orang responden (62,1%) mengatakan sangat setuju, 22 orang responden (37,9) mengatakan setuju. Serta tidak terdapat responden yang menjawab netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Jawaban dari 58 orang responden tersebut cenderung menjawab sangat setuju (62,1%) hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden sangat setuju bahwa mereka dapat memecahkan masalah-masalah pada komputer yang mereka temukan. Rata-rata dari indikator memecahkan masalah pada komputer adalah sebesar 4,62 sehingga dapat dikatakan masuk pada kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa dapat memecahkan masalah-masalah pada komputer yang mereka temukan.

Indikator mengotomatisasikan pekerjaan (Y_{16}) sejumlah 31 orang responden (53,4%) mengatakan sangat setuju, 26 orang responden (44,8%) mengatakn

setuju. Terdapat 1 orang responden (1,7%) yang menjawab netral. Serta tidak terdapat responden yang menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju. Jawaban dari 58 orang responden tersebut cenderung menjawab sangat setuju (53,4%) hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden sangat setuju bahwa mereka dapat mengotomatisasikan pekerjaan menggunakan komputer. Rata-rata dari indikator mengotomatisasikan pekerjaan adalah sebesar 4,52 sehingga dapat dikatakan masuk pada kategori sangat tinggi.

Berdasarkan tabel 4.7 dari keenambelas indikator tersebut skor rata-rata untuk variabel keahlian dalam *End-User Computing* sebesar 4,36 yang berarti masuk kategori tinggi. Hal ini berarti bahwa mahasiswa sudah cukup ahli dalam *End-User Computing* untuk mengerjakan pekerjaan mereka dalam perkuliahan sehari-hari.

2. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Tabel 4.8
Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel Fear X₁

No	Korelasi	Koefisien Korelasi (r)	Probabilitas	Keterangan
1	X _{1.1}	0,906	0,000	Valid
2	X _{1.2}	0,902	0,000	Valid
3	X _{1.3}	0,888	0,000	Valid
4	X _{1.4}	0,759	0,000	Valid
5	X _{1.5}	0,930	0,000	Valid
<i>Alpha</i> = 0,925				Reliabel

Sumber : Data diolah, 2012

Pada tabel 4.8 di atas dapat diketahui bahwa semua indikator untuk variabel (X_1) *fear* memiliki tingkat probabilitas 0,000 dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$), sehingga keseluruhan indikator tersebut dinyatakan valid. Sementara hasil perhitungan reliabilitas *Alpha Cronbach* diperoleh hasil

0,925 dinyatakan reliabel untuk keseluruhan indikator karena memiliki nilai lebih besar dari 0,6 (Ferdinand, 2006:61).

Tabel 4.9
Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel *Anticipation X₂*

No	Korelasi	Corrected Item-Total Correlation	Probabilitas	Keterangan
1	X _{2.1}	0,704	0,000	Valid
2	X _{2.2}	0,706	0,000	Valid
3	X _{2.3}	0,831	0,000	Valid
4	X _{2.4}	0,736	0,000	Valid
5	X _{2.5}	0,837	0,000	Valid
Alpha = 0,817				Reliabel

Sumber : Data diolah, 2012

Pada tabel 4.9 di atas dapat diketahui bahwa semua indikator untuk variabel (*X₂*) *anticipation* memiliki tingkat probabilitas 0,000 dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$), sehingga keseluruhan indikator tersebut dinyatakan valid. Sementara hasil perhitungan reliabilitas *Alpha Cronbach* diperoleh hasil 0,817 yang memiliki nilai lebih besar dari 0,60 sehingga dinyatakan reliabel untuk keseluruhan indikator.

Tabel 4.10
Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel *Pessimism X₃*

No	Korelasi	Corrected Item-Total Correlation	Probabilitas	Keterangan
1	X _{3.1}	0,953	0,000	Valid
2	X _{3.2}	0,912	0,000	Valid
3	X _{3.3}	0,900	0,000	Valid
4	X _{3.4}	0,976	0,000	Valid
Alpha = 0,952				Reliabel

Sumber : Data diolah, 2012

Pada tabel 4.10 di atas dapat diketahui bahwa semua indikator untuk variabel (X_3) *pessimism* memiliki tingkat probabilitas 0,000 dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$), sehingga keseluruhan indikator tersebut dinyatakan valid. Sementara hasil perhitungan reliabilitas *Alpha Cronbach* diperoleh hasil 0,952 yang memiliki nilai lebih besar dari 0,60 sehingga dinyatakan reliabel untuk keseluruhan indikator.

Tabel 4.11
Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel *Optimism X₄*

No	Korelasi	Corrected Item-Total Correlation	Probabilitas	Keterangan
1	X _{4.1}	0,617	0,000	Valid
2	X _{4.2}	0,740	0,000	Valid
3	X _{4.3}	0,725	0,000	Valid
4	X _{4.4}	0,733	0,000	Valid
5	X _{5.4}	0,752	0,000	Valid
			<i>Alpha</i> = 0,752	Reliabel

Sumber : Data diolah, 2012

Pada tabel 4.11 di atas dapat diketahui bahwa semua indikator untuk variabel (X_4) *optimism* memiliki tingkat probabilitas 0,000 dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$), sehingga keseluruhan indikator tersebut dinyatakan valid. Sementara hasil perhitungan reliabilitas *Alpha Cronbach* diperoleh hasil 0,752 yang memiliki nilai lebih besar dari 0,60 sehingga dinyatakan reliabel untuk keseluruhan indikator.

Tabel 4.12
Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Variabel Keahlian dalam *End-User Computing X₄*

No	Korelasi	Corrected Item-Total Correlation	Probabilitas	Keterangan
1	Y ₁	0,840	0,000	Valid
2	Y ₂	0,773	0,000	Valid
3	Y ₃	0,788	0,000	Valid
4	Y ₄	0,813	0,000	Valid
5	Y ₅	0,770	0,000	Valid
6	Y ₆	0,761	0,000	Valid
7	Y ₇	0,750	0,000	Valid
8	Y ₈	0,742	0,000	Valid
9	Y ₉	0,644	0,000	Valid
10	Y ₁₀	0,742	0,000	Valid
11	Y ₁₁	0,748	0,000	Valid
12	Y ₁₂	0,655	0,000	Valid
13	Y ₁₃	0,748	0,000	Valid
14	Y ₁₄	0,798	0,000	Valid
15	Y ₁₅	0,821	0,000	Valid
16	Y ₁₆	0,840	0,000	Valid
Alpha = 0,952				Reliabel

Sumber : Data diolah, 2012

Pada tabel 4.12 di atas dapat diketahui bahwa semua indikator untuk variabel (Y) keahlian dalam *End-User Computing* memiliki tingkat probabilitas 0,000 dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$), sehingga keseluruhan indikator tersebut dinyatakan valid. Sementara hasil perhitungan reliabilitas *Alpha Cronbach* diperoleh hasil 0,952 yang memiliki nilai lebih besar dari 0,60 sehingga dinyatakan reliabel untuk keseluruhan indikator.

3. Hasil Uji Asumsi Klasik

a. Uji Multikolinieritas

Guna mengetahui ada tidaknya hubungan sangat kuat dan hubungan linier sempurna serta tidak adanya kaitan antar variabel X, maka dilakukan uji multikolinieritas karena setiap variabel harus independen. Uji multikolinieritas dilakukan melalui uji regresi linier menggunakan *software* SPSS, dengan acuan nilai *tolerance*, VIF (*variance inflation factor*) dan koefisien korelasi antar variabel. Kriteria yang digunakan,

antara lain:

- a) Apabila nilai *tolerance* $< 0,1$ maka terjadi multikolinieritas.
- b) Apabila nilai VIF > 10 maka terjadi multikolinieritas.

Melalui uji pada *software* SPSS menggunakan kriteria tersebut, maka hasil uji multikolinieritas terdapat pada Tabel 4.13:

Tabel 4.13

Uji Multikolinieritas Variabel X dan Y

Variabel	Tolerance	VIF	Keterangan
X ₁	0,917	1,091	Non Multikolinieritas
X ₂	0,787	1,270	Non Multikolinieritas
X ₃	0,861	1,162	Non Multikolinieritas
X ₄	0,813	1,230	Non Multikolinieritas

Sumber : Data diolah, 2012

Berikut tabel 4.13 yang merupakan hasil pengujian multikolinieritas dari masing-masing variabel bebas:

- a) *Tolerance* untuk *fear* (X_1) adalah 0,917 dan nilai VIF = 1,091
- b) *Tolerance* untuk *anticipation* (X_2) adalah 0,787 dan nilai VIF = 1,270
- c) *Tolerance* untuk *pessimism* (X_3) adalah 0,861 dan nilai VIF = 1,162
- d) *Tolerance* untuk *optimism* (X_4) adalah 0,813 dan nilai VIF = 1,230

Pengujian linieritas pada uji multikolinieritas menghasilkan bahwa nilai *tolerance* pada seluruh variabel bebas memiliki nilai $>0,1$ dan memiliki nilai VIF , 10. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinieritas antar variabel bebas.

b. Uji Heterokedastisitas

Selain uji multikolinieritas, pada uji linieritas ini juga dilakukan uji heterokedastisitas yang merupakan uji untuk mengetahui apakah terjadi ketidaksamaan nilai simpangan residual akibat nilai variabel bebas atau apakah ada perbedaan nilai ragam dengan semakin meningkatnya nilai pada variabel bebasnya. Uji heterokedastisitas pada penelitian ini dilakuakn dengan uji hostrogam dan *scatter plot*. Tingkat homogenitas data diuji menggunakan kriteria hipotesis, antara lain:

H_0 : ragam data homogen

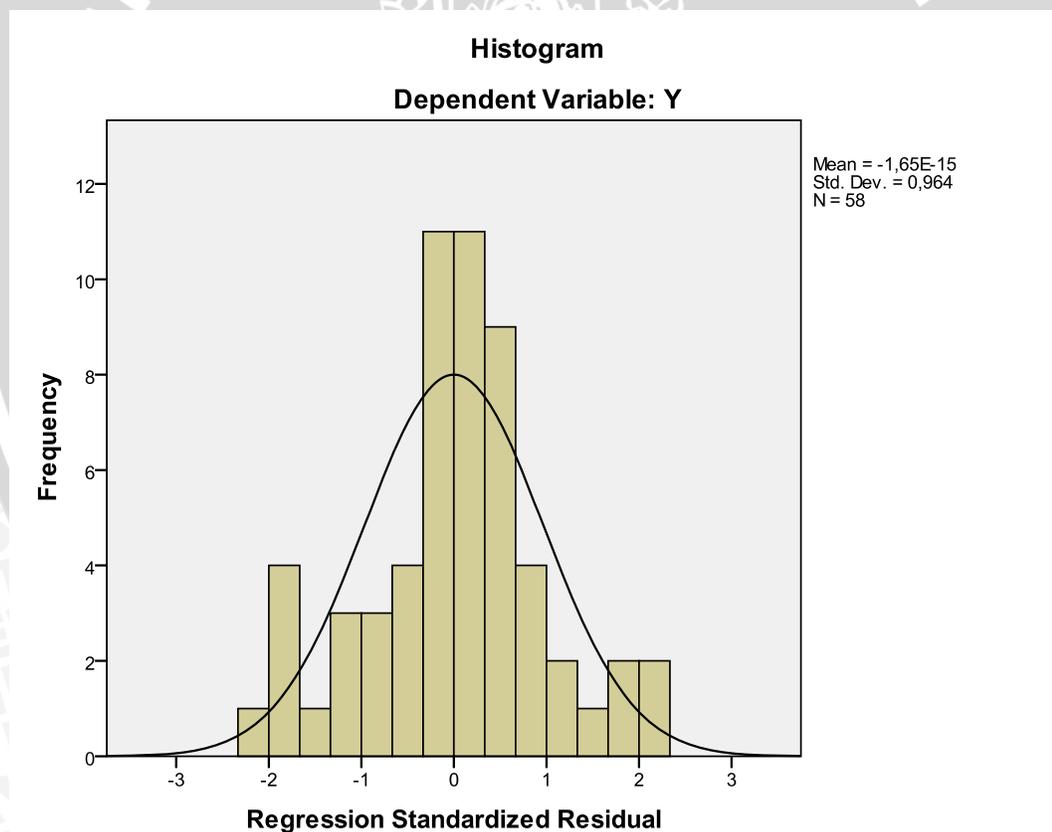
H_1 : ragam data tidak homogen

Cara untuk menguji homoskedastisitas adalah dengan melihat grafik plot antara nilai prediksi variabel terikat (dependen) (ZPRED) dengan residualnya (SRESID). Jika ada pola tertentu, seperti titik-titik yang ada membentuk pola

tertentu yang teratur (bergelombang, melebar kemudian menyempit), maka mengindikasikan telah terjadi heteroskedastisitas (asumsi homoskedastisitas tidak terpenuhi). Sedangkan, jika tidak ada pola yang jelas, serta titik-titik menyebar di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y, maka tidak terjadi heteroskedastisitas (asumsi homoskedastisitas terpenuhi)

