

**PENGARUH COMPUTER ANXIETY,  
COMPUTER ATTITUDE DAN COMPUTER SELF EFFICACY  
TERHADAP MINAT DALAM BERBISNIS SECARA ONLINE  
PADA MAHASISWA AKUNTANSI FAKULTAS EKONOMI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Ekonomi



Oleh :

IRVAN NIR SUDIBYANTO  
09412144008

**PROGRAM STUDI AKUNTANSI  
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI  
FAKULTAS EKONOMI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2013**

**PENGARUH COMPUTER ANXIETY ,  
COMPUTER ATTITUDE DAN COMPUTER SELF EFFICACY  
TERHADAP MINAT DALAM BERBISNIS SECARA ONLINE  
PADA MAHASISWA AKUNTANSI FAKULTAS EKONOMI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Ekonomi



Oleh :

IRVAN NIR SUDIBYANTO  
09412144008

**PROGRAM STUDI AKUNTANSI  
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI  
FAKULTAS EKONOMI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2013**

**PERSETUJUAN**

**PENGARUH COMPUTER ANXIETY, COMPUTER ATTITUDE, DAN COMPUTER SELF EFFICACY TERHADAP MINAT DALAM BERBISNIS SECARA ONLINE PADA MAHASISWA AKUNTANSI FAKULTAS EKONOMI**

**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

Oleh:

IRVAN NIR SUDIBYANTO

09412144008

Telah disetujui dan disahkan

Pada tanggal 19 April 2013

Untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Program Studi Akuntansi

Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi

Universitas Negeri Yogyakarta

Disetujui

Dosen Pembimbing,



Diana Rahmawati, M.Si.

NIP. 19760207 200604 2 001

## LEMBAR PENGESAHAN

### “PENGARUH COMPUTER ANXIETY, COMPUTER ATTITUDE DAN COMPUTER SELF EFFICACY TERHADAP MINAT DALAM BERBISNIS SECARA ONLINE PADA MAHASISWA AKUNTANSI FAKULTAS EKONOMI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA”

#### SKRIPSI

Oleh:  
IRVAN NIR SUDIBYANTO  
09412144008

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi  
Jurusan Pendidikan Akuntansi, Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi,  
Universitas Negeri Yogyakarta  
pada tanggal 25 April 2013 dan dinyatakan lulus.

Nama

1. Drs. Pardiman

2. Diana Rahmawati, M.Si. Sekretaris Penguji

3. Sukirno, Ph.D

DEWAN PENGUJI

Jabatan

Ketua Penguji

Penguji Utama

Tanda Tangan



Tanggal

3/5/2013

3/5/2013

30/4/2013

6 Mei 2013

Yogyakarta, 6 Mei 2013

Fakultas Ekonomi

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



NIP. 19550328 198303 1 002

## **PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : IRVAN NIR SUDIBYANTO

NIM : 09412144008

Program Studi : Akuntansi

Fakultas : Ekonomi

Judul Skripsi : “PENGARUH COMPUTER ANXIETY , COMPUTER ATTITUDE DAN COMPUTER SELF EFFICACY TERHADAP MINAT DALAM BERBISNIS SECARA ONLINE PADA MAHASISWA AKUNTANSI FAKULTAS EKONOMI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA”

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya/pendapat yang ditulis/diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan/kutipan dengan tulisan karya ilmiah yang lazim.

Dengan demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksa untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 27 Maret 2013

Yang menyatakan



Irvan Nir Sudibyanto

NIM. 09412144008

## **MOTTO**

.....Allah tidak hendak menyulitkan kamu, tetapi Dia hendak membersihkan kamu dan menyempurnakan nikmat-Nya bagimu, supaya kamu bersyukur.

(QS. Al Maa''idah : 6)

Konsentrasikan pikiran Anda pada sesuatu yang Anda lakukan karena sinar matahari juga tidak dapat membakar sebelum difokuskan.

(Alexander Graham Bell)

Masa depan adalah milik mereka yang percaya pada indahnya mimpi-mimpi mereka

(Eleanor Roosevelt)

Cara terbaik meramalkan masa depan adalah dengan menciptakan masa depan itu sendiri

(Peter F. Ducker)

Orang yang paling bahagia di dunia adalah orang yang telah mengembangkan rasa syukur yang hampir konstan, dalam situasi apapun.

(Irvan Nir Sudibyanto)

## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucap syukur atas kehadiran Allah SWT, sebuah karya kecil ini penulis persembahkan untuk :

1. Ayah Murjito dan Ibu Tin Musamah yang tercinta serta senantiasa menerangi dan mengiringi setiap hari-hari dengan kasih sayang , kekuatan dan doa.
2. Alasan untuk terus berjuang, Adik Dzanuar Jati Pamungkas yang selalu bisa menghadirkan tawa.

PENGARUH *COMPUTER ANXIETY* , *COMPUTER ATTITUDE*  
DAN *COMPUTER SELF EFFICACY* TERHADAP MINAT DALAM  
BERBISNIS SECARA *ONLINE* PADA MAHASISWA AKUNTANSI  
FAKULTAS EKONOMI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Oleh:

IRVAN NIR SUDIBYANTO  
09412144008

## ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui: (1) Pengaruh *Computer Anxiety* Terhadap Minat Dalam Berbisnis secara *online* pada Mahasiswa Akuntansi FE UNY. (2) Pengaruh *Computer Attitude* Terhadap Minat Dalam Berbisnis secara *online* pada Mahasiswa Akuntansi FE UNY. (3) Pengaruh *Computer Self Efficacy* Terhadap Minat Dalam Berbisnis secara *online* pada Mahasiswa Akuntansi FE UNY (4) Pengaruh *Computer Anxiety*, *Computer Attitude*, dan *Computer Self Efficacy* secara bersama-sama terhadap Minat Dalam Berbisnis secara *online* pada Mahasiswa Akuntansi FE UNY. Penelitian ini termasuk dalam penilitian survai pada suatu populasi.

Populasi pada penelitian ini adalah 193 mahasiswa Akuntansi S1 angkatan 2009 dan 2010 FE UNY yang masih aktif pada perkuliahan yang telah atau sedang menempuh mata kuliah Kewirausahaan dan Sistem Informasi Akuntansi. Kuesioner diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum dilakukan pengumpulan data penelitian. Alat uji yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan uji prasyarat analisis yang meliputi uji linearitas dan uji asumsi klasik yang meliputi uji multikolonieritas dan uji heteroskedastisitas. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis regresi sederhana dan analisis regresi berganda.

Hasil dari penelitian ini adalah: (1) Terdapat pengaruh signifikan *Computer Anxiety* (X1) terhadap Minat dalam berbisnis *online* pada mahasiswa akuntansi FE UNY, hal ini ditunjukkan oleh nilai  $t_{hitung}$  variabel *Computer Anxiety* sebesar  $2,772 >$  dari nilai  $t_{tabel}$  1,9725 dan nilai signifikansi pada tabel sebesar 0,000 (di bawah 0,05) .(2) Terdapat pengaruh signifikan *Computer Attitude* (X2) terhadap Minat dalam berbisnis *online* pada mahasiswa akuntansi FE UNY, hal ini ditunjukkan oleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar  $4,893 >$  nilai  $t_{tabel}$  sebesar 1,9725 dan nilai signifikansi pada tabel sebesar 0,000 (di bawah 0,05). (3) Terdapat pengaruh signifikan *Computer Self Efficacy* (X3) terhadap Minat dalam berbisnis *online* pada mahasiswa akuntansi FE UNY, hal ini ditunjukkan oleh nilai  $t_{hitung}$  variabel *Computer Self Efficacy* sebesar  $7,798 >$  nilai  $t_{tabel}$  sebesar 1,9725 dan nilai signifikansi pada tabel sebesar 0,000 (di bawah 0,05). (4) Terdapat pengaruh signifikan *Computer Anxiety*, *Computer Attitude*, dan *Computer Self Efficacy* secara bersama-sama terhadap Minat dalam berbisnis *online* pada mahasiswa akuntansi FE UNY, hal ini ditunjukkan oleh nilai  $F_{hitung}$  sebesar  $63,853 >$  nilai  $F_{tabel}$  sebesar 2,652 dan nilai signifikansi pada tabel sebesar 0,000 (di bawah 0,05)

**Kata Kunci :** *Computer, Anxiety, Attitude, Self Efficacy*, Minat berbisnis *online*

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillahirobbilalamin , puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas semua limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pengaruh *Computer Anxiety* , *Computer Attitude* Dan *Computer Self Efficacy* Terhadap Minat Dalam Berbisnis Secara *Online* Pada Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta” dengan lancar, yang merupakan salah satu syarat untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Ekonomi di Universitas Negeri Yogyakarta.

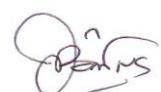
Penulis menyadari sepenuhnya, tanpa bimbingan dari berbagai pihak, Tugas Akhir Skripsi ini tiidak akan dapat diselasaikan dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dan berdoa semoga Allah menambah kebaikan atas mereka khususnya kepada:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi UNY
3. Sukirno, M.Si.,Ph.D., ketua jurusan dan narasumber yang telah dengan sabar memberikan bimbingan dan pengarahan selama menyusun skripsi.
4. Diana Rahmawati, M.Si., pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama menyusun skripsi.
5. Segenap Dosen Universitas Negeri Yogyakarta Fakultas Ekonomi Program Studi Akuntansi.
6. Ayah, Ibu dan adik tercinta atas doa dan motivasi yang telah diberikan kepada penulis.

7. Teman-teman Akuntansi 2009 yang telah membantu, menyemangati serta memotivasi dalam pembuatan skripsi.
8. Keluarga besar Hima Akuntansi serta Accounting Family yang selalu menyediakan tempat untuk belajar segala hal.
9. Aditya Raharjo, Diwananda Wiratama, Delvi Mutiara, Tsalits Annisa Madarini, Wahyu Astri Kurniasari, Reipitasari, Dewi Masitoh dan Nunkky Rizka Mahapsari yang selalu ada dan telah membantu, menemani, dan selalu memberi motivasi dalam proses penyusunan skripsi .
10. Keluarga kontrakan, Romi, Hony, Puput, Annas, Maming, Dimas, Bayu, Sigit, Angga, Silvi, Hendra, Didit, Akbar yang selalu ada setiap saat.
11. Seluruh keluarga Besar yang saya cintai dan sayangi yang memberikan dukungan dan motivasi.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan dorongan serta bantuan selama penyusunan tugas akhir skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat dibutuhkan guna menyempurnakan laporan tugas akhir ini. Akhirnya harapan peneliti mudah-mudahan apa yang terkandung di dalam penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 27 Maret 2013  
Penulis,



Irvan Nir Sudibyanto  
NIM. 09412144008

## DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian.....	11
BAB II. KAJIAN PUSTAKA .....	13
A. Deskripsi Teori.....	13
1. Pengertian <i>E-Business</i> dan <i>E-commerce</i> .....	13

2. Pengertian Minat dalam Berbisnis secara <i>Online</i> .....	15
3. <i>Computer Anxiety</i> .....	20
4. <i>Computer Attitude</i> .....	23
5. <i>Computer Self Efficacy</i> .....	25
B. Penelitian yang Relevan.....	28
C. Kerangka Berfikir .....	34
D. Paradigma Penelitian .....	38
E. Hipotesis Penelitian .....	39
<b>BAB III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>41</b>
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	41
B. Desain Penelitian.....	41
C. Populasi Penelitian .....	42
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	44
E. Metode Pengumpulan Data .....	46
F. Instrumen Penelitian .....	47
G. Uji Coba Instrumen .....	50
H. Uji Prasarat Analisis .....	54
I. Uji Hipotesis .....	57
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>63</b>
A. Identitas Responden Penelitian .....	63
B. Deskripsi Data Penelitian.....	65
C. Analisis Data .....	82
D. Pembahasan Hasil Penelitian .....	96

E. Keterbatasan Penelitian .....	104
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>106</b>
A. Kesimpulan .....	106
B. Implikasi Penelitian .....	108
C. Saran .....	110
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>112</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>116</b>

## DAFTAR TABEL

### Tabel

1 .	Jumlah mahasiswa akuntansi S1 FE UNY angkatan 2010 dan 2009.....	43
2.	Skor Skala Linkert .....	49
3.	Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	49
4.	Hasil Uji Validitas .....	52
5.	Hasil Uji Reliabilitas .....	54
6.	Distribusi Karakteristik Responden .....	63
7.	Distribusi frekuensi Minat dalam berbisnis secara <i>online</i> .....	67
8.	Distribusi kecenderungan variabel minat .....	69
9.	Distribusi frekuensi <i>Computer Anxiety</i> .....	71
10.	Distribusi kecenderungan variabel <i>Computer Anxiety</i> .....	73
11.	Distribusi frekuensi <i>Computer Attitude</i> .....	75
12.	Distribusi kecenderungan variabel <i>Computer Attitude</i> .....	77
13.	Distribusi frekuensi <i>Computer Self Efficacy</i> .....	79
14.	Distribusi kecenderungan variabel <i>Computer Self Efficacy</i> .....	81
15.	Hasil Uji Linieritas .....	83
16.	Hasil Uji Multikolinearitas .....	84
17.	Hasil Uji Heteroskedastisitas .....	84
18.	Ringkasan Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana X1 .....	85
19.	Ringkasan Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana X2 .....	88
20.	Ringkasan Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana X3.....	90
21.	Hasil Regresi Linier Berganda .....	93
22.	Sumbangan Relatif dan Sumbangan Efektif .....	95

## DAFTAR GAMBAR

### Gambar

1. Paradigma Penelitian .....	38
2. Histogram Distribusi Frekuensi Variabel Minat .....	67
3. Pie Chart Variabel Minat .....	69
4. Histogram Distribusi Frekuensi Variabel <i>Computer Anxiety</i> .....	72
5. Pie Chart Variabel <i>Computer Anxiety</i> .....	74
6. Histogram Distribusi Frekuensi Variabel <i>Computer Attitude</i> .....	76
7. Pie Chart Variabel <i>Computer Attitude</i> .....	78
8. Histogram Distribusi Frekuensi Variabel <i>Computer Self Efficacy</i> .....	80
9. Pie Chart Variabel <i>Computer Self Efficacy</i> .....	82

## **DAFTAR LAMPIRAN**

### Lampiran

1.	Kuesioner Uji Coba Instrumen.....	117
2.	Data Identitas Responden .....	121
3.	Frequencies Karakteristik Responden.....	125
4.	Data Uji Instrumen .....	127
5.	Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas .....	131
6.	Kuesioner Penelitian .....	139
7.	Data Penelitian .....	142
8.	Hasil Uji Linieritas .....	159
9.	Hasil Uji Multikolinearitas .....	165
10.	Uji Heteroskedastisitas .....	166
11.	Hasil Regresi Linier Sederhana .....	168
12.	Hasil Regresi Linier Berganda .....	171
13.	Hasil Perhitungan Sumbangan Relatif dan Sumbangan Efektif .....	173
14.	Tabel f df 181-225 .....	175
15.	Tabel t df 161-200 .....	176

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi informasi pada era globalisasi seperti sekarang ini terjadi sangat cepat. Informasi yang akurat dan *up to date* sangat dibutuhkan oleh para praktisi dalam melaksanakan kegiatannya. Perkembangan teknologi informasi sangatlah membantu untuk dapat menyediakan informasi yang akurat, tepat dan selalu *up to date*. Perkembangan teknologi informasi sekarang ini sangat identik dengan perkembangan komputer. Komputer merupakan alat bantu untuk berbagai aktivitas, dari mulai aktivitas pendidikan, bisnis, hingga aktivitas dalam kehidupan rumah tangga. Dengan adanya komputer di berbagai aktivitas menyebabkan terjadinya banyak perubahan dan kemudahan.

Sistem informasi adalah suatu sistem yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai tujuan dan menyampaikan informasi dimana komponen-komponen sistem informasi antara lain *hardware*, *software*, manusia, data dan prosedur (Hariningsih,2005). Bodnar dan Hopwood dalam Fahmi N. Nasution (2004: 1) menyatakan dalam penerapan sistem informasi setidaknya diperlukan tiga hal yaitu perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*) dan pengguna (*brainware*). *Hardware* dan *software* yang baik sekali pun tanpa diiringi *brainware* yang berkompeten suatu sistem informasi tidak akan dapat berjalan secara optimal.

Bisnis merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk menjual barang atau jasa kepada konsumen untuk memperoleh keuntungan. Kegiatan bisnis pada awalnya dilakukan orang secara tradisional hingga akhirnya muncul internet. Internet mampu mengubah perilaku bisnis saat ini. Bisnis saat ini tak hanya dijalankan secara tradisional, tetapi juga melalui media internet. Berbagai kemudahan dalam bertransaksi bisnis dihadirkan melalui media internet. Melalui internet jarak dan ruang yang terbatas tidak lagi menjadi masalah dalam berbisnis. Setiap orang bisa melakukan transaksi setiap harinya kapan saja dan dimana saja. Bisnis yang dilakukan dengan media internet disebut *online business*.

Berikut beberapa manfaat yang muncul dari pengembangan bisnis *online* bagi para pebisnis : Mampu menyikapi masalah ruang dan waktu, kemudahan dalam marketing, kemudahan mendistribusi produk ke jaringan kerja, penekanan biaya, efektif dan efisien, manajemen informasi dan komunikasi lebih baik, peningkatan daya saing. Bisnis *online* juga memiliki manfaat tersendiri bagi para konsumen diantaranya : Lebih cepat dan nyaman dalam pembelian, pilihan produk terus meningkat, metode pembelian lebih mudah dan cepat, konsumen memiliki akses yang lebih banyak terhadap informasi, harga lebih kompetitif.