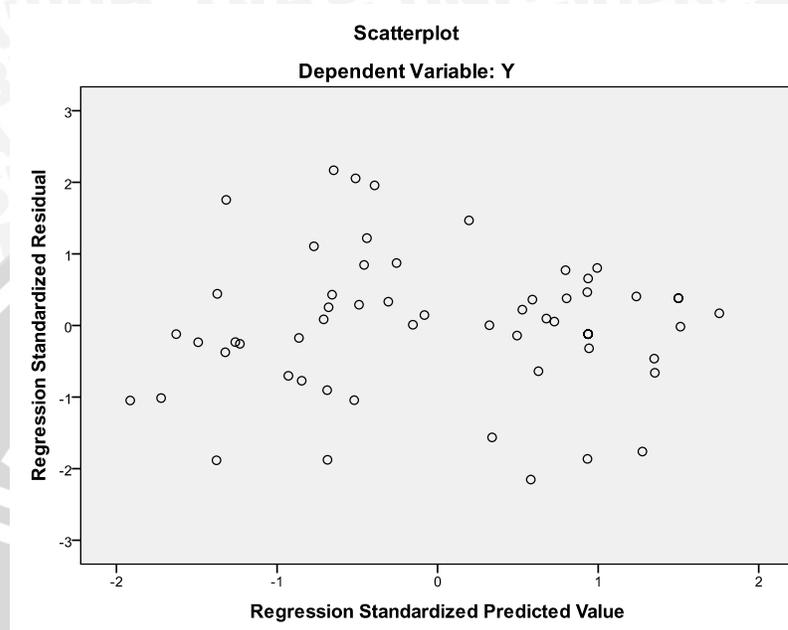
Hasil pengujian heterokedastisitas menggunakan histogram dan *scatter plot* terdapat pada gambar 4.1.

Gambar 4.1
Histogram Uji Heterokedastisitas



Sumber: Gambar diolah, 2012

Gambar 4.2
Scatter Plot Uji Heterokedastisitas



Sumber: Gambar diolah, 2012

Berdasarkan pada Gambar 4.1 maka dapat diketahui bahwa persebaran dan jumlah nilai dalam data jawaban responden telah lolos uji heterokedastisitas, yaitu berupa gambar histogram dimana garis kurva normalnya menyerupai lonceng. Selain itu, hasil uji heterokedastisitas menggunakan *scatter plot* (Gambar 4.2) terlihat titik-titik tersebar baik di atas maupun di bawah angka 0 pada sumbu Y. Secara garis besar, hasil uji heterokedastisitas menunjukkan bahwa data penelitian memiliki ragam homogen (konstan).

c. Uji Normalitas

Model regresi dapat dikatakan memenuhi asumsi normalitas jika residual yang diperoleh dari model regresi berdistribusi normal. Hipotesis yang digunakan dalam pengujian adalah:

H_0 : Sebaran residual berdistribusi normal

H_1 : Sebaran residual tidak berdistribusi normal

Cara untuk menguji asumsi ini, dapat digunakan metode Kolmogorov-Smirnov di mana tolak H_0 jika $p - value < 0,05$ yang dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 4.14
Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Residual
N		58
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000
	Std. Deviation	4,96685
Most Extreme Differences	Absolute	,108
	Positive	,108
	Negative	-,102
Kolmogorov-Smirnov Z		,821
Asymp. Sig. (2-tailed)		,511

a. Test distribution is Normal.

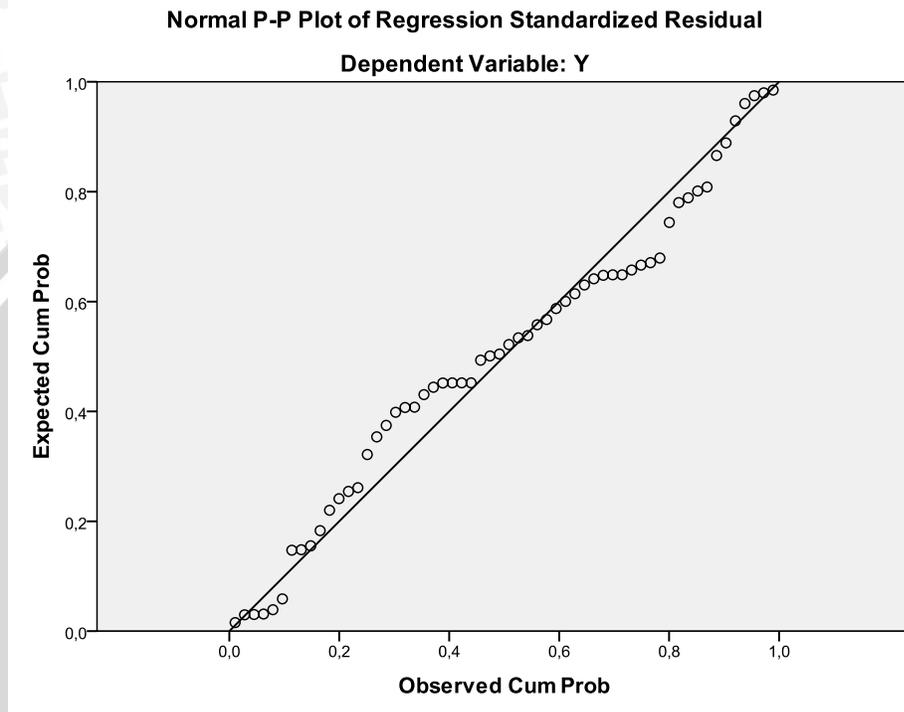
b. Calculated from data.

Sumber: Data diolah, 2012

Berdasarkan pengujian Kolmogorov-Smirnov di atas, didapatkan p -value (Asymp. Sig. (2-tailed)) yang bernilai 0,511, dimana nilai tersebut lebih besar daripada $\alpha = 0,05$. Oleh karena nilai signifikansi lebih besar daripada $\alpha = 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa asumsi normalitas telah terpenuhi sehingga dapat dinyatakan bahwa model regresi tersebut telah layak digunakan.

Hasil uji asumsi normalitas digambarkan pada gambar 4.3 sebagai berikut:

Gambar 4.3
Uji Normalitas



Sumber: Data diolah, 2012

Jika nilai *unstandardized residual* atau residual disajikan dalam sebuah grafik P-P Plot yang membandingkan distribusi kumulatif dari residual sesungguhnya terhadap distribusi kumulatif sesungguhnya, maka terlihat bahwa plot dari residual tersebut membentuk suatu pola yang mendekati garis lurus seperti pada gambar 4.3 yang mengindikasikan bahwa residual memiliki distribusi normal karena plot dari residual tersebut membentuk pola garis lurus.

4. Analisis Regresi Linier Berganda

Penelitian ini menggunakan metode analisis regresi linier berganda yang bertujuan untuk mengetahui besar pengaruh *computer anxiety* dan *computer attitude* yang terdiri dari variabel *fear*, *anticipation*, *pessimism*, dan *optimism* terhadap keahlian dalam *End-User Computing* mahasiswa S1 angkatan 2008-2009 Konsentrasi MSI jurusan Fakultas Ilmu Administrasi Bisnis Universitas Brawijaya Malang. Metode regresi linier berganda sebagai analisis yang digunakan untuk mengetahui pengaruh lebih dari satu variabel bebas (X) terhadap satu variabel terikat (Y). Berdasarkan hasil pengolahan data dengan menggunakan *software* SPSS 17 didapatkan ringkasan seperti pada Tabel 4.15

Tabel 4.15

Rekapitulasi Analisis Regresi Linier Berganda antara Variabel *fear* (X_1), *anticipation* (X_2), *pessimism* (X_3), dan *optimism* (X_4) terhadap keahlian dalam *End-User Computing* (Y)

Variabel		Koefisien B	Koefisien Beta	t hitung	Sig. t	Keterangan terhadap Ho
Terikat	Bebas					
Keahlian dalam <i>End-User Computing</i> (Y)	<i>Fear</i> (X_1)	0,068	0,042	0,391	0,698	Diterima
	<i>Anticipation</i> (X_2)	1,281	0,459	3,918	0,000	Ditolak
	<i>Pessimism</i> (X_3)	0,585	0,326	2,908	0,005	Ditolak
	<i>Optimism</i> (X_4)	0,015	0,005	0,045	0,965	Diterima
Konstanta		34,666		4,561	0,000	
R	=	0,653				
R Square	=	0,427				
Adjusted R Square	=	0,384				
F hitung	=	9,872				
Signifikansi F	=	0,000				
N	=	58				

Sumber: Data Diolah, 2012

Berikut merupakan model regresi hasil perhitungan menggunakan analisis regresi linier berganda:

$$Y = 34,666 + 0,068 X_1 + 1,281 X_2 + 0,585 X_3 + 0,015 X_4$$

Model regresi tersebut dapat diinterpretasikan melalui penjelasan sebagai berikut:

1) Konstanta

Konstanta berdasarkan hasil uji secara parsial yaitu sebesar 34,666. Melalui nilai konstanta tersebut diketahui jika tidak terdapat variabel bebas yang terdiri dari *fear* (X_1), *anticipation* (X_2), *pessimism* (X_3), dan *optimism* (X_4), maka besarnya tingkat keahlian mahasiswa dalam *End-User Computing* adalah sebesar 34,666.

2) Pengaruh *fear* (X_1) terhadap keahlian dalam *End-User Computing* (Y)

Nilai Koefisien regresi *fear* (X_1) sebesar 0,068 ini menunjukkan setiap variabel *fear* (X_1) mengalami perubahan kenaikan positif terhadap keahlian dalam *End-User Computing* serta memiliki sifat hubungan yang searah. Jadi apabila terjadi peningkatan (X_1), maka Y akan meningkat, dan sebaliknya apabila (X_1) menurun, maka akan terjadi penurunan pada Y sebesar 0,068.

3) Pengaruh *anticipation* (X_2) terhadap keahlian dalam *End-User Computing* (Y)

Nilai Koefisien regresi *anticipation* (X_2) sebesar 1,281 ini menunjukkan setiap variabel *anticipation* (X_2) mengalami perubahan kenaikan positif terhadap keahlian dalam *End-User Computing* serta memiliki sifat hubungan yang searah. Jadi apabila terjadi peningkatan (X_2), maka Y

akan meningkat, dan sebaliknya apabila (X_2) menurun, maka akan terjadi penurunan pada Y sebesar 1,281.