Mahasiswa ekonomi yang nantinya akan terjun di dunia bisnis seharusnya bisa menangkap peluang bisnis yang relatif mudah ini sebagai ajang untuk belajar berwirausaha. Sudah banyak mahasiswa-mahasiswa sukses berbisnis secara *online*. Mereka memasarkan barang dagangannya dengan membuka lapak/*account* di situs-situs *online* bisnis seperti kaskus.co.id, tokobagus.com, berniaga.com, bahkan melalui jejaring sosial seperti facebook, twitter, whatsapp, hingga blackberry messenger, dapat dimanfaatkan untuk berbisnis *online*. Banyak pelajar-palajar dan mahasiswa-

mahasiswa mencoba peruntungan untuk berbisnis *online* dengan menjual barang-barang yang diminati konsumen *online* seperti kaos, accessories, gadget dan sebagainya. Kebanyakan konsumen yang berbelanja secara *online* adalah dari kalangan mahasiswa, jadi daripada hanya bisa membeli, mengapa mahasiswa tidak mencoba untuk menjadi penjual sebagai sarana pembelajaran berwirausaha dan sebagai sarana untuk menambah uang saku tentunya.

Menyadari pentingnya penguasaan teknologi dalam dunia bisnis, para pengajar di bidang akuntansi menekankan pada penggunaan komputer dan software di sebagian mata kuliah akuntansi. Hal ini berguna untuk membekali para mahasiswa dengan teknologi informasi khususnya di bidang akuntansi untuk nantinya dapat dipergunakan dalam dunia kerja. Dalam perkuliahan juga dikenalkan mengenai *e-business* atau *e-commerce*. Hal ini dapat menunjang kemampuan mahasiswa untuk dapat mengaplikasikan apa yang didapat diperkuliahannya dengan teknologi yang ada saat ini. Namun ketika teknologi informasi menjadi elemen pelengkap dari proses pendidikan di bidang akuntansi, masih terdapat mahasiswa yang memberikan reaksi negatif, mulai dari tanggapan pasif, penolakan sampai berpengaruh terhadap minat dalam menggunakan komputer dalam akuntansi maupun dalam mengaplikasikan suatu sistem atau teknologi baru. Jika minat dalam menggunakan komputer sudah tidak ada, maka dalam pengaplikasian suatu sistem maupun teknologi juga akan semakin sulit.

Minat merupakan sebuah motivasi intrinsik sebagai kekuatan pembelajaran yang menjadi daya penggerak seseorang dalam melakukan aktivitas dengan penuh ketekunan dan cenderung menetap, dimana aktivitas tersebut merupakan proses pengalaman belajar yang dilakukan dengan penuh kesadaran

dan mendatangkan perasaan senang, suka, dan gembira. Minat mahasiswa dalam berbisnis (jual/beli) secara *online* seiring dengan perkembangan teknologi semakin meningkat, apalagi pemasaran bisnis *online* sekarang tidak hanya melalui blog atau membuka lapak pada situs jual beli *online* saja, namun sudah merambah ke dunia *social media*, mulai dari facebook, twitter, whatsapp, hingga blackberry messenger. Semua *social media* tersebut dapat dibilang makanan sehari-hari kawula muda jaman sekarang. Kuliah dan belajar merupakan hal utama sebagai mahasiswa, tentu berada dalam urutan teratas. Dalam keseharian yang 24 jam itu, proporsi kuliah dan belajar dibandingkan dengan aktivitas lain tentu masih bisa diatur jadwalnya, terlebih ada *weekend* (Sabtu dan Minggu) yang bisa dimanfaatkan untuk berbisnis *online*. Namun dalam berbisnis *online* tentunya dibutuhkan minat terlebih dahulu agar dapat mengaplikasikan sistem dan teknologi penunjang bisnis *online* tersebut dengan lancar.

Mahasiswa Fakultas Ekonomi UNY dididik untuk memiliki jiwa wirausaha sejak semester awal dengan mendapatkan mata kuliah kewirausahaan. Dalam mata kuliah tersebut mahasiswa dituntut untuk memiliki suatu *project* usaha kecil-kecilan sebagai tugas akhir semester, banyak mahasiswa yang memanfaatkan *moment* ini untuk berwirausaha dengan serius. Mereka memulai bisnis kecil-kecilannya dengan menjajakan jajanan di area kampus. Banyak kantin-kantin kejujuran yang menjajakan jajanan pasar tertata rapi di sudut-sudut kampus, hal ini merupakan *feedback* yang positif dari mahasiswa untuk menumbuhkan jiwa wirausahaanya. Mahasiswa akuntansi selain mendapatkan mata kuliah kewirausahaan, mereka juga dikenalkan dengan *E-commerce* pada

mata kuliah lanjutan dari Sistem Akuntansi yaitu Sistem Informasi Akuntansi. Meskipun sudah mendapatkan mata kuliah kewirausahaan dan Sistem Informasi Akuntansi, mahasiswa akuntansi FE UNY masih belum mau berbisnis secara *online* karena masih menganggap bahwa bisnis *online* tidak menimbulkan pengaruh positif bagi kehidupan mereka.

Minat Mahasiswa Akuntansi FE UNY terhadap bisnis *online* masih cenderung minim, kalaupun ada minat untuk berwirausaha itu pun tidak melalui *online* , namun melalui menjajakan jajanan pasar di kampus. Dengan mendapatkan mata kuliah kewirausahaan dan materi *E-business* pada kuliah Sistem Informasi Akuntansi, seharusnya minat Mahasiswa Akuntansi FE UNY dalam berbisnis secara *online* lebih besar daripada hanya berdagang di kampus. Dengan kemampuan komputasi, bekal dari perkuliahan, serta jiwa wirausaha yang mereka miliki seharusnya mahasiswa akuntansi FE UNY dapat mengaplikasikan sistem bisnis *online* dengan lebih baik.

Dalam menghadapi perkembangan teknologi informasi, seorang mahasiswa dapat berbeda perilaku dan tak jarang mahasiswa berperilaku dengan penolakan. Penolakan ini dapat bersumber dari respon negatif dalam menghadapi teknologi informasi sering dikaitkan dengan *Computer anxiety*. Masih ada sebagian mahasiswa yang masih takut dan khawatir menggunakan komputer karena mereka belum banyak menguasai teknologi informasi, sehingga manfaat teknologi informasi belum bisa mereka nikmati. *Computer anxiety* merupakan ketakutan yang berlebihan dalam menggunakan komputer. *Anxiety* biasanya muncul ketika seseorang mempelajari sesuatu yang baru, hal ini disebabkan oleh

penolakan terhadap perubahan yang memiliki efek negatif terhadap kinerja kognitif. Seorang mahasiswa akuntansi yang memiliki tingkat *computer anxiety* yang tinggi lebih cenderung tidak suka dalam menggunakan komputer, meskipun dia memiliki jiwa wirausaha yang kuat namun mahasiswa dengan *computer anxiety* tinggi lebih memilih untuk tidak menggunakan media *online* dalam berbisnis.

Berbagai sikap yang muncul dan ditunjukkan oleh individu terhadap kehadiran teknologi informasi disebut *Computer Attitude*. *Computer attitude* adalah reaksi atau penilaian seseorang terhadap komputer berdasarkan kesenangan atau ketidak senangannya terhadap komputer. Sebagian orang merasa pesimis terhadap kehadiran komputer, mereka menganggap dengan adanya komputer, maka manusia akan dikendalikan oleh komputer dan kehidupan manusia akan didominasi oleh komputer dan juga banyak pengaruh negatif dari komputer yang akan mempengaruhi kehidupan manusia. Namun sebagian orang lagi merasa optimis akan kehadiran komputer, mereka beranggapan bahwa kehadiran komputer menimbulkan dampak yang positif dan mampu meringankan setiap pekerjaan dan memberikan berbagai manfaat terhadap kehidupan manusia.

Sikap pemakai teknologi informasi merupakan faktor yang mempengaruhi kinerja individual dengan menggunakan komputer. Orang yang senang menggunakan komputer tentunya memiliki keahlian yang lebih baik jika dibandingkan dengan orang yang tidak senang terhadap komputer. Jika tingkat kesenangan terhadap komputer tinggi, maka tingkat minat dalam memahami sistem *online* bisnis dapat ikut tinggi. Bila timbul minat dalam memahami sistem

*online* bisnis maka pada akhirnya dapat berpengaruh terhadap minat dalam berbisnis secara *online* yang tinggi pula.

*Computer Self Efficacy* (CSE) adalah judgments atau persepsi individu mengenai kapabilitas mengorganisir tugas-tugasnya, atau kemampuannya melakukan suatu tindakan terkait dengan komputer. CSE tidak hanya menyangkut *skill* seseorang, tetapi meliputi *judgements* mengenai tindakan apa yang dapat dilakukannya untuk menyelesaikan tugas-tugas terkait dengan pengaplikasian komputer dan juga menjadi faktor yang berpengaruh terhadap penggunaan sebuah sistem.

Mahasiswa pada zaman kemajuan teknologi seperti sekarang ini dituntut untuk memiliki kemampuan komputasi yang tinggi agar tidak tertinggal dengan kemajuan zaman. Namun pada kenyataannya, masih banyak mahasiswa yang memiliki kemampuan komputasi yang kurang tinggi, hal ini dikarenakan faktor-faktor dari dalam individu maupun dari luar individu itu sendiri. Faktor dari dalam individu adalah terkait kecemasan dalam berkomputer, sikap dan perilaku tentang komputer, serta penilaian individu itu sendiri terhadap kemampuannya dalam menggunakan komputer. Sedangkan faktor dari luar salah satunya adalah kemajuan teknologi yang tidak diiringi dengan kecepatan beradaptasi manusia dalam mengaplikasikan teknologi tersebut.