4) Pengaruh *pessimism* (X_3) terhadap keahlian dalam *End-User Computing* (Y)

Nilai Koefisien regresi *pessimism* (X_3) sebesar 0,585 ini menunjukkan setiap variabel *pessimism* (X_3) mengalami perubahan kenaikan positif terhadap keahlian dalam *End-User Computing* serta memiliki sifat hubungan yang searah. Jadi apabila terjadi peningkatan (X_3), maka Y akan meningkat, dan sebaliknya apabila (X_3) menurun, maka akan terjadi penurunan pada Y sebesar 0,585.

5) Pengaruh *optimism* (X_4) terhadap keahlian dalam *End-User Computing* (Y)

Nilai Koefisien regresi *optimism* (X_4) sebesar 0,015 ini menunjukkan setiap variabel *optimism* (X_4) mengalami perubahan kenaikan positif terhadap keahlian dalam *End-User Computing* serta memiliki sifat hubungan yang searah. Jadi apabila terjadi peningkatan (X_4), maka Y akan meningkat, dan sebaliknya apabila (X_4) menurun, maka akan terjadi penurunan pada Y sebesar 0,015.

Berdasarkan interpretasi model regresi yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi besarnya kontribusi keempat variabel bebas yang berpengaruh terhadap variabel terikat, yaitu variabel bebas yang terdiri dari *fear* (X_1), *anticipation* (X_2), *pessimism* (X_3), dan *optimism* (X_4) secara parsial memiliki pengaruh terhadap variabel terikat keahlian dalam *End-User Computing* (Y).

Secara garis besar, hasil interpretasi model regresi yaitu *fear* (X_1) memiliki pengaruh positif sebesar 0,042, *anticipation* (X_2) sebesar 0,459, *pessimism* (X_3) sebesar 0,326, dan *optimism* (X_4) sebesar 0,005 yang berarti bahwa *fear* dan *optimism* memberikan pengaruh positif namun tidak signifikan terhadap keahlilan dalam *end-user computing*. Sedangkan *anticipation* dan *pessimism* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap keahlilan dalam *End-User Computing*, yang berarti jika *anticipation* (X_2) dan *pessimism* (X_3) mengalami peningkatan, maka kepuasan pengguna (Y) akan turut mengalami peningkatan yang signifikan. Secara garis besar dapat disimpulkan, jika *fear* (X_1) meningkat akan meningkatkan keahlilan dalam *End-User Computing* sebesar 0,068. Selain itu, jika *anticipation* (X_2) mengalami peningkatan akan meningkatkan keahlilan dalam *End-User Computing* sebesar 1,281 serta jika *pessimism* (X_3) mengalami peningkatan maka akan meningkatkan keahlilan dalam *End-User Computing* sebesar 0,585 dan peningkatan variabel *optimism* (X_4) juga akan meningkatkan keahlilan dalam *End-User Computing* sebesar 0,015.

5. Hasil Uji Hipotesis

a. Uji F (Pengujian bersama-sama)

Pengujian secara simultan dilakukan untuk menunjukkan apakah semua variabel yang digunakan dalam model regresi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Y . Semua variabel tersebut diuji secara serentak dengan menggunakan uji F. Pengujian data menggunakan metode analisis regresi linier berganda di uji

menggunakan *software* SPSS 18.0 *for windows*. Hasil uji F terdapat pada Tabel 4.15.

Melalui hasil uji F terhadap keempat variabel bebas dan terhadap variabel terikat, didapatkan hasil F hitung sebesar 9,872 dengan signifikansi F sebesar 0,000 ($p < 0,05$) sehingga H_0 ditolak. Tolak H_0 berarti bahwa hipotesis mengenai variabel *fear* (X_1), *anticipation* (X_2), *pessimism* (X_3), dan *optimism* (X_4) secara bersama-sama memberikan pengaruh terhadap variabel keahlian dalam *End-User Computing* (Y) dapat diterima.

Besarnya pengaruh secara bersama-sama dari keempat variabel bebas terhadap keahlian dalam *End-User Computing* dapat dilihat dari nilai *Adjusted R Square* 0,384. Nilai tersebut menunjukkan bahwa pada masing-masing variabel *fear* (X_1), *anticipation* (X_2), *pessimism* (X_3), dan *optimism* (X_4) memberikan kontribusi pengaruh sebesar 38,4% terhadap keahlian dalam *End-User Computing*, sedangkan 61,6% sisanya dipengaruhi variabel lain yang tidak diteliti pada penelitian ini. Nilai kontribusi yang diberikan sangat lemah, menunjukkan bahwa mahasiswa sebagai *end-user* tidak terlalu memperhatikan semua variabel dari *computer anxiety* dan *computer attitude* secara bersamaan untuk mengukur keahliannya dalam *End-User Computing*. Koefisien korelasi menunjukkan besarnya hubungan antara keempat variabel bebas yaitu *fear* (X_1), *anticipation* (X_2), *pessimism* (X_3), dan *optimism* (X_4) terhadap variabel terikat keahlian dalam *End-User Computing* (Y). Nilai koefisien korelasi dalam penelitian ditunjukkan pada nilai R yaitu sebesar 0,653 dimana nilai tersebut menunjukkan keeratan kuat yang disesuaikan dengan acuan nilai keeratan korelasi yang terdiri dari enam kelas

(Sujianto, 2009), yaitu keeratan sangat lemah (0,00-0,20), keeratan lemah (0,21-0,40), keeratan kuat (0,41-0,70), keeratan sangat kuat (0,71-0,90), keeratan sangat kuat sekali (0,91-0,99) dan keeratan sempurna (1). Berdasarkan nilai R tersebut yang menunjukkan keeratan kuat antara variabel bebas dan terikat, maka dapat disimpulkan bahwa ketika variabel bebas yang terdiri dari *fear* (X_1), *anticipation* (X_2), *pessimism* (X_3), dan *optimism* (X_4) semakin ditingkatkan, maka variabel terikat keahlian dalam *End-User Computing* (Y) juga akan meningkat.

b. Uji t (Pengujian secara parsial)

Penelitian ini selain menggunakan uji F (pengujian secara bersama-sama) juga dilakukan uji t (pengujian secara parsial) yang bertujuan untuk mengidentifikasi variabel bebas mana yang memiliki pengaruh lebih dominan terhadap variabel terikat.

Pengujian dilakukan pada tingkat signifikansi 0.05 ($\alpha = 5\%$) dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu:

- a) Apabila probabilitas $t_{hitung} > 0.05$ maka H_0 diterima atau H_a ditolak yang berarti bahwa variabel-variabel bebas yang diuji secara sendiri-sendiri tidak memiliki hubungan yang signifikan terhadap variabel terikatnya.
- b) Apabila probabilitas $t_{hitung} \leq 0.05$ maka H_0 ditolak atau H_a diterima yang berarti bahwa variabel-variabel bebas yang diuji secara sendiri-sendiri memiliki hubungan yang signifikan terhadap variabel terikatnya

Pengujian variabel-variabel tersebut secara parsial dijelaskan pada tabel 4.39. sebagai berikut:

Tabel 4.16
Uji t (Uji Parsial)

Model		Coefficients ^a			t	Sig.
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	34,666	7,600		4,561	,000
	X1	,068	,174	,042	,391	,698
	X2	1,281	,327	,459	3,918	,000
	X3	,585	,201	,326	2,908	,005
	X4	,015	,336	,005	,045	,965

a. Dependent Variable: Y

1) Pengaruh *fear* (X_1) terhadap keahlian dalam *End-User Computing* (Y)

Pengaruh *fear* terhadap keahlian dalam *End-User Computing* berdasarkan hasil perhitungan parsial diketahui bahwa variabel *fear* memiliki pengaruh positif terhadap variabel keahlian dalam *End-User Computing* pada tingkat signifikansi 0,05 ($p < 0,05$), jika variabel lain diasumsikan konstan. Hal tersebut dapat dilihat pada bukti bahwa *fear* (X_1) memiliki nilai koefisien beta yaitu 0,042 dengan nilai t_{hitung} sebesar 0,391 dan nilai probabilitas (Sig,t) sebesar 0,698 ($p > 0,05$) sehingga H_0 diterima. Terima H_0 berarti bahwa terdapat pengaruh positif yang tidak signifikan dari *fear* (X_1) terhadap keahlian dalam *End-User Computing* (Y)

2) Pengaruh *anticipation* (X_2) terhadap keahlian dalam *End-User Computing* (Y)

Pengaruh *anticipation* terhadap keahlian dalam *end-user computing* berdasarkan hasil perhitungan diketahui bahwa variabel *anticipation*

memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap variabel terikat keahlisan dalam *End-User Computing* pada tingkat signifikansi 0,05 ($p < 0,05$), jika variabel lain diasumsikan konstan. Hal tersebut dapat dilihat pada bukti bahwa *anticipation* (X_2) memiliki nilai koefisien beta yaitu 0,459 dengan nilai t_{hitung} sebesar 3,918 dan nilai probabilitas (Sig.t) sebesar 0,000 ($p < 0,05$) sehingga H_0 ditolak. Tolak H_0 berarti bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan dari *anticipation* (X_2) terhadap keahlisan dalam *End-User Computing* (Y).

3) Pengaruh *pessimism* (X_3) terhadap keahlisan dalam *End-User Computing* (Y)

Pengaruh *pessimism* terhadap keahlisan dalam *End-User Computing* berdasarkan hasil perhitungan parsial diketahui bahwa variabel *pessimism* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap variabel terikat keahlisan dalam *End-User Computing* pada tingkat signifikansi 0,05 ($p < 0,05$), jika variabel lain di asumsikan konstan. Hal tersebut dapat dilihat pada bukti bahwa *pessimism* (X_3) memiliki nilai koefisien beta yaitu 0,326 dengan nilai t_{hitung} sebesar 2,908 dan nilai probabilitas (Sig.t) sebesar 0,005 ($p < 0,05$) sehingga H_0 ditolak. Tolak H_0 berarti bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan dari *pessimism* (X_3) terhadap keahlisan *End-User Computing* (Y).

4) Pengaruh *optimism* (X_4) terhadap keahlisan dalam *End-User Computing* (Y)

Pengaruh *optimism* terhadap keahlisan dalam *End-User Computing* berdasarkan hasil perhitungan parsial diketahui bahwa variaebel *optimism* memiliki pengaruh positif terhadap variabel terikat keahlisan dalam *End-User Computing* pada tingkat signifikansi 0,05 ($p < 0,05$), jika variabel lain diasumsikan konstan. Hal ersebut dapat dilihat pada bukti bahwa *optimism* (X_4) memiliki nilai koefisien beta yaitu 0,005 dengan nilai t_{hitung} sebesar 0,045 dan nilai probabilitasnya (Sig.t) sebesar 0,965 ($p > 0,05$) sehingga H_0 diterima. Terima H_0 berarti bahwa terdapat pengaruh positif yang tidak signifikan dari *optimism* (X_4) terhadap keahlisan dalam *End-User Computing* (Y)

C. Pembahasan

Hasil analisis data 58 responden mahasiswa S1 konsentrasi MSI Jurusan Fakultas Ilmu Administrasi Bisnis angkatan 2008-2009 sebagai *end user* atau pengguna akhir dalam peneliiian ini diketahui bahwa variabel bebas yang terdiri dari *fear* (X_1), *anticipation* (X_2), *pessimism* (X_3), dan *optimism* (X_4) secara bersama-sama memiliki pengaruh terhadap variabel terikat keahlisan dalam *End-User Computing* (Y). Besarnya pengaruh secara bersama-sama dari keempat variabel terhadap keahlisan dalam *End-User Computing* dapat dilihat dari nilai *Adjusted Square* sebesar 0,384. Nilai tersebut menunjukkan bahwa masing variabel *fear* (X_1), *anticipation* (X_2), *pessimism* (X_3), dan *optimism* (X_4) memberikan kontribusi pengaruh sebesar 38,4% terhadap keahlisan dalam *End-User Computing*, sedangkan 61,6% sisanya dipengaruhi variabel lain yang tidak diteliti pada penelitian ini. Nilai kontribusi yang diberikan sangat lemah,

menunjukkan bahwa keahlian mahasiswa dalam *End-User Computing* tidak terlalu memperhatikan atau dipengaruhi oleh semua variabel bebas tersebut secara bersamaan untuk mengukur keahlian dalam *End-User Computing*.

Selain itu, berdasarkan hasil analisis dalam penelitian ini dapat diidentifikasi besarnya kontribusi keempat variabel bebas yang berpengaruh terhadap variabel terikat, yaitu variabel bebas yang terdiri dari *fear* (X_1), *anticipation* (X_2), *pessimism* (X_3), dan *optimism* (X_4) secara parsial memiliki pengaruh terhadap variabel terikat keahlian dalam *End-User Computing* (Y) dengan variabel *anticipation* (X_2) merupakan variabel variabel yang berpengaruh dominan. Hal tersebut ditunjukkan dengan koefisien beta tertinggi yaitu 0,459 dan nilai t_{hitung} terbesar 3,918 serta dengan nilai probabilitas 0,000 ($p < 0,05$). Berdasarkan hasil tersebut maka hipotesis mengenai adanya pengaruh *anticipation* (X_2) terhadap keahlian dalam *End-User Computing* (Y) telah terbukti, yaitu pengaruh dominan oleh variabel *anticipation* (X_2), yang juga dipengaruhi secara positif dan signifikan oleh variabel *pessimism* (X_3). Namun selain itu oleh kedua variabel tersebut, ternyata hipotesis juga terbukti benar yaitu juga ada pengaruh positif dari variabel *fear* (X_1) dan *optimism* (X_4) meskipun tidak signifikan. Berikut pembahasan masing-masing pengaruh variabel:

1. Variabel *fear* (X_1)

Fear (X_1) memiliki pengaruh positif yang tidak signifikan terhadap keahlian dalam *End-User Computing* (Y). Penelitian ini tidak konsisten dengan penelitian Wibowo (2008), Imroniyah (2009), dan Rustiana (2005). Ketidakkonsistenan dengan hasil sebelumnya dapat disebabkan oleh kondisi budaya dan

perkembangan teknologi. Kondisi budaya pada penelitian terdahulu menganggap komputer masih sebuah barang yang mewah dan masih tergolong sebuah kebutuhan sekunder sehingga masih timbul rasa cemas yang tinggi dalam menggunakannya. Berbeda dengan kondisi saat ini dimana komputer sudah dianggap menjadi suatu kebutuhan primer yang digunakan hampir setiap hari ditambah dengan perkembangan teknologi yang memberikan kemudahan dalam menggunakan komputer sehingga tidak ada lagi rasa cemas karena sudah terbiasa beraktifitas menggunakan komputer dikesehariannya. Dilihat dari responden yang sering memanfaatkan dan sudah tidak asing lagi dengan aplikasi *Microsoft Office Word, Microsoft Office Excel, Microsoft Office Acces, Microsoft Office Power Point*.

2. Variabel *anticipation* (X_2)

Anticipation (X_2) memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap keahlian dalam *End-User Computing* (Y), sehingga keahlian *end-user* dipengaruhi oleh variabel *anticipation* secara signifikan. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa variabel *anticipation* (X_2) memiliki pengaruh yang paling dominan terhadap variabel keahlian dalam *End-User Computing* (Y). Hal ini menunjukkan bahwa suatu konsep pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam proses pembelajaran *End-User Computing* dapat mempengaruhi keahlian *End-User Computing* pada mahasiswa. Hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian Wibowo (2008), Imroniyah (2009), dan Rustiana (2005).

3. Variabel *Pessimism* (X_3)

Pessimism (X_3) memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap keahlisan dalam *End-User Computing* (Y), sehingga keahlisan *end-user* dipengaruhi oleh variabel *pessimism* secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa pandangan atau sikap pesimis mahasiswa mempengaruhi keahlisan dalam *End-User Computing*. Timbulnya perasaan terintimidasi dengan adanya komputer yang mungkin bagi sebagian orang, komputer adalah alat yang sangat kompleks, rumit dan sulit untuk mengendalikannya. Mahasiswa yang pesimis cenderung memiliki motivasi untuk mempelajari komputer lebih lanjut karena sikapnya yang merasa belum cukup menguasai komputer tersebut. Hal tersebut berpengaruh pada keahlisan mereka dalam *End-User Computing* atau menggunakan komputer. Hasil penelitian ini tidak konsisten dengan penelitian Imroniyah (2009) yang menunjukkan bahwa *pessimism* tidak mempunyai hubungan yang signifikan terhadap keahlisan dalam *End-User Computing*. Ketidakkonsistenan dengan hasil sebelumnya disebabkan oleh obyek atau responden yang diteliti, dimana peneliti yang sekarang meneliti mahasiswa S1 yang masih aktif kuliah dengan memiliki motivasi tinggi untuk mempelajari komputer.

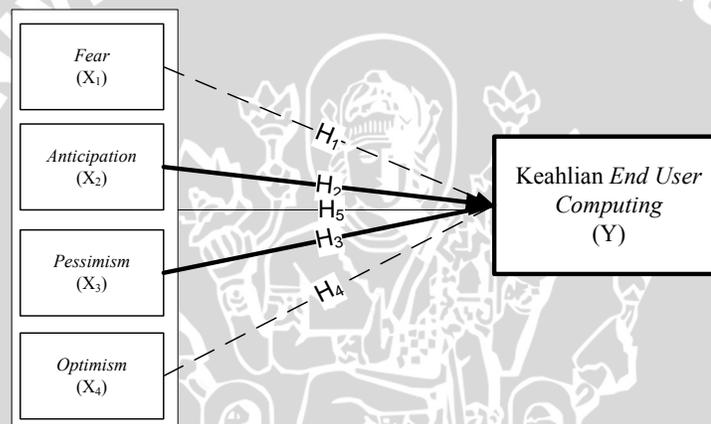
4. Variabel *Optimism* (X_4)

Optimism (X_4) memiliki pengaruh positif yang tidak signifikan terhadap keahlisan dalam *End-User Computing* (Y). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tidak selalu sikap optimis memiliki pengaruh terhadap keahlisan dalam *End-User Computing*. Mahasiswa yang merasa optimis cenderung merasa cukup puas dengan kemampuannya akan penguasaan komputer sehingga kecil kecenderungan untuk mengasah lebih lanjut kemampuannya. Hasil penelitian ini

tidak konsisten dengan penelitian Imroniyah (2009) yang menunjukkan bahwa variabel *optimism* mempunyai hubungan yang signifikan terhadap keahlisan dalam *End-User Computing*.

Dari hasil penelitian diatas terdapat perubahan hipotesis setelah dilakukan penelitian yang dijelaskan pada model hipotesis berikut:

Gambar 4.3
Model Hipotesis setelah penelitian



Maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- H1: *Fear* (X_1) berpengaruh yang tidak signifikan terhadap Keahlian dalam *End-User Computing* (Y). **(Ditolak)**
- H2: *Anticipation* (X_2) berpengaruh secara signifikan terhadap Keahlian dalam *End-User Computing* (Y). **(Diterima)**
- H3: *Pessimism* (X_3) berpengaruh secara signifikan terhadap Keahlian dalam *End-User Computing* (Y). **(Diterima)**
- H4: *Optimism* (X_4) berpengaruh yang tidak signifikan terhadap Keahlian dalam *End-User Computing* (Y). **(Ditolak)**
- H5: *Fear* (X_1), *Anticipation* (X_2), *Pessimism* (X_3), *Optimism* (X_4) berpengaruh secara simultan terhadap Keahlian dalam *End-User Computing* (Y). **(Diterima)**

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pembahasan pada bab empat, maka hasil kesimpulan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Melalui pengujian secara bersama-sama, maka diketahui terdapat pengaruh positif antara variabel *fear* (X_1), *anticipation* (X_2), *pessimism* (X_3), dan *optimism* (X_4) terhadap keahliaan dalam *End-User Computing* (Y). Hal tersebut dapat dilihat pada besarnya F_{hitung} sebesar 9,872 dengan signifikansi F sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Selain itu, diketahui besarnya pengaruh secara bersama-sama dari keempat variabel terhadap keahliaan dalam *End-User Computing* (Y) yang dilihat dari nilai *Adjusted Square* sebesar 0,384. Nilai tersebut menunjukkan bahwa masing-masing variabel *fear* (X_1), *anticipation* (X_2), *pessimism* (X_3), dan *optimism* (X_4) memberikan kontribusi sebesar 38,4% terhadap keahliaan dalam *End-User Computing*, sedangkan 61,6% sisanya dipengaruhi variabel lain yang tidak diteliti pada penelitian ini. Nilai kontribusi yang diberikan sangat lemah, menunjukkan bahwa mahasiswa sebagai *end-user* tidak terlalu memperhatikan semua variabel dari *computer anxiety* dan *computer attitude* secara bersamaan untuk mengukur keahliannya dalam *End-User Computing*.
2. Pengujian secara parsial, menunjukkan bahwa *computer anxiety* dan *computer attitude* memiliki pengaruh terhadap kepuasan pengguna, dengan model regresi sebagai berikut:

$$Y = 34,666 + 0,068 X_1 + 1,281 X_2 + 0,585 X_3 + 0,015 X_4$$

Melalui nilai konstanta 34,666 diketahui jika tidak terdapat variabel *fear* (X_1), *anticipation* (X_2), *pessimism* (X_3), dan *optimism* (X_4), maka besarnya keahlian mahasiswa dalam *End-User Computing* (Y) adalah sebesar 34,666. Selain itu, berdasarkan hasil penelitian tersebut diketahui bahwa variabel *fear* dan *optimism* memberikan pengaruh positif namun tidak signifikan terhadap keahlian mahasiswa dalam *End-User Computing* yang berarti jika *fear* (X_1) dan *optimism* (X_4) mengalami peningkatan, maka keahlian mahasiswa dalam *End-User Computing* (Y) akan turut mengalami peningkatan namun tidak terlalu signifikan. Sedangkan *anticipation* dan *pessimism* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap keahlian mahasiswa dalam *End-User Computing*, yang berarti jika *anticipation* (X_2) dan *pessimism* (X_3) mengalami peningkatan, maka keahlian dalam *End-User Computing* (Y) akan turut mengalami peningkatan yang signifikan. Secara garis besar dapat disimpulkan, jika *fear* (X_1) meningkat akan meningkatkan keahlian mahasiswa dalam *End-User Computing* sebesar 0,068. Selain itu, jika *anticipation* (X_2) mengalami peningkatan akan meningkatkan keahlian mahasiswa dalam *End-User Computing* sebesar 1,281 serta jika *pessimism* (X_3) mengalami peningkatan, maka akan meningkatkan keahlian mahasiswa *End-User Computing* sebesar 0,585 dan peningkatan variabel *optimism* (X_4) juga akan meningkatkan keahlian mahasiswa dalam *End-User Computing* sebesar 0,015.