Mahasiswa yang memiliki kemampuan komputasi yang kurang tinggi cenderung tidak mau menggunakan sistem *online* bisnis karena tidak cukup yakin bahwa dirinya dapat menggunakan dan bertransaksi secara *online*. Pada penelitian ini, konteks *Computer Self Efficacy* adalah penilaian individu (mahasiswa

akuntansi) dalam memadukan kemampuan yang didapat selama perkuliahan dengan kemampuan komputasinya dalam menggunakan sistem *e-business* sebagai implementasi dari sistem informasi. Mahasiswa dengan *computer self efficacy* yang tinggi dapat menimbulkan minat mahasiswa dalam memahami dan menggunakan sistem *online* bisnis dan pada akhirnya menimbulkan minat dalam berbisnis secara *online*.

Penelitian kali ini menggunakan variabel *Computer Anxiety*, *Computer Attitude*, *Computer Self Efficacy*, serta minat dalam berbisnis *online* dengan mereplikasi penelitian yang dilakukan Kharismayanti (2012), Irmadhani (2012) Wahyu (2010), Afriana (2009), Dhyah Ratna (2007), serta Rustiana (2004) dengan menggunakan objek penelitian yang berbeda yaitu mahasiswa akuntansi. Sehingga penelitian yang dilakukan berjudul “Pengaruh *Computer Anxiety*, *Computer Attitude* , dan *Computer Self Efficacy* Terhadap Minat Dalam Berbisnis Secara *Online* Pada Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah antara lain :

1. Mahasiswa Akuntansi FE UNY belum begitu tertarik berbisnis secara *online* karena masih ada sebagian mahasiswa yang masih takut dan khawatir menggunakan komputer, mereka belum banyak menguasai teknologi informasi, sehingga manfaat teknologi informasi belum bisa mereka nikmati.

2. Mahasiswa Akuntansi FE UNY belum mau berbisnis secara *online* karena masih menganggap bahwa bisnis *online* tidak menimbulkan pengaruh positif bagi kehidupan .
3. Mahasiswa yang memiliki kemampuan komputasi yang kurang tinggi cenderung tidak mau menggunakan sistem *online* bisnis karena tidak cukup yakin bahwa dirinya dapat menggunakan dan bertransaksi secara *online*.
4. Minat Mahasiswa Akuntansi FE UNY terhadap bisnis *online* masih cenderung minim, kalaupun ada minat untuk berwirausaha itu pun tidak melalui *online* , namun melalui menjajakan jajanan pasar di kampus.
5. Dengan mendapatkan mata kuliah kewirausahaan dan materi *E-business* pada kuliah Sistem Informasi Akuntansi, seharusnya minat Mahasiswa Akuntansi FE UNY dalam berbisnis secara *online* lebih besar daripada hanya berdagang di kampus tetapi kenyataannya mahasiswa masih belum banyak yang tertarik berbisnis secara *online*.

### **C. Pembatasan Masalah**

Untuk mendapatkan hasil penelitian yang terfokus dan menghindari penafsiran yang tidak diinginkan atas hasil penelitian, maka penelitian ini dititikberatkan kepada pengaruh *Computer anxiety*, *Computer attitude*, dan *Computer self efficacy* terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. *Computer anxiety*, *computer attitude*, dan *computer self efficacy* serta minat

dalam penelitian ini ditinjau dari persepsi mahasiswa akuntansi dalam memadukan kemampuan yang didapat selama perkuliahan dengan kemampuan komputasinya dalam menggunakan sistem *online business*.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah yang dirumuskan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh *Computer Anxiety* terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta?
2. Bagaimana pengaruh *Computer Attitude* terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta?
3. Bagaimana pengaruh *Computer Self Efficacy* terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta?
4. Bagaimana pengaruh *Computer Anxiety*, *Computer Attitude*, dan *Computer Self Efficacy* secara bersama-sama terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta?

## **E. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui pengaruh *Computer Anxiety* terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui pengaruh *Computer Attitude* terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Untuk mengetahui pengaruh *Computer Self Efficacy* terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Untuk mengetahui pengaruh *Computer Anxiety*, *Computer Attitude*, dan *Computer Self Efficacy* secara bersama-sama terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

## **F. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Memberikan sumbangan ilmu pengetahuan bagi pengembangan teori mengenai pengaruh *Computer Anxiety*, *Computer Attitude*, dan *Computer Self Efficacy* terhadap minat dalam berbisnis secara *online*.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Dunia *Online* Bisnis**

Untuk membantu pengembangan *online* bisnis dengan menelaah perilaku penggunanya dilihat dari perilaku mahasiswa dalam

menggunakan teknologi komputer, sehingga diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam upaya peningkatan minat, mengembangkan rencana strategis, dan meningkatkan pangsa pasar bisnis *online* .

b. Bagi Almamater

Penelitian ini digunakan sebagai penerapan ilmu yang diperoleh di bangku perkuliahan dengan keadaan sebenarnya yang terjadi di lapangan.

c. Bagi Peneliti Mahasiswa Lain

Adanya penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang relevan dengan penelitian ini.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Pengertian *E-Business* dan *E-commerce***

E-bisnis (Inggris: *Electronic Business*, atau "*E-business*") dapat diterjemahkan sebagai kegiatan bisnis yang dilakukan secara otomatis dan semi otomatis dengan menggunakan sistem informasi komputer. Istilah yang pertama kali diperkenalkan oleh Lou Gerstner, seorang CEO perusahaan IBM ini, sekarang merupakan bentuk kegiatan bisnis yang dilakukan dengan menggunakan teknologi Internet. E-bisnis memungkinkan suatu perusahaan/individu untuk berhubungan dengan sistem pemrosesan data internal dan eksternal mereka secara lebih efisien dan fleksibel. E-bisnis juga banyak dipakai individu/perusahaan untuk berhubungan dengan pemasok dan mitra bisnis, serta memenuhi permintaan dan melayani kepuasan pelanggan secara lebih baik. Dalam penggunaan sehari-hari, e-bisnis tidak hanya *menyangkut e-commerce* (perdagangan elektronik) saja. Dalam hal ini, *e-commerce* lebih merupakan sub bagian dari e-bisnis, sementara e-bisnis meliputi segala macam fungsi dan kegiatan bisnis menggunakan data elektronik, termasuk pemasaran Internet (e-pemasaran).

Sebagai bagian dari e-bisnis, *E - commerce* lebih berfokus pada kegiatan transaksi bisnis lewat www atau Internet. Dengan menggunakan sistem manajemen pengetahuan, *E - commerce*

mempunyai goal untuk menambah revenue dari perusahaan / individu.

Sementara itu, e-bisnis berkaitan secara menyeluruh dengan proses bisnis termasuk value chain: pembelian secara elektronik (*electronic purchasing*), manajemen rantai suplai (*supply chain management*), pemrosesan order elektronik, penanganan dan pelayanan kepada pelanggan, dan kerja sama dengan mitra bisnis. (Nurul : 2011) .

*Electronic commerce (e-commerce)* merupakan konsep baru yang biasanya digambarkan sebagai proses jual beli barang atau jasa pada *world wide web* internet atau proses jual beli atau pertukaran produk, jasa dan informasi melalui jaringan informasi termasuk internet

Menurut Turban (2005:968) “*electronic commerce* merupakan proses pembelian, penjualan, pentransferan, atau pertukaran produk, jasa dan atau informasi via jaringan komputer, termasuk internet. Kalakota dan Whinston (1997) dalam Fitri (2012) mendefinisikan *e-commerce* dari beberapa perspektif berikut:

a. Perspektif komunikasi

*E-Commerce* adalah pengiriman informasi, produk atau jasa, atau pembayaran melalui jaringan telepon, atau jalur komunikasi lainnya.

b. Perspektif proses bisnis

*E-commerce* adalah aplikasi teknologi menuju otomatisasi transaksi bisnis dan aliran kerja perusahaan.

c. Perspektif pelayanan

*E-commerce* adalah alat yang digunakan untuk mengurangi biaya dalam pemesanan dan pengiriman barang

d. Perspektif *online*

*E-commerce* menyediakan kemampuan untuk menjual dan membeli produk serta informasi melalui internet dan jaringan jasa *online* lainnya.

2. Pengertian Minat dalam Berbisnis secara *Online*

Minat adalah sesuatu yang pribadi dan berhubungan erat dengan sikap. Minat dan sikap merupakan dasar bagi prasangka, dan minat juga penting dalam mengambil keputusan. Minat dapat menyebabkan seseorang giat melakukan menuju ke sesuatu yang telah menarik minatnya. (Gunarso, 1995 dalam <http://creasoft.files.wordpress.com>).

Minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih (Hurlock, 1999).

Sutjipto (2009) menjelaskan bahwa minat adalah kesadaran seseorang terhadap suatu objek, orang, masalah, atau situasi yang mempunyai kaitan dengan dirinya. Artinya, minat harus dipandang sebagai sesuatu yang sadar. Karenanya minat merupakan aspek psikologis seseorang untuk menaruh perhatian yang tinggi terhadap kegiatan tertentu dan mendorong yang bersangkutan untuk melaksanakan kegiatan tersebut .