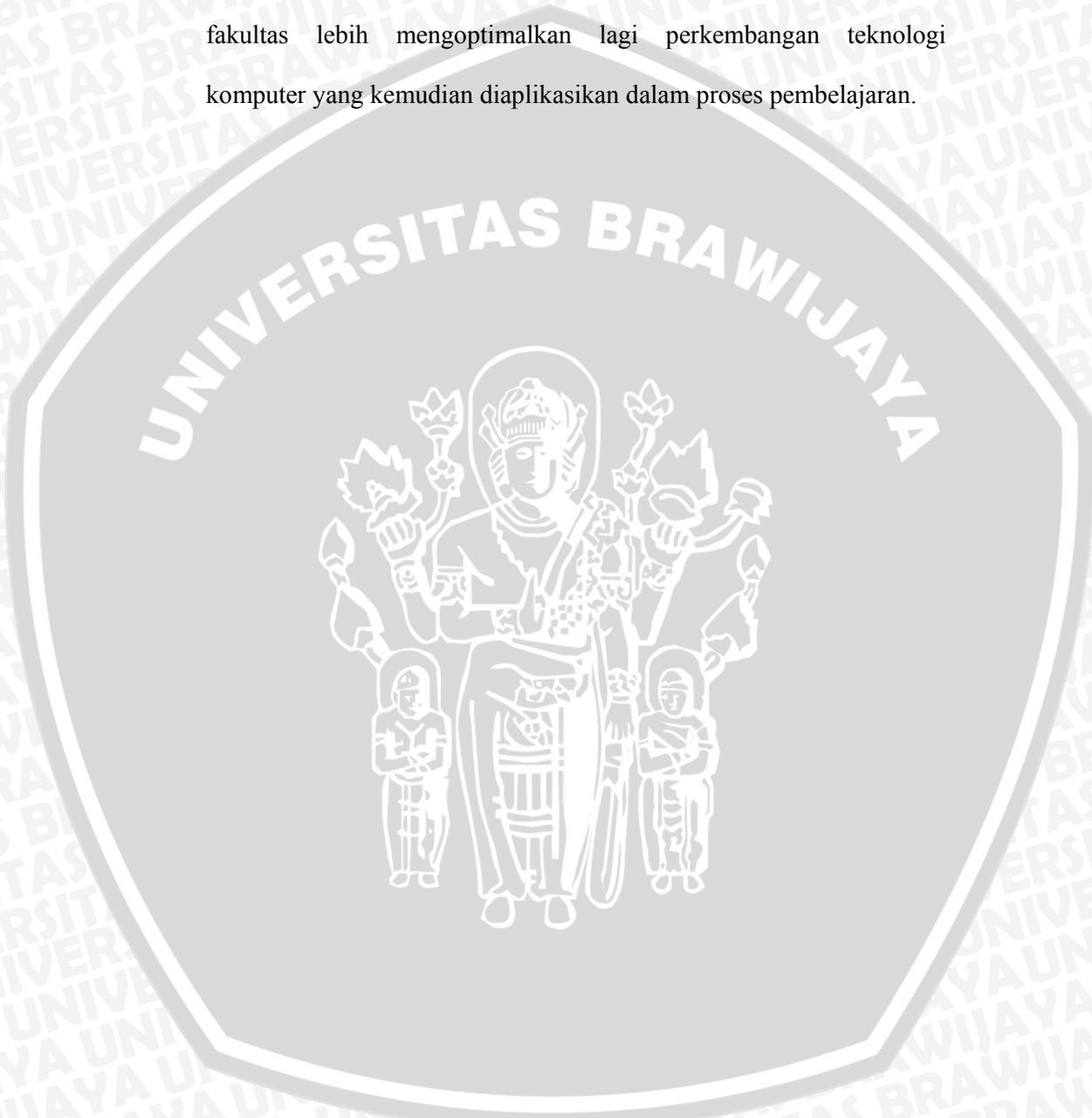
3. Terdapat variabel *anticipation* sebagai variabel yang berpengaruh dominan yang terbukti dengan memiliki koefisien beta tertinggi yaitu 0,459 dan nilai t_{hitung} terbesar 3,918 serta nilai probabilitas 0,000 ($p < 0,05$). Berdasarkan hasil tersebut maka hipotesis mengenai adanya pengaruh *computer anxiety* dan *computer attitude* terhadap keahlian mahasiswa dalam *End-User Computing* telah terbukti, yaitu pengaruh dominan oleh variabel *anticipation*, yang juga dipengaruhi secara positif dan signifikan oleh variabel *pessimism*. Namun selain oleh kedua variabel tersebut, ternyata variabel *fear* dan *optimism* juga ada pengaruh positif dari variabel *fear* dan *optimism* meskipun tidak signifikan.

B. Saran

Melalui kesimpulan dari hasil penelitian di atas, maka dapat dikemukakan beberapa saran yang diharapkan mampu bermanfaat bagi berbagai pihak. Adapun saran-saran yang diberikan, antara lain:

1. Penelitian selanjutnya sebaiknya memperluas objek penelitian tidak hanya pada tingkatan mahasiswa tetapi dikembangkan hingga ranah dosen-dosen pengajar atau lebih baik lagi jika dikembangkan berdasarkan antar fakultas.
2. Pada penelitian selanjutnya sebaiknya lebih menekankan kepada variabel *pessimism* dan *optimism* dan digunakan sebagai variabel independen.
3. Untuk lebih meningkatkan keahlian mahasiswa dalam menggunakan komputer pada mahasiswa baik mahasiswa konsentrasi Manajemen

Sistem Informasi maupun konsentrasi Manajemen Keuangan, Manajemen Pemasaran dan Manajemen Sumber Daya Manusia, maka fakultas lebih mengoptimalkan lagi perkembangan teknologi komputer yang kemudian diaplikasikan dalam proses pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

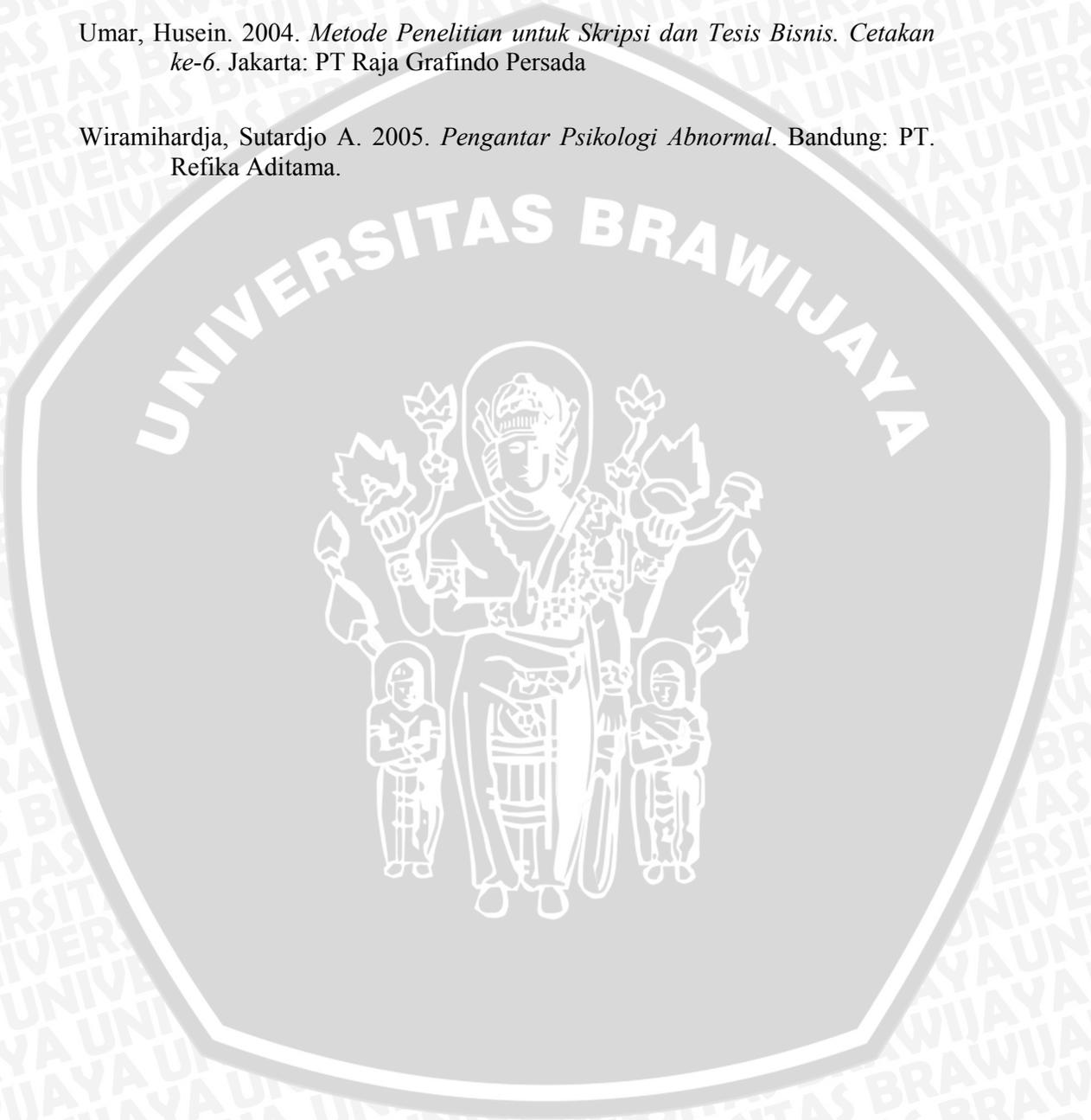
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Brancheau, J.C., & Brown, C.V. 1993. *The management of end user computing: Status and directions*. *ACM Computing Surveys*, 25(4):437-482.
- Budiono, Akhmad E. 2001. *Pengaruh Faktor Demografi dan Personality terhadap keahlian End-User Computing pada Pada Karyawan Bisnis Ritel di Kota Semarang*. Skripsi (tidak dipublikasikan)
- Bungin, Herman. 2009. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Clarke, Steve. 2008. *End-User Computing: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications*. United Kingdom, University of Hull.
- Compeau, D. R., & Higgins, C. A. 1995. *Computer self-efficacy: Development of a measure and initial test*. *MIS Quarterly*, 19(2):189-211.
- Ferdinand, A.T. 2006. *Metode Penelitian Manajemen*. Semarang: BP Undip.
- Ghozali. Imam. 2006. *Structural Equation Modeling: Teori, Konsep, dan Aplikasi dengan Program Amos 16.0*. Semarang: Badan Penerbit Undip.
- Handayani, Sri. 2004. *Pengaruh Komputer Mikro terhadap Kinerja dan Kepuasan Kerja Auditor*. *Jurnal Akuntansi dan Auditing*, Vol. 01 No. 01
- Harrison, A.W, and Rainer, KR. 1992. *The Influence of Individual Differences on Skill in End-User Computing*. *Journal of Management Information System*, 9.1:93-111
- Heinsenn, R.K, Glass, CR, dan Knight, L.A. 1987. *Assesing Computer Anxiety: Development and validation of computer anxiety rating scale*. *Computer in Human Behavior*. Vol 3:49-59.
- Howard, S., et al. 2005. *Mediating intimacy: Designing technologies to support strong-tie relationships*. In *Proceedings of CHI 2005*:471-490

- Igbaria, M dan Parasuraman, S. 1989. *A Path Analytic Study of Individual Characteristics, Computer Anxiety, and Attitudes Toward Microcomputer*. *Journal of Management*, vol. 15. No. 3:373-388.
- Imroniyah, Hajah. 2009. Pengaruh Faktor Demografi dan *Personality* terhadap Keahlian dalam *End-User Computing*. Skripsi (tidak dipublikasikan)
- Indriantoro, Nur. 2000. *Pengaruh Computer Anxiety terhadap Keahlian Dosen dalam penggunaan Komputer*. *Jurnal Akuntansi dan Auditing Indonesia* Vol. 4 No. 2
- Linda, V, Orr. 2000. *Computer Anxiety*. University Of Southern Maine
- Meleod, Raymond. 2001. *Sistem Informasi Manajemen Jilid 1-2*. Jakarta: PT. Bhuana Ilmu Populer.
- Murphy, M.A dan Parker, X.L. 1989. *Handbook of EDP Auditing 2nd*.
- Nickell, G.S, dan Pinto, J.N. 1986. *The Computer Attitude Scale*. *Computer in Human Behavior*. Vol. 2:547-559.
- Rifa, Dandes & M. Gudono. 1999. *Pengaruh Faktor Demografi dan Personality terhadap keahlian dalam End-User Computing*. *Jurnal Riset Akuntansi* vol. 2 no. 1:20-36.
- Rustiana. 2005. *Computer Anxiety dan Keahlian End-User Computing dalam Penggunaan Teknologi Informasi*. *Jurnal Akuntansi* vol. 9 no. 1:42-53.
- Sekaran, Uma. 2009. *Metodologi Penelitian Bisnis*. Jakarta: Salemba Empat.
- Shayo, C., Guthrie, R. & Igbaria, M. 1999. *Exploring the measurement of end-user computing success*. *Journal of End-User Computing*. 11(1):5-14.
- Singarimbun, Masri dan Effendi, Sofian. 2006. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: Pustaka LP3ES.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung :Alfabeta.
- Thatcher, J. B., & Perrewé, P. L. 2002. *An empirical examination of individual traits as antecedents to computer anxiety and computer self-efficacy*. *MIS Quarterly* 26 (4):381-395.

Trotter, A. 2004. *Digital balancing act*. *Education Week*. 23(20): 29-32.

Umar, Husein. 2004. *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*. Cetakan ke-6. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Wiramihardja, Sutardjo A. 2005. *Pengantar Psikologi Abnormal*. Bandung: PT. Refika Aditama.



Lampiran 1 : Kuisisioner

KUESIONER**Penelitian Skripsi Tentang:****“PENGARUH COMPUTER ANXIETY DAN COMPUTER ATTITUDE
TERHADAP KEAHLIAN DALAM END-USER COMPUTING
PADA MAHASISWA FIA BISNIS KONSENTRASI MSI ANGKATAN
2008-2009”**

Assalamualaikum Wr. Wb.

Responden yang terhormat, dalam rangka penelitian skripsi saya yang berjudul **“PENGARUH COMPUTER ANXIETY DAN COMPUTER ATTITUDE TERHADAP KEAHLIAN DALAM END-USER COMPUTING PADA MAHASISWA FIA BISNIS KONSENTRASI MSI ANGKATAN 2008-2009”**, saya mohon kesediaan Anda untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada pada lembar kuisisioner ini dengan benar dengan cara:

- Menulis jawaban dalam ruang yang tersedia
- Memilih jawaban dengan cara memberi tanda centang (√) sesuai dengan pilihan jawaban yang tersedia.

Atas bantuan dan kerja sama Saudara, saya ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Peneliti

Cyntia Marina
NIM. 0810323102

KUESIONER

Identitas Responden

- 1. Nama : (Boleh tidak diisi)
- 2. NIM :
- 4. Jenis Kelamin : Laki-laki/ Perempuan *)

Keterangan: *) coret yang tidak perlu

A. Petunjuk Pengisian

Mohon saudara mengisi pertanyaan berikut dengan menjawab berdasarkan pengalaman anda.

- 1. Di bawah ini berilah tanda “√” (cek) pada program Microsoft Office yang pernah anda gunakan . (dapat memilih lebih dari 1)
 - a) Microsoft Word (.....)
 - b) Microsoft Excel (.....)
 - c) Microsoft Power Point (.....)
 - d) Microsoft Outlook (.....)
 - e) Microsoft Publisher (.....)
 - f) Microsoft Acces (.....)
 - g) Microsoft Groove (.....)
 - h) Microsoft Infopath (.....)
 - i) Microsoft Onenote (.....)

B. Petunjuk Pengisian

Mohon anda mengisi pernyataan berikut. Pilihlah salah satu jawaban dari pernyataan dibawah ini dengan memberikan tanda “√” (cek) berdasarkan kesesuaian pernyataan dengan pendapat saudara.

Keterangan pilihan jawaban :

Jawaban	Notasi	Score
Sangat Setuju	SS	5
Setuju	S	4
Netral	N	3
Tidak Setuju	TS	2
Sangat Tidak Setuju	STS	1

Fear (X1)

No.	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1.	Saya takut menggunakan komputer karena takut membuat kesalahan					
2.	Saya merasa tidak yakin dengan kemampuan saya dalam menggunakan komputer					
3.	Saya takut menekan tombol yang salah yang bisa membuat komputer rusak.					
4.	Saya khawatir akan mengalami kesulitan dalam memahami komputer					
5.	Saya khawatir dalam memahami bahasa pemrograman komputer					

Anticipation (X2)

No.	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1.	Tantangan dalam mempelajari komputer itu sangat menyenangkan (<i>exciting</i>)					
2.	Saya merasa yakin ingin menggunakan komputer dalam pekerjaan saya					
3.	Setiap merasa yakin setiap orang dapat belajar menggunakan komputer					
4.	Saya merasa bahwa komputer merupakan alat yang penting baik di lingkungan pendidikan maupun di lingkungan kerja					
5.	Saya merasa yakin bahwa akan mampu mengikuti perkembangan yang terjadi dalam dunia komputer					

Pessimism (X3)

No.	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1.	Lambat laun kehidupan kita akan dipengaruhi oleh komputer					
2.	Komputer akan mengurangi makna penting berbagai					

	macam pekerjaan yang saat ini dilakukan manusia					
3.	Pemanfaatan komputer yang berlebihan (<i>overuse computer</i>) akan dapat membahayakan kesehatan					
4.	Komputer akan menggantikan pekerjaan yang dilakukan manusia					

Optimism (X4)

No.	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1.	Komputer membawa kita ke dalam era informasi					
2.	Penggunaan komputer dapat meningkatkan standar kemajuan organisasi					
3.	Komputer merupakan suatu alat bantu yang cepat dan efisien dalam mengolah informasi					
4.	Pekerjaan akan menjadi lebih mudah dengan adanya komputer					
5.	Komputer mampu mengurangi pekerjaan yang banyak					

Keahlian dalam End-User Computing (Y)

No.	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1.	Saya bisa bekerja dengan Personal Computer					
2.	Saya bisa mencari bantuan untuk mengatasi masalah sistem komputer					
3.	Saya bisa memasukkan data atau kata ke dalam file					
4.	Saya bisa membuka sebuah file data untuk menampilkan pada layar monitor					
5.	Saya bisa memahami istilah yang berkaitan dengan hardware computer					
6.	Saya bisa memahami istilah yang berkaitan dengan software microsoft office					
7.	Saya bisa belajar menggunakan berbagai macam					

	software microsoft office					
8.	Saya bisa menggunakan komputer untuk menganalisis sejumlah data					
9.	Saya bisa menggunakan printer untuk membuat sebuah hardcopy pekerjaan saya					
10.	Saya bisa meng-copy sebuah file ke USB flashdisk/CD					
11.	Saya bisa menyimpan software dengan benar					
12.	Saya bisa menjelaskan sebuah program akan berjalan atau tidak berjalan pada komputer					
13.	Saya bisa menggunakan komputer untuk mengumpulkan informasi					
14.	Saya bisa memahami tiga tahap pemrosesan data: input, proses, output					
15.	Saya bisa menemukan dan memecahkan masalah dengan alat bantu pada komputer					
16.	Saya dapat mengotomatisasikan pekerjaan saya dengan komputer					

TTD

(.....)



Lampiran 2 : Tabulasi Data

No.	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	X4.1	X4.2	X4.3	X4.4	X4.5	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15	Y16	
1	3	2	2	3	1	4	4	3	4	4	3	5	3	4	3	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
2	1	1	1	2	1	5	5	5	4	5	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	
3	4	4	2	2	4	5	5	4	5	5	3	4	3	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
4	2	2	2	2	2	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	
5	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	3	3	4	3	3	4	4	3	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	
6	3	3	2	3	3	4	5	4	4	4	5	5	5	5	3	4	4	4	3	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	
7	2	2	2	2	2	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5
8	3	1	2	2	2	4	3	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4
9	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	2	2	2	2	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5
10	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	3	3	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	
11	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
12	2	3	2	3	3	4	5	4	5	4	2	2	2	2	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4
13	3	3	3	1	3	3	5	5	5	5	4	4	3	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	
14	3	2	3	3	3	4	5	4	5	4	2	2	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
15	1	1	1	2	1	5	5	5	4	5	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4
16	3	3	3	1	3	3	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5
17	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	2	2	2	4	5	5	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	
18	3	3	3	3	3	4	5	4	5	4	2	2	3	2	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	
19	1	1	1	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
20	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
21	3	3	3	2	3	4	5	4	5	5	3	3	4	3	4	4	3	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	
22	2	2	2	2	2	2	4	5	4	4	4	3	3	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
23	2	2	2	1	2	4	3	4	4	4	2	2	3	2	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
24	1	1	1	1	1	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4
25	2	2	2	1	2	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5
26	3	3	3	2	3	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
27	2	2	2	1	2	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

Lampiran 3 : Uji Validitas dan Reliabilitas

Correlation *Fear* (X_1)

Correlations

	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1
X1.1 Pearson Correlation	1	,727**	,858**	,591**	,809**	,906**
Sig. (2-tailed)		,000	,000	,000	,000	,000
N	58	58	58	58	58	58
X1.2 Pearson Correlation	,727**	1	,724**	,616**	,870**	,902**
Sig. (2-tailed)	,000		,000	,000	,000	,000
N	58	58	58	58	58	58
X1.3 Pearson Correlation	,858**	,724**	1	,540**	,799**	,888**
Sig. (2-tailed)	,000	,000		,000	,000	,000
N	58	58	58	58	58	58
X1.4 Pearson Correlation	,591**	,616**	,540**	1	,583**	,759**
Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000		,000	,000
N	58	58	58	58	58	58
X1.5 Pearson Correlation	,809**	,870**	,799**	,583**	1	,930**
Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000		,000
N	58	58	58	58	58	58
X1 Pearson Correlation	,906**	,902**	,888**	,759**	,930**	1
Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	
N	58	58	58	58	58	58

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

Reliability *Fear* (X_1)

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

	N	%
Cases Valid	58	100,0
Excluded ^a	0	,0
Total	58	100,0

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

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
,925	5

Correlation Anticipation (X₂)

Correlations

		X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	X2
X2.1	Pearson Correlation	1	,327*	,453**	,280*	,561**	,704**
	Sig. (2-tailed)		,012	,000	,033	,000	,000
	N	58	58	58	58	58	58
X2.2	Pearson Correlation	,327*	1	,468**	,563**	,375**	,706**
	Sig. (2-tailed)	,012		,000	,000	,004	,000
	N	58	58	58	58	58	58
X2.3	Pearson Correlation	,453**	,468**	1	,492**	,694**	,831**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000		,000	,000	,000
	N	58	58	58	58	58	58
X2.4	Pearson Correlation	,280*	,563**	,492**	1	,577**	,736**
	Sig. (2-tailed)	,033	,000	,000		,000	,000
	N	58	58	58	58	58	58
X2.5	Pearson Correlation	,561**	,375**	,694**	,577**	1	,837**
	Sig. (2-tailed)	,000	,004	,000	,000		,000
	N	58	58	58	58	58	58
X2	Pearson Correlation	,704**	,706**	,831**	,736**	,837**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	
	N	58	58	58	58	58	58