Tampubolon (1993) dalam <http://creasoft.files.wordpress.com> mengemukakan bahwa minat adalah perpaduan antara keinginan dan kemauan yang dapat berkembang jika ada motivasi. Sandjaja (2005) dalam <http://creasoft.files.wordpress.com> mengungkapkan bahwa suatu aktivitas akan dilakukan atau tidak sangat tergantung sekali oleh minat seseorang terhadap aktivitas tersebut, disini nampak bahwa minat merupakan motivator yang kuat untuk melakukan suatu aktivitas. Minat adalah perhatian yang kuat, intensif dan menguasai individu secara mendalam untuk tekun melakukan suatu aktivitas. Menurut Nursalam (2003) dalam <http://creasoft.files.wordpress.com>, minat seseorang dapat digolongkan menjadi : rendah, sedang, dan tinggi. Minat bisa dikatakan rendah jika seseorang tidak menginginkan obyek minat. Sedang jika seseorang menginginkan obyek minat akan tetapi tidak dalam waktu segera. Dan tinggi jika seseorang sangat menginginkan obyek minat dalam waktu segera.

Minat adalah keinginan untuk berperilaku. Minat didefinisikan sebagai keinginan melakukan perilaku. Minat tidak selalu statis. Minat dapat berubah dengan berjalannya waktu (Jogiyanto, 2007:29).

Minat adalah suatu keinginan seseorang untuk melakukan suatu perilaku tertentu. Seseorang melakukan suatu perilaku jika mempunyai keinginan atau minat melakukannya. Manusia biasanya berperilaku dengan cara yang sadar, bahwa mereka mempertimbangkan informasi yang tersedia, dan secara implisit dan eksplisit juga

mempertimbangkan implikasi-implikasi dari tindakan-tindakan yang dilakukan (Jogiyanto, 2007).

Menurut (Jogiyanto:, 2007:31) minat merupakan suatu fungsi dari dua penentu dasar yaitu:

- a. Penentu yang berhubungan dengan faktor pribadi

Penentu ini adalah sikap terhadap perilaku (*attitude toward behavior*) individual. Sikap ini adalah evaluasi kepercayaan (*belief*) atau perasaan (*affect*) positif atau negatif dari individual jika harus melakukan perilaku tertentu yang dikehendaki.

- b. Penentu yang berhubungan dengan pengaruh sosial

Penentu ini adalah norma subyektif (*subjective norm*). Disebut dengan norma subyektif karena berhubungan dengan persepsi atau pandangan seseorang terhadap tekanan sosial yang akan mempengaruhi minat untuk melakukan atau tidak melakukan perilaku yang sedang dipertimbangkan.

*Theory of Reasoned Action* (TRA) dikembangkan oleh Icek Ajzen dan Martin Fishbein (1980) dalam Fitri (2012) menjelaskan bahwa perilaku dilakukan karena individual mempunyai minat atau keinginan untuk melakukannya. Minat seseorang akan mempengaruhi perilakunya. TRA adalah suatu teori yang berhubungan dengan sikap dan perilaku individu dalam melaksanakan kegiatan (Jogiyanto, 2007:31). Seseorang akan memanfaatkan teknologi informasi dengan alasan jika teknologi tersebut menghasilkan manfaat bagi dirinya.

Di dalam *Theory of Reasoned Action* (TRA) mengusulkan bahwa minat perilaku (*behavioral intention*) adalah suatu fungsi dari sikap dan norma-norma subyektif terhadap perilaku. Ini berarti bahwa minat seseorang untuk melakukan perilaku diprediksi oleh sikapnya terhadap perilakunya dan bagaimana dia berpikir orang lain akan menilainya jika dia melakukan perilaku itu. Sikap (*attitude*) seseorang dikombinasikan dengan norma-norma subyektifnya akan membentuk minat perilakunya. (Jogiyanto, 2007:32)

Teori Perilaku Rencanaan (*Theory of Planned Behavior*) merupakan pengembangan lebih lanjut dari *Theory of Reasoned Action* (TRA). Icek Ajzen (1988) dalam Fitri (2012) mengembangkan *Theory of Planned Behavior* (TPB) dan menambahkan sebuah konstruk yang belum ada di TRA. Konstruk ini disebut dengan kontrol perilaku persepsi (*perceived behavioral control*). Konstruk ini ditambahkan di TPB untuk mengontrol perilaku individual yang dibatasi oleh kekurangan-kekurangan dan keterbatasan-keterbatasan dari kekurangan sumber-sumber daya yang digunakan untuk melakukan perilakunya.

TPB dapat digunakan untuk menjelaskan bahwa sikap terhadap penggunaan, norma-norma subyektif dan kontrol perilaku persepsi mempengaruhi niat/keinginan untuk menggunakan teknologi.

*E-commerce* merupakan aplikasi teknologi untuk melakukan proses jual beli atau pertukaran produk, jasa dan informasi melalui

jaringan informasi termasuk internet (Turban, 2005:968). Berdasarkan konsep minat dan *e-commerce* seperti yang diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa minat dalam berbisnis secara *online* adalah keinginan melakukan perilaku untuk menggunakan aplikasi teknologi untuk melakukan proses jual beli atau pertukaran produk, jasa dan informasi melalui jaringan informasi termasuk internet. Minat dalam berbisnis secara *online* juga meliputi keinginan seseorang untuk menggunakan teknologi internet dengan mengakses situs *e-commerce* atau situs jejaring sosial supaya dapat terjadi proses transaksi jual-beli secara *online*. Minat perilaku menggunakan teknologi didefinisikan sebagai minat seseorang untuk melakukan perilaku tertentu dengan menggunakan teknologi. Berdasarkan penelitian terdahulu Fitri (2012), dan Kharismayanti (2012) indikator pada variabel minat adalah :

a. Ketertarikan terhadap teknologi

Melalui ketertarikan, dapat diketahui intensitas penggunaan, alasan menggunakan dan pada akhirnya seberapa besar minat akan teknologi

b. Penggunaan Teknologi

Melalui indikator penggunaan dapat diketahui media yang biasa atau yang baru akan digunakan, kemampuan, serta keberpahaman terkait dengan minat akan teknologi.

Teknologi dalam hal ini adalah sistem *online* bisnis yang digunakan untuk berbisnis secara online. Sehingga dalam penelitian ini, indikator minat dalam berbisnis secara *online* adalah ketertarikan dalam bisnis *online* dan penggunaan *online* bisnis.

### 3. *Computer Anxiety*

#### a. *Anxiety*

*Anxiety* adalah sebagai suatu ketakutan yang berlebihan yang memotivasi keragaman perilaku pertahanan diri, termasuk gerak gerik jasmani, ketakutan batiniah atau kekacauan ( Levitt dalam Sudaryono dan Astuti 2005). Lain halnya dengan Macquarie Dictionary dalam Sudaryono dan Astuti (2005) mendefinisikan bahwa *anxiety* sebagai suatu kesukaran atau kesulitan berpikir yang disebabkan oleh ketakutan pada sesuatu yang akan terjadi atas bahaya atau kemalangan. Sedangkan *anxiety* yang dikemukakan oleh May (1997) dalam Yunita (2004) adalah sebagai suatu ketakutan pada sesuatu yang akan terjadi atas adanya ancaman terhadap beberapa nilai yang dianggap penting oleh individu atas keberadaannya sebagai seorang individu. Levitt (1967) dalam Sudaryono dan Astuti (2005) mengungkapkan bahwa ruang lingkup definisi *anxiety* yang tepat itu tidak terbatas dan sangat luas, jadi kumpulan definisi dan interpretasi terhadap *anxiety* berkesan tidak ada kesepahaman yang pasti.

*b. Computer Anxiety*

Desai dan Richards (2000) dalam Saputri (2007), *Computer Anxiety* adalah tekanan psikologis yang dialami oleh individu dikarenakan pemahaman terhadap teknologi, aplikasinya dan metode operasinya.

*Computer Anxiety* adalah suatu kecenderungan seseorang untuk menjadi susah, khawatir atau ketakutan mengenai penggunaan komputer dimasa sekarang dan dimasa yang akan datang ( Igbaria dan Parasuraman, 1998)

Menurut Howard, Murphy, dan Thomas (1986) dalam Orr (2009), *Computer Anxiety* adalah ketakutan berinteraksi dimasa yang akan datang dengan komputer, dimana ketakutan tersebut tidak sebanding dengan ancaman nyata yang diperlihatkan komputer. Sedangkan Gudono dan Rifa (1999) dalam Afriana (2009) *computer anxiety* adalah suatu tipe stress tertentu karena *computer anxiety* itu berasosiasi dengan kepercayaan yang negatif mengenai komputer, masalah-masalah dalam menggunakan komputer dan penolakan terhadap mesin. Sementara itu, Bryant (2009) mengemukakan bahwa *computer anxiety* adalah respon *emotional* yang umum terhadap komputer yang dicirikan dengan ketakutan yang diperlihatkan oleh banyak orang. Orang dewasa yang menggunakan komputer sering merasa takut terhadap

kemampuan komputer yang tidak dapat diprediksi olehnya, ketidaktauannya, serta semacam kesalahan.

Menurut Sudaryono dan Astuti (2005), kegelisahan terhadap komputer dapat memunculkan dua hal, yaitu :

a. *Fear* (takut)

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

b. *Anticipation* (antisipasi)

Seseorang merasa perlu melakukan antisipasi terhadap kegelisahan yang muncul dengan adanya komputer. Antisipasi tersebut dapat dilakukan dengan menerapkan ide-ide pembelajaran yang menyenangkan terhadap komputer. Sehingga lama kelamaan kegelisahan orang tersebut berkurang.

Dari definisi-definisi *computer anxiety* diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa *computer anxiety* berhubungan dengan ketakutan yang berlebihan dalam menggunakan komputer. *Computer anxiety* adalah termasuk sifat individu yang mengalami kegelisahan dan kecemasan terhadap adanya komputer. *Anxiety* biasanya muncul ketika seseorang mempelajari sesuatu yang baru, hal ini disebabkan oleh penolakan terhadap perubahan yang memiliki efek negatif terhadap kinerja kognitif. Indikator *computer anxiety* adalah *fear* atau ketakutan

terhadap komputer, dan *anticipation* atau hal-hal yang berkaitan dengan cara mengatasi kegelisahan terhadap komputer.

#### 4. *Computer Attitude*

Fishbeir (1967) dalam Afriana (2009) mendefinisikan *computer attitude* sebagai berikut :

*“attitudes is a mental and state of readiness, organized through experience exerting and directive or dynamic influence upon the individuals responses to all objects and situation which related”* .

Definisi tersebut menjelaskan bahwa sikap merupakan suatu mental dan pengetahuan perasaan yang diperoleh melalui pengalaman yang kadang mendorong adanya respn individual terhadap objek atau situasi yang saling berkaitan.

Rifa dan Gudono (1999) mendefinisikan *computer attitude* merupakan suatu reaksi seseorang terhadap komputer berdasarkan kesenangan atau ketidaksenangan. Dengan kata lain secara umum attitude menunjukkan perasaan kesenangan atau ketidaksenangan seseorang sebagai objek stimulus.

Menurut Rifa dan Gudono (1999), ada 3 hal atau sikap yang terkait dengan *computer attitude* yaitu :

##### a. *Optimisme*

Sikap percaya bahwa komputer sangat bermnfaat bagi kehidupan manusia. Kehadiran komputer mampu meringankan setiap pekerjaan dan memberi berbagai manfaat. Mereka percaya bahwa

dengan adanya komputer pekerjaan dapat diselesaikan lebih cepat dan lebih efisien. Pada akhirnya muncul anggapan bahwa komputer merupakan suatu alat yang mampu membawa kehidupan manusia kearah yang lebih maju.

*b. Pesimisme*

Sikap percaya bahwa komputer mendominasi dan mengendalikan kehidupan manusia sehingga mereka menganggap bahwa komputer merupakan suatu penurunan nilai-nilai kemanusiaan, komputer juga dianggap memberikan kekuasaan dan pengawasan kepada perusahaan terhadap para pekerjanya. Jadi setiap mereka beranggapan bahwa semua pekerjaan manusia akan digantikan oleh mesin dan tidak ada lagi manusia yang dipekerjakan, hal ini akan menambah tingkat pengangguran.

*c. Intimidation*

Sikap percaya bahwa komputer itu menakutkan. Hal ini dapat timbul pada saat seorang karyawan suatu perusahaan yang menggunakan suatu sistem komputer dituntut untuk mengerti sistem tersebut. Karyawan tersebut dapat merasa kesulitan, frustasi, dan pada akhirnya merasa terintimidasi ketika di perusahaan tersebut diterapkan program baru yang ternyata lebih rumit dan kompleks untuk dipahami.

Lyod dan Gressard (1984) dan Igbaria (1990) dalam Gunawan (2008) menunjukkan bahwa sikap pemakai individual terhadap

komputer mempunyai pengaruh terhadap keahlian individual atau pemakai komputer dan keberhasilan suatu sistem informasi. Sikap pemakai terhadap komputer mempunyai pengaruh terhadap keyakinan kemampuan diri dan kinerja individual yang bersangkutan. (Heinssen et al, 1987 dalam Gunawan 2008).

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa *computer attitude* adalah reaksi atau penilaian seseorang terhadap komputer berdasarkan kesenangan atau ketidak senangannya terhadap komputer. Indikator yang digunakan dalam variabel computer attitude adalah *pesimisme*, *optimisme*, dan *intimidation*.

##### 5. *Computer Self Efficacy*

Berdasarkan Teori Kognitif Sosial yang dikembangkan oleh Bandura dalam Rustiana (2004), *self efficacy* dapat didefinisikan sebagai kepercayaan diri seseorang atas kemampuan untuk menampilkan perilaku tertentu. Definisi tersebut menunjukkan bahwa karakteristik kunci dari *self efficacy* yaitu komponen *skill* (keahlian) dan *ability* (kemampuan) dalam hal mengorganisir dan melaksanakan suatu tindakan *self efficacy* memainkan peran penting yang mempengaruhi motivasi dan perilaku seseorang (Rustiana, 2004: 30).

*Computer Self Efficacy* didefinisikan oleh Compeau dan Higgins dalam Rustiana (2004) sebagai *judgement* kapabilitas dan keahlian komputer seseorang untuk melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan teknologi informasi. Menurut Compeau dan Higgins studi

tentang CSE ini penting dalam rangka untuk menentukan perilaku individu dan kinerja dalam penggunaan teknologi informasi. Sri Maharsi dan Yuliani Mulyadi (2007) secara sederhana mendefinisikan CSE sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan komputer.

Sedangkan Adamson dan Shine (2003) mendefinisikan CSE sebagai kepercayaan individu tentang kemampuan untuk melaksanakan tugas secara spesifik, memberikan derajat mengenai usaha yang dilakukan, dan kegigihan dalam menghadapi situasi yang menantang.

Compeau dan Higgins dalam Rustiana (2004: 32) menjelaskan ada tiga dimensi CSE yang dijadikan indikator pada penelitian ini, yaitu:

- (1) *magnitude* (2) *strength* dan (3) *generalibility*.
- a. *Magnitude* mengacu pada level kapabilitas dalam penggunaan komputer. Individu dengan level *magnitude CSE* tinggi diharapkan mampu menyelesaikan tugas-tugas komputasi yang lebih kompleks tugasnya dengan rendahnya dukungan dan bantuan dari orang lain, dibandingkan dengan seseorang dengan level *magnitude CSE* yang rendah.
- b. *Strength* ini mengacu pada level keyakinan tentang kepercayaan diri individu untuk mampu menyelesaikan tugas-tugas komputasinya dengan baik.
- c. *Generalibility* mengacu pada domain perbedaan konfigurasi hardware dan software, sehingga individu yang memiliki level *generalibility* tinggi diharapkan mampu menggunakan paket-paket

*software* dan sistem yang berbeda-beda, dibandingkan dengan individu yang memiliki level *generalibility* rendah.

Individu dengan tingkat CSE yang lebih tinggi menilai dirinya mampu untuk menyelesaikan tugas tugas komputasi yang diberikan dengan lebih baik tanpa dukungan dan bantuan dari orang lain, daripada seseorang dengan tingkat CSE yang lebih rendah (Adamson dan Shine, 2003: 446). CSE merupakan salah satu prediktor yang penting bagi mahasiswa untuk mau mempelajari dan menggunakan sistem komputer.

Compeau dan Higgins (1991) dalam Taylor dan Todd (1995:153) juga menyampaikan bahwa tingkat CSE yang tinggi akan mengarahkan pengguna teknologi informasi kepada tingkat minat dan penggunaan informasi teknologi yang lebih tinggi juga.

Dari beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa *Computer Self Efficacy* (CSE) adalah judgments atau persepsi individu mengenai kapabilitas mengorganisir tugas-tugasnya, atau kemampuannya melakukan suatu tindakan terkait dengan komputer. CSE tidak hanya menyangkut *skill* seseorang, tetapi meliputi minat dan *judgements* mengenai tindakan apa yang dapat dilakukannya untuk menyelesaikan tugas-tugas terkait dengan pengaplikasian komputer. Dalam penelitian ini CSE merujuk pada penilaian dan minat mahasiswa akuntansi dalam berbisnis secara *online* dengan bekal kemampuan akademik dan komputasi yang dimilikinya.

## **B. Penelitian yang Relevan**

### 1. Kharismayanti Rahma Putri (2012)

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Kemudahan Penggunaan Teknologi, Keamanan, Dan Kualitas Informasi Terhadap Minat Menggunakan Berniaga.com (Studi Kasus Pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta)”.