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

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

Reliability Anticipation(X₂)

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	58	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	58	100,0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,817	5

Correlation Pessimism (X₃)

Correlations

		X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	X3
X3.1	Pearson Correlation	1	,817**	,831**	,918**	,953**
	Sig. (2-tailed)		,000	,000	,000	,000
	N	58	58	58	58	58
X3.2	Pearson Correlation	,817**	1	,700**	,886**	,912**
	Sig. (2-tailed)	,000		,000	,000	,000
	N	58	58	58	58	58
X3.3	Pearson Correlation	,831**	,700**	1	,847**	,900**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000		,000	,000
	N	58	58	58	58	58
X3.4	Pearson Correlation	,918**	,886**	,847**	1	,976**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000		,000
	N	58	58	58	58	58
X3	Pearson Correlation	,953**	,912**	,900**	,976**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	
	N	58	58	58	58	58

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

Reliability Pessimism (X₃)

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	58	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	58	100,0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,952	4

Correlation Optimism (X₄)

Correlations

		X4.1	X4.2	X4.3	X4.4	X4.5	X4
X4.1	Pearson Correlation	1	,315 [*]	,277 [*]	,315 [*]	,208	,617 ^{**}
	Sig. (2-tailed)		,016	,035	,016	,118	,000
	N	58	58	58	58	58	58
X4.2	Pearson Correlation	,315 [*]	1	,603 ^{**}	,342 ^{**}	,404 ^{**}	,740 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,016		,000	,009	,002	,000
	N	58	58	58	58	58	58
X4.3	Pearson Correlation	,277 [*]	,603 ^{**}	1	,295 [*]	,394 ^{**}	,725 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,035	,000		,025	,002	,000
	N	58	58	58	58	58	58
X4.4	Pearson Correlation	,315 [*]	,342 ^{**}	,295 [*]	1	,716 ^{**}	,733 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,016	,009	,025		,000	,000
	N	58	58	58	58	58	58
X4.5	Pearson Correlation	,208	,404 ^{**}	,394 ^{**}	,716 ^{**}	1	,752 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,118	,002	,002	,000		,000
	N	58	58	58	58	58	58
X4	Pearson Correlation	,617 ^{**}	,740 ^{**}	,725 ^{**}	,733 ^{**}	,752 ^{**}	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	
	N	58	58	58	58	58	58

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Correlations

	X4.1	X4.2	X4.3	X4.4	X4.5	X4
X4.1 Pearson Correlation	1	,315*	,277*	,315*	,208	,617**
Sig. (2-tailed)		,016	,035	,016	,118	,000
N	58	58	58	58	58	58
X4.2 Pearson Correlation	,315*	1	,603**	,342**	,404**	,740**
Sig. (2-tailed)	,016		,000	,009	,002	,000
N	58	58	58	58	58	58
X4.3 Pearson Correlation	,277*	,603**	1	,295*	,394**	,725**
Sig. (2-tailed)	,035	,000		,025	,002	,000
N	58	58	58	58	58	58
X4.4 Pearson Correlation	,315*	,342**	,295*	1	,716**	,733**
Sig. (2-tailed)	,016	,009	,025		,000	,000
N	58	58	58	58	58	58
X4.5 Pearson Correlation	,208	,404**	,394**	,716**	1	,752**
Sig. (2-tailed)	,118	,002	,002	,000		,000
N	58	58	58	58	58	58
X4 Pearson Correlation	,617**	,740**	,725**	,733**	,752**	1
Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	
N	58	58	58	58	58	58

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

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

Reliability Optimism (X₄)

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	58	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	58	100,0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,752	5



Correlations

		Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15	Y16	Y
Y1	Pearson Correlation	1	,578**	,692**	,970**	,500**	,625**	,534**	,546**	,545**	,546**	,512**	,465**	,512**	,578**	,692**	1,000**	,840**
	Sig. (2-tailed)		,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000
	N	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58
Y2	Pearson Correlation	,578**	1	,601**	,553**	,393**	,601**	,355**	,908**	,498**	,908**	,334*	,280*	,334*	,938**	,668**	,578**	,773**
	Sig. (2-tailed)	,000		,000	,000	,002	,000	,006	,000	,000	,000	,010	,033	,010	,000	,000	,000	,000
	N	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58
Y3	Pearson Correlation	,692**	,601**	1	,666**	,521**	,854**	,411**	,572**	,354**	,572**	,521**	,263*	,521**	,601**	,927**	,692**	,788**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000		,000	,000	,000	,001	,000	,006	,000	,000	,046	,000	,000	,000	,000	,000
	N	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58
Y4	Pearson Correlation	,970**	,553**	,666**	1	,456**	,600**	,493**	,581**	,515**	,581**	,470**	,426**	,470**	,553**	,666**	,970**	,813**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000		,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,001	,000	,000	,000	,000	,000
	N	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58
Y5	Pearson Correlation	,500**	,393**	,521**	,456**	1	,458**	,868**	,347**	,390**	,347**	,892**	,771**	,892**	,451**	,521**	,500**	,770**
	Sig. (2-tailed)	,000	,002	,000	,000		,000	,000	,008	,002	,008	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000
	N	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58
Y6	Pearson Correlation	,625**	,601**	,854**	,600**	,458**	1	,411**	,572**	,480**	,572**	,392**	,325*	,392**	,601**	,927**	,625**	,761**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000		,001	,000	,000	,000	,002	,013	,002	,000	,000	,000	,000
	N	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58
Y7	Pearson Correlation	,534**	,355**	,411**	,493**	,868**	,411**	1	,312*	,427**	,312*	,860**	,785**	,860**	,413**	,475**	,534**	,750**
	Sig. (2-tailed)	,000	,006	,001	,000	,000	,001		,017	,001	,017	,000	,000	,000	,001	,000	,000	,000
	N	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58
Y8	Pearson Correlation	,546**	,908**	,572**	,581**	,347**	,572**	,312*	1	,466**	,938**	,290*	,240	,290*	,908**	,639**	,546**	,742**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,008	,000	,017		,000	,000	,027	,070	,027	,000	,000	,000	,000
	N	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58
Y9	Pearson Correlation	,545**	,498**	,354**	,515**	,390**	,480**	,427**	,466**	1	,466**	,348**	,474**	,348**	,556**	,417**	,545**	,644**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,006	,000	,002	,000	,001	,000		,000	,007	,000	,007	,000	,001	,000	,000

N		58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58
Y10	Pearson Correlation	,546**	,908**	,572**	,581**	,347**	,572**	,312*	,938**	,466**	1	,290*	,240	,290*	,908**	,639**	,546**	,742**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,008	,000	,017	,000	,000		,027	,070	,027	,000	,000	,000	,000
N		58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58
Y11	Pearson Correlation	,512**	,334*	,521**	,470**	,892**	,392**	,860**	,290*	,348**	,290*	1	,757**	1,000**	,394**	,456**	,512**	,748**
	Sig. (2-tailed)	,000	,010	,000	,000	,000	,002	,000	,027	,007	,027		,000	,000	,002	,000	,000	,000
N		58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58
Y12	Pearson Correlation	,465**	,280*	,263*	,426**	,771**	,325*	,785**	,240	,474**	,240	,757**	1	,757**	,280*	,325*	,465**	,655**
	Sig. (2-tailed)	,000	,033	,046	,001	,000	,013	,000	,070	,000	,070	,000		,000	,033	,013	,000	,000
N		58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58
Y13	Pearson Correlation	,512**	,334*	,521**	,470**	,892**	,392**	,860**	,290*	,348**	,290*	1,000**	,757**	1	,394**	,456**	,512**	,748**
	Sig. (2-tailed)	,000	,010	,000	,000	,000	,002	,000	,027	,007	,027	,000	,000		,002	,000	,000	,000
N		58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58
Y14	Pearson Correlation	,578**	,938**	,601**	,553**	,451**	,601**	,413**	,908**	,556**	,908**	,394**	,280*	,394**	1	,668**	,578**	,798**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,001	,000	,000	,000	,002	,033	,002		,000	,000	,000
N		58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58
Y15	Pearson Correlation	,692**	,668**	,927**	,666**	,521**	,927**	,475**	,639**	,417**	,639**	,456**	,325*	,456**	,668**	1	,692**	,821**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,001	,000	,000	,013	,000	,000		,000	,000
N		58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58
Y16	Pearson Correlation	1,000**	,578**	,692**	,970**	,500**	,625**	,534**	,546**	,545**	,546**	,512**	,465**	,512**	,578**	,692**	1	,840**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000		,000
N		58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58
Y	Pearson Correlation	,840**	,773**	,788**	,813**	,770**	,761**	,750**	,742**	,644**	,742**	,748**	,655**	,748**	,798**	,821**	,840**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	
N		58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58

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

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).



Correlation Keahlian dalam End-User Computing (Y)

Reliability Keahlian dalam End-User Computing (Y)
Scale: ALL VARIABLES

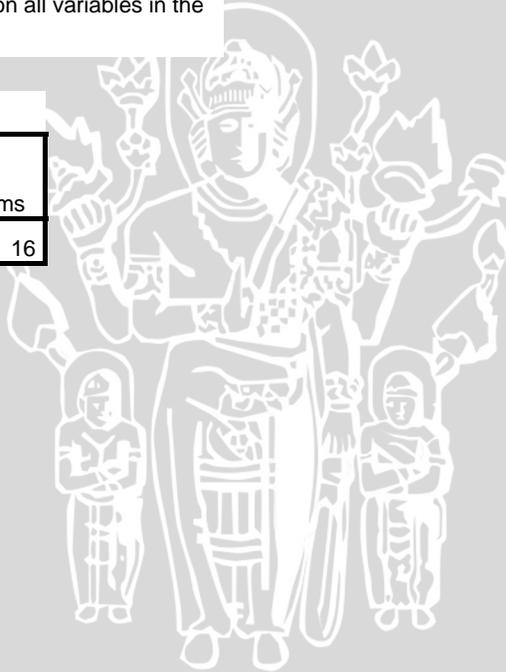
Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	58	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	58	100,0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,952	16



Lampiran 4 : Tabel Frekuensi

Frequency Table *Fear* (X_1)

		Statistics				
		X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5
N	Valid	58	58	58	58	58
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		2,29	2,29	2,24	2,14	2,38

X1.1					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	12	20,7	20,7	20,7
	2	22	37,9	37,9	58,6
	3	20	34,5	34,5	93,1
	4	3	5,2	5,2	98,3
	5	1	1,7	1,7	100,0
Total		58	100,0	100,0	

X1.2					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	13	22,4	22,4	22,4
	2	21	36,2	36,2	58,6
	3	20	34,5	34,5	93,1
	4	2	3,4	3,4	96,6
	5	2	3,4	3,4	100,0
Total		58	100,0	100,0	

X1.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	17	29,3	29,3	29,3
	2	20	34,5	34,5	63,8
	3	17	29,3	29,3	93,1
	4	4	6,9	6,9	100,0
	Total	58	100,0	100,0	

X1.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	11	19,0	19,0	19,0
	2	22	37,9	37,9	56,9
	3	20	34,5	34,5	91,4
	4	2	3,4	3,4	94,8
	5	3	5,2	5,2	100,0
	Total	58	100,0	100,0	

Frequency Table Anticipation (X_2)

Statistics

		X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5
N	Valid	58	58	58	58	58
	Missing	0	0	0	0	0
	Mean	4,10	4,43	4,10	4,40	4,31