Hasil yang diperoleh menunjukkan terdapat pengaruh positif dan signifikan pada Kemudahan Penggunaan Teknologi terhadap Minat Menggunakan Berniaga.com pada mahasiswa Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Terdapat pengaruh positif dan signifikan pada Keamanan terhadap Minat Menggunakan Berniaga.com pada mahasiswa Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Terdapat pengaruh positif dan signifikan pada Kualitas Informasi terhadap Minat Menggunakan Berniaga.com pada mahasiswa Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Terdapat pengaruh positif dan signifikan pada Kemudahan Penggunaan Teknologi, Keamanan, dan Kualitas Informasi secara bersama-sama terhadap Minat Menggunakan Berniaga.com pada mahasiswa Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

Penelitian tersebut sama-sama menggunakan variabel minat dalam berbisnis secara *online*, namun di dalam penelitian

Kharismayanti lebih spesifik pada *e-commerce* Berniaga.com, sedangkan pada penelitian ini membahas minat dalam berbisnis *online* secara umum. Perbedaan yang lain adalah pada penelitian kali ini penulis menggunakan tiga variabel independen yang berbeda dengan penelitian Kharismayanti.

## 2. Irmadhani (2012)

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan Dan *Computer Self Efficacy*, Terhadap Penggunaan *Online Banking* Pada Mahasiswa S1Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta”.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Persepsi Kebermanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Penggunaan *Online Banking*, Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh positif namun tidak signifikan terhadap Penggunaan *Online Banking*, *Computer Self Efficacy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap Penggunaan *Online Banking*. Persepsi Kebermanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan dan *Computer Self Efficacy* secara bersama-sama berpengaruh positif dan signifikan terhadap Penggunaan *Online Banking*.

Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian penulis yaitu menggunakan variabel *computer self efficacy* sebagai salah satu variabel independen. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel independen lainnya serta variabel dependennya, pada

penelitian ini penulis menggunakan variabel independen lain yaitu *computer anxiety* dan *computer attitude*, serta variabel dependen minat mahasiswa dalam berbisnis secara *online*.

### 3. Wahyu Joko Purnomo (2010)

Penelitian ini berjudul “Pengaruh *Computer Anxiety* dan *Computer Attitude* Terhadap Keahlian Pegawai Bagian Akuntansi Dalam Menggunakan Komputer (Studi kasus pada Dinas Pendapatan, Pengelolaan Keuangan dan Aset Daerah Kabupaten Wonogiri)”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *computer anxiety* terhadap keahlian pegawai bagian akuntansi Dinas Pendapatan, Pengelolaan Keuangan dan Aset Daerah Kabupaten Wonogiri dalam menggunakan komputer, untuk mengetahui pengaruh *computer attitude* terhadap keahlian pegawai bagian akuntansi Dinas Pendapatan, Pengelolaan Keuangan dan Aset Daerah Kabupaten Wonogiri dalam menggunakan komputer. Dan untuk mengetahui pengaruh *computer anxiety* dan *computer attitude* terhadap keahlian pegawai bagian akuntansi Dinas Pendapatan, Pengelolaan Keuangan dan Aset Daerah Kabupaten Wonogiri dalam menggunakan komputer.

Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang negatif dan tidak signifikan *computer anxiety* terhadap keahlian pegawai bagian akuntansi dalam menggunakan komputer, terdapat pengaruh positif dan signifikan *computer attitude* terhadap keahlian pegawai bagian akuntansi dalam menggunakan komputer dan terdapat pengaruh

positif dan signifikan *computer anxiety* dan *computer attitude* secara bersama-sama terhadap keahlian pegawai bagian akuntansi dalam menggunakan komputer. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian penulis yaitu menggunakan variabel *computer anxiety* dan *computer attitude* sebagai variabel independen. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel dependennya, pada penelitian ini penulis menggunakan variabel dependen minat mahasiswa dalam berbisnis secara *online*.

#### 4. Afriana Cahyandari (2009)

Penelitian ini berjudul “Pengaruh *Computer Anxiety* dan *Computer Attitude* terhadap keahlian karyawan bagian akuntansi dalam menggunakan komputer (survey pada PT PLN (Persero) Distribusi Jakarta Raya dan Tangerang Khusus area pelayanan dan area jaringan). Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh faktor *computer anxiety* dan *computer attitude* terhadap keahlian menggunakan komputer baik secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *computer anxiety* berpengaruh negatif dan signifikan terhadap keahlian menggunakan komputer, sedangkan *computer attitude* berpengaruh positif dan signifikan terhadap keahlian menggunakan komputer, dan *computer anxiety* dan *computer attitude* secara bersama-sama berpengaruh positif dan signifikan terhadap keahlian menggunakan komputer.

Dalam penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian penulis, yaitu menggunakan variabel *computer anxiety* dan *computer attitude* sebagai variabel independennya, sedangkan perbedaannya terletak pada variabel dependennya, pada penelitian ini penulis menggunakan variabel dependen minat dalam berbisnis secara *online*.

##### 5. Dhyah Ratna Setyawati (2007)

Penelitian ini berjudul “ Pengaruh faktor Computer Anxiety, Computer Attitude, dan Math Anxiety terhadap keahlian *End-User Computing* (survey pada mahasiswa jurusan Pendidikan Akuntansi UNY angkatan 2004 dan angkatan 2005) ” . Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh faktor *computer anxiety* dan *computer attitude* , dan *math anxiety* terhadap keahlian dalam *End-User Computing* pada mahasiswa jurusan pendidikan akuntansi UNY angkatan 2004 dan angkatan 2005 yang telah atau sedang mengambil mata kuliah aplikasi komputer.

Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara *computer anxiety* dengan keahlian dalam EUC, terdapat pengaruh signifikan antara *computer attitude* dengan keahlian EUC, terdapat pengaruh signifikan antara *math anxiety* dengan keahlian EUC, dan terdapat pengaruh yang signifikan antara *computer anxiety*, *computer attitude*, *math anxiety* terhadap keahlian dalam *End-User Computing*. Penelitian tersebut sama-sama menggunakan variabel *computer anxiety* dan *computer attitude* sebagai variabel independen.

Sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian relevan ini penulisnya menambahkan variabel *math anxiety* sebagai variabel independen.

6. Rustiana (2004)

Penelitian ini berjudul “*Computer Self Efficacy* (CSE) Mahasiswa Akuntansi Dalam Penggunaan Teknologi Informasi: Tinjauan Perspektif Gender”. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki kecenderungan keahlian penggunaan komputer para mahasiswa akuntansi dalam penggunaan teknologi informasi dan menyelidiki perbedaan keahlian penggunaan komputer diantara mahasiswa laki-laki dan perempuan. Sebanyak 149 mahasiswa yang mengambil matakuliah sistem informasi manajemen dijadikan sebagai subyek penelitian dengan metoda pengumpulan data menggunakan kueisoner.

Penelitian ini membuktikan bahwa CSE mahasiswa laki-laki lebih baik dibanding mahasiswa perempuan. Hipotesa yang menyatakan ada perbedaan gender CSE mahasiswa akuntansi dalam penggunaan sistem informasi, telah terbukti. Hal ini didukung dengan nilai *t* dalam uji *t* independen menunjukkan angka sebesar 3,381 dan tingkat signifikansi 0,01 (2 sisi) dan nilai *F* = 3,658. Ini berarti, bahwa CSE laki-laki cenderung lebih tinggi (mean = 114,12 dengan deviasi standar 16,620) dibandingkan CSE perempuan (mean = 107,52 dengan deviasi standar 9,17). Hasil ini membuktikan bahwa CSE

memainkan peran penting dalam mempelajari perilaku individu khususnya di bidang komputer/teknologi informasi.

Penelitian tersebut sama-sama menggunakan variabel *computer self efficacy*, namun pada penelitian rustiana ini, hanya terdapat satu variabel yaitu CSE mahasiswa ditinjau dari perspektif gender, sedangkan penelitian penulis menggunakan tiga variabel independen dan satu variabel dependen.

### **C. Kerangka Berpikir**

1. Pengaruh *computer anxiety* terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

*Computer anxiety* dapat diartikan sebagai sifat individu yang mengalami kegelisahan dan kecemasan terhadap adanya komputer. Tinggi rendahnya *computer anxiety* mahasiswa akuntansi akan berpengaruh terhadap minat mahasiswa akuntansi dalam berbisnis secara *online*.

Semakin tinggi *computer anxiety* maka semakin rendah tingkat minat mahasiswa akuntansi dalam berbisnis secara *online*. Hal tersebut dikarenakan seseorang yang mengalami kegelisahan ketika akan menggunakan komputer akan mempengaruhi sikap orang tersebut dalam menggunakan komputer dan pada akhirnya akan berpengaruh juga terhadap minatnya dalam berbisnis secara *online*.

2. Pengaruh *computer attitude* terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

*Computer attitude* menunjukkan reaksi atau penilaian seseorang terhadap komputer berdasarkan kesenangan atau ketidaksenangannya terhadap komputer. *Computer attitude* terdiri dari *optimisme*, *pesimisme*, dan *intimidation*. *Optimisme* akan berpengaruh positif terhadap keahlian dalam menggunakan komputer, sedangkan *pesimisme* dan *intimidation* berpengaruh negatif terhadap keahlian dalam menggunakan komputer. Begitu pula pada minat mahasiswa dalam berbisnis secara *online*, *optimisme* akan berpengaruh positif sedangkan *pesimisme* dan *intimidation* memberikan pengaruh negatif.