X2.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	1	1,7	1,7	1,7
	3	7	12,1	12,1	13,8
	4	35	60,3	60,3	74,1
	5	15	25,9	25,9	100,0
	Total	58	100,0	100,0	

X2.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	3	5,2	5,2	5,2
	4	27	46,6	46,6	51,7
	5	28	48,3	48,3	100,0
	Total	58	100,0	100,0	

X2.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	12	20,7	20,7	20,7
	4	28	48,3	48,3	69,0
	5	18	31,0	31,0	100,0
	Total	58	100,0	100,0	

X2.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	1	1,7	1,7	1,7
	4	33	56,9	56,9	58,6
	5	24	41,4	41,4	100,0
	Total	58	100,0	100,0	

X2.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	3	5,2	5,2	5,2
	4	34	58,6	58,6	63,8
	5	21	36,2	36,2	100,0
	Total	58	100,0	100,0	



Frequency Table Pessimism (X₃)

		Statistics			
		X3.1	X3.2	X3.3	X3.4
N	Valid	58	58	58	58
	Missing	0	0	0	0
Mean		3,60	3,69	3,67	3,55

X3.1					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	8	13,8	13,8	13,8
	3	19	32,8	32,8	46,6
	4	19	32,8	32,8	79,3
	5	12	20,7	20,7	100,0
	Total	58	100,0	100,0	

X3.2					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	9	15,5	15,5	15,5
	3	14	24,1	24,1	39,7
	4	21	36,2	36,2	75,9
	5	14	24,1	24,1	100,0
	Total	58	100,0	100,0	

X3.3					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	5	8,6	8,6	8,6
	3	23	39,7	39,7	48,3
	4	16	27,6	27,6	75,9
	5	14	24,1	24,1	100,0
	Total	58	100,0	100,0	



X3.4

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2	9	15,5	15,5	15,5
3	19	32,8	32,8	48,3
4	19	32,8	32,8	81,0
5	11	19,0	19,0	100,0
Total	58	100,0	100,0	

Frequency Table Optimism (X₄)

Statistics

		X4.1	X4.2	X4.3	X4.4	X4.5
N	Valid	58	58	58	58	58
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		4,09	4,29	4,33	4,14	4,14

X4.1

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 3	12	20,7	20,7	20,7
4	29	50,0	50,0	70,7
5	17	29,3	29,3	100,0
Total	58	100,0	100,0	

X4.2

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 3	4	6,9	6,9	6,9
4	33	56,9	56,9	63,8
5	21	36,2	36,2	100,0
Total	58	100,0	100,0	

X4.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	6	10,3	10,3	10,3
	4	27	46,6	46,6	56,9
	5	25	43,1	43,1	100,0
	Total	58	100,0	100,0	

X4.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	6	10,3	10,3	10,3
	4	38	65,5	65,5	75,9
	5	14	24,1	24,1	100,0
	Total	58	100,0	100,0	

X4.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	8	13,8	13,8	13,8
	4	34	58,6	58,6	72,4
	5	16	27,6	27,6	100,0
	Total	58	100,0	100,0	



Frequency Table Keahlian dalam *End-User Computing* (Y)

		Statistics															
		Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15	Y16
N	Valid	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58	58
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		4,52	4,59	4,62	4,50	4,24	4,62	4,29	4,57	4,48	4,57	4,28	4,33	4,28	4,59	4,62	4,52

Y1					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	1	1,7	1,7	1,7
	4	26	44,8	44,8	46,6
	5	31	53,4	53,4	100,0
Total		58	100,0	100,0	

Y2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	1	1,7	1,7	1,7
	4	22	37,9	37,9	39,7
	5	35	60,3	60,3	100,0
Total		58	100,0	100,0	

Y3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4	22	37,9	37,9	37,9
	5	36	62,1	62,1	100,0
Total		58	100,0	100,0	

Y4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	1	1,7	1,7	1,7
	4	27	46,6	46,6	48,3
	5	30	51,7	51,7	100,0
Total		58	100,0	100,0	

Y5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	4	6,9	6,9	6,9
	4	36	62,1	62,1	69,0
	5	18	31,0	31,0	100,0
Total		58	100,0	100,0	

Y6

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4	22	37,9	37,9	37,9
	5	36	62,1	62,1	100,0
Total		58	100,0	100,0	



Y7

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	3	5,2	5,2	5,2
	4	35	60,3	60,3	65,5
	5	20	34,5	34,5	100,0
	Total	58	100,0	100,0	

Y8

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	1	1,7	1,7	1,7
	4	23	39,7	39,7	41,4
	5	34	58,6	58,6	100,0
	Total	58	100,0	100,0	

Y9

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	2	3,4	3,4	3,4
	4	26	44,8	44,8	48,3
	5	30	51,7	51,7	100,0
	Total	58	100,0	100,0	

Y10

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	1	1,7	1,7	1,7
	4	23	39,7	39,7	41,4
	5	34	58,6	58,6	100,0
	Total	58	100,0	100,0	



Y11

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	3	5,2	5,2	5,2
	4	36	62,1	62,1	67,2
	5	19	32,8	32,8	100,0
Total		58	100,0	100,0	

Y12

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	3	5,2	5,2	5,2
	4	33	56,9	56,9	62,1
	5	22	37,9	37,9	100,0
Total		58	100,0	100,0	

Y13

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	3	5,2	5,2	5,2
	4	36	62,1	62,1	67,2
	5	19	32,8	32,8	100,0
Total		58	100,0	100,0	

Y14

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	1	1,7	1,7	1,7
	4	22	37,9	37,9	39,7
	5	35	60,3	60,3	100,0
Total		58	100,0	100,0	



Y15

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4	22	37,9	37,9	37,9
	5	36	62,1	62,1	100,0
Total		58	100,0	100,0	

Y16

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	1	1,7	1,7	1,7
	4	26	44,8	44,8	46,6
	5	31	53,4	53,4	100,0
Total		58	100,0	100,0	



Lampiran 5 : Regresi Linier Berganda

Uji MULTIKOLINIERITAS

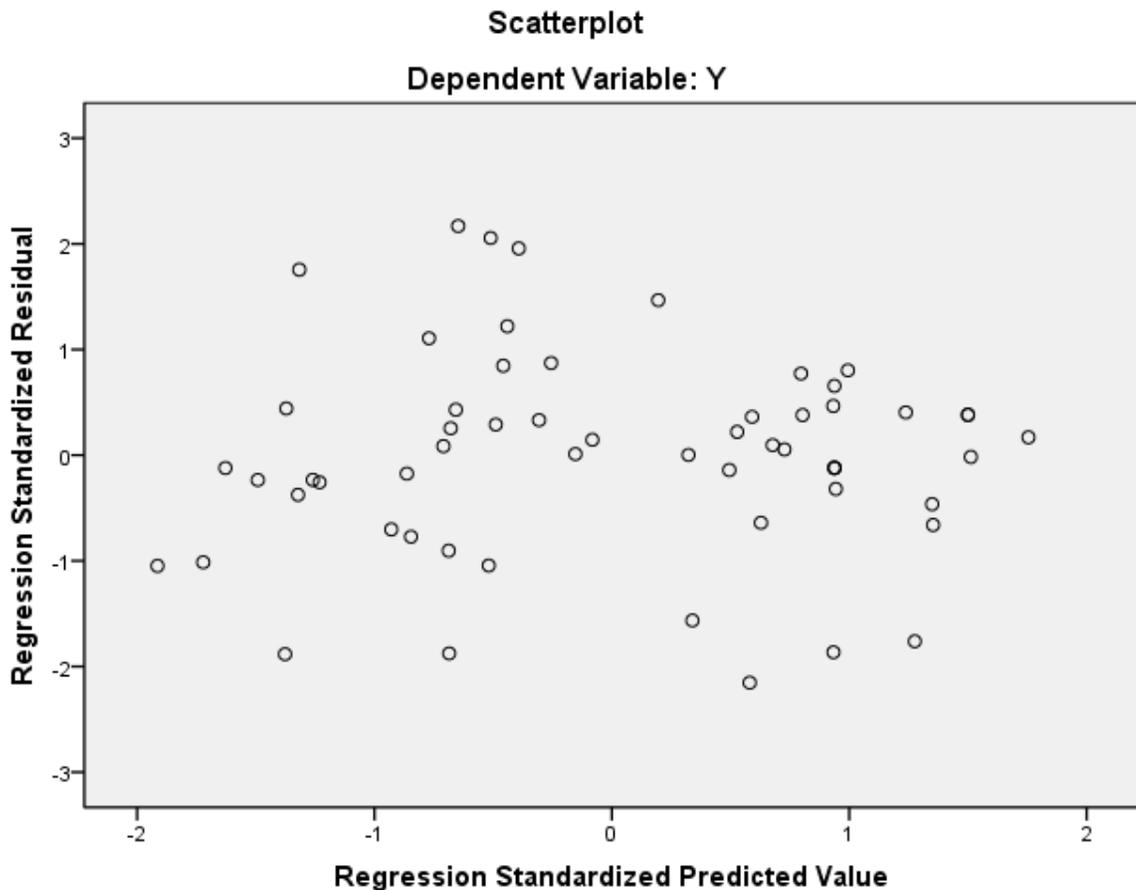
Regression

Model		Coefficients ^a						
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	34,666	7,600		4,561	,000		
	X1	,068	,174	,042	,391	,698	,917	1,091
	X2	1,281	,327	,459	3,918	,000	,787	1,270
	X3	,585	,201	,326	2,908	,005	,861	1,162
	X4	,015	,336	,005	,045	,965	,813	1,230

a. Dependent Variable: Y

Uji HETEROKEDASTISITAS

Charts



HASIL PENGUJIAN REGRESI BERGANDA

Regression

Variables Entered/Removed^b

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	X4, X1,X3,X2 ^a	.	Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: Y

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,653 ^a	,427	,384	5,151

a. Predictors: (Constant), X4, X1, X3, X2

b. Dependent Variable: Y

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1047,710	4	261,928	9,872	,000 ^a
	Residual	1406,169	53	26,531		
	Total	2453,879	57			

a. Predictors: (Constant), X4, X1, X3, X2

b. Dependent Variable: Y

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.		
	B	Std. Error	Beta				
	1	(Constant)	34,666			7,600	
	X1	,068	,174	,042		,391	,698
	X2	1,281	,327	,459		3,918	,000
	X3	,585	,201	,326		2,908	,005
	X4	,015	,336	,005		,045	,965

a. Dependent Variable: Y



CURRICULUM VITAE

DATA PRIBADI

Nama : Cyntia Marina Widyastuti
 Nomor Induk Mahasiswa : 0810323102
 Tempat dan tanggal lahir : Malang, 25 Maret 1990
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Status Pernikahan : Belum Menikah
 Kewarganegaraan : Indonesia
 Alamat : Jl. Prenjak Barat No. 54 Sukun – Malang
 No. Telp : 0341 – 345875
 Nomor Handphone : 083834458001
 Email : cyn.lautner@yahoo.com

RIWAYAT PENDIDIKAN

Tingkat Pendidikan	Tahun Belajar	Keterangan
SD Kebonsari 2 Malang	1996-2002	-
SMP Negeri 6 Malang	2002-2005	-
SMA Negeri 7 Malang	2005-2008	Program Ilmu Pengetahuan Sosial
S-1 Universitas Brawijaya Malang	2008-2012	Fakultas Ilmu Administrasi Jurusan Ilmu Administrasi Bisnis Konsentrasi Manajemen Sistem Informasi



Malang, 19 September 2012

Cyntia Marina Widyastuti
0810323102