Orang yang senang terhadap komputer tentunya memiliki keahlian menggunakan komputer yang lebih baik jika dibandingkan dengan orang yang tidak senang terhadap komputer, dengan begitu paling tidak orang tersebut mempunyai minat dalam memahami teknologi yang dapat menunjang dalam pengaplikasian sistem *online* bisnis. Sehingga sikap senang atau tidak senang terhadap komputer dapat mempengaruhi minat mahasiswa akuntansi dalam berbisnis secara *online*.

3. Pengaruh *computer self efficacy* terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

*Computer Self Efficacy* (CSE) adalah judgments atau persepsi individu mengenai kapabilitas mengorganisir tugas-tugasnya, atau kemarnpuannya melakukan suatu tindakan terkait dengan komputer. CSE tidak hanya menyangkut *skill* seseorang, tetapi meliputi minat dan *judgements* mengenai tindakan apa yang dapat dilakukannya untuk menyelesaikan tugas-tugas terkait dengan pengaplikasian komputer.

Orang dengan tingkat CSE yang tinggi maka akan memiliki sifat percaya diri bahwa orang tersebut akan dapat menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan pengaplikasian komputer, maka dengan begitu bila ingin berbisnis secara *online* orang tersebut dapat dengan cepat menimbulkan minat berbisnis secara *onlinenya* dengan bekal pengetahuan dan sikap CSE yang dimilikinya. Sehingga CSE dapat berpengaruh terhadap minat mahasiswa akuntansi dalam berbisnis secara *online*

4. Pengaruh *computer anxiety*, *computer attitude*, dan *computer self efficacy* secara bersama-sama terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

*Computer anxiety* atau ketakutan yang berlebihan terhadap penggunaan komputer dapat mempengaruhi minat mahasiswa dalam berbisnis secara *online*. Semakin tinggi tingkat *computer anxiety*, maka semakin rendah tingkat minat mahasiswa dalam menggunakan

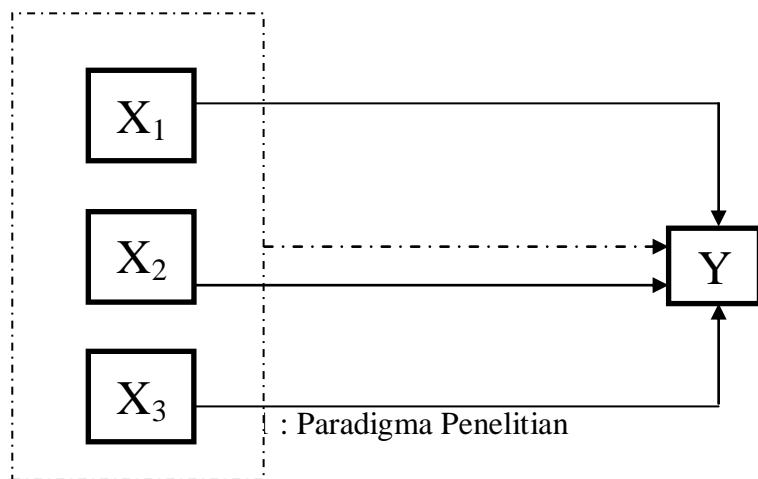
komputer. *Computer attitude* juga dapat mempengaruhi minat mahasiswa akuntansi dalam menggunakan komputer. Orang yang senang menggunakan komputer tentunya memiliki keahlian yang lebih baik jika dibandingkan dengan orang yang tidak senang terhadap komputer. Jika tingkat kesenangan terhadap komputer tinggi, maka tingkat minat dalam memahami sistem *online* bisnis dapat ikut tinggi. Bila timbul minat dalam memahami sistem *online* bisnis maka pada akhirnya dapat berpengaruh terhadap minat dalam berbisnis secara *online*.

*Computer self efficacy* juga dapat berpengaruh terhadap minat mahasiswa akuntansi dalam berbisnis secara *online*. CSE merupakan penilaian individu dalam mengorganisir tugas-tugasnya yang berkaitan dengan komputer, maka jika CSE tinggi dapat berpengaruh terhadap minat mahasiswa akuntansi dalam berbisnis secara *online* karena CSE yang tinggi juga dapat menimbulkan minat mahasiswa dalam menggunakan sistem *online* bisnis dan pada akhirnya menimbulkan minat dalam berbisnis secara *online*.

Maka dengan demikian, *computer anxiety*, *computer attitude*, dan *computer self efficacy* secara bersama-sama berpengaruh terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

#### D. Paradigma Penelitian

Dari kerangka berpikir di atas dapat dibuat paradigma penelitian untuk menggambarkan hubungan antara ketiga variabel bebas yaitu *computer anxiety*, *computer attitude* dan *computer self efficacy* terhadap minat mahasiswa dalam berbisnis secara *online* sebagai variabel terikat sebagai berikut :



Keterangan Gambar 1 :

- |                |  |
|----------------|--|
| X <sub>1</sub> | : <i>Computer Anxiety</i>                    |
| X <sub>2</sub> | : <i>Computer Attitude</i>                   |
| X <sub>3</sub> | : <i>Computer Self Efficacy</i>              |
| Y              | : Minat dalam Berbisnis Secara <i>Online</i> |

- : Pengaruh antara *computer anxiety*, *computer attitude*, dan *computer self efficacy* terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa akuntansi FE UNY secara sendiri-sendiri.
- : Pengaruh antara *computer anxiety*, *computer attitude*, dan *computer self efficacy* terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa akuntansi FE UNY secara bersama-sama.

## E. Hipotesis Penelitian

1. H1 : Terdapat pengaruh *computer anxiety* terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
2. H2 : Terdapat pengaruh *computer attitude* terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
3. H3 : Terdapat pengaruh *computer self efficacy* terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

4. H4 : Terdapat pengaruh *computer anxiety*, *computer attitude* dan *computer self efficacy* secara bersama-sama terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta studi kasus pada mahasiswa S1 Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta yang telah atau sudah menempuh mata kuliah Kewirausahaan dan Sistem Informasi Akuntansi. Waktu penelitian dilakukan pada bulan Januari - Maret 2013 untuk uji coba terhadap instrumen penelitian sekaligus membagi kuesioner, analisis data dan penyusunan laporan penelitian.

#### **B. Desain Penelitian**

Penelitian ini termasuk dalam penelitian survai. Survai dapat memberikan manfaat untuk tujuan-tujuan deskriptif, membantu dalam hal membandingkan kondisi-kondisi yang ada dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya (Husein Umar, 2001). Penelitian survai merupakan penelitian yang data atau informasinya dapat dikumpulkan dari seluruh populasi dan dapat pula dari hanya sebagian saja dari populasi (sampel). Metode survai digunakan untuk mendapatkan data dari tempat tertentu yang alamiah yang menggambarkan suatu variabel, gejala atau kejadian yang apa adanya dengan mengedarkan kuesioner, tes, wawancara

terstruktur dan sebagainya. Jenis penelitian ini adalah penelitian asosiatif dengan unit analisis yang diteliti adalah mahasiswa akuntansi yang sedang atau telah menempuh mata kuliah kewirausahaan dan sistem informasi akuntansi. Penelitian asosiatif adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih (Sugiyono, 2008: 36). Penelitian ini adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui apakah *Computer anxiety*, *Computer attitude*, dan *Computer Self Efficacy* berpengaruh terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

### **C. Populasi Penelitian**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek/objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono,2008: 80). Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa Akuntansi S1 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta yang masih aktif pada perkuliahan (tidak sedang cuti,dll) dan dikhkususkan yang telah atau sedang menempuh mata kuliah Kewirausahaan dan Sistem Informasi Akuntansi.

Penelitian ini terfokus pada mahasiswa akuntansi yang telah atau sedang mengambil mata kuliah Kewirausahaan dan Sistem Informasi Akuntansi karena dalam mata kuliah kewirausahaan, mahasiswa diajarkan untuk memiliki jiwa wirausaha, sedangkan dalam Sistem Informasi Akuntansi, mahasiswa diajarkan tentang *e-business/e-commerce*. Hal ini

menunjukkan bahwa mahasiswa akuntansi yang telah atau sedang menempuh mata kuliah tersebut sudah mengetahui tentang seluk beluk berwirausaha dan sistem *online* bisnis. Sehingga dapat mengerti dan dapat mengisi kuesioner dalam penelitian ini.

Berdasarkan data dari siakad.uny.ac.id yang diambil pada bulan November 2012 diketahui mahasiswa akuntansi fakultas ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta yang aktif mengikuti perkuliahan dan telah atau sedang menempuh mata kuliah kewirausahaan dan sistem informasi akuntansi adalah mahasiswa akuntansi FE UNY angkatan 2009 dan 2010, sedangkan jumlah mahasiswa yang termasuk dalam populasi tersebut dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1. Jumlah mahasiswa akuntansi S1 FE UNY angkatan 2010 dan 2009**

NO	Angkatan	Jumlah Mahasiswa
1	2010	91
2	2009	102
	Total	193

Sumber: siakad.uny.ac.id

## **D. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

### 1. Minat dalam Berbisnis secara *Online*

Minat merupakan sebuah motivasi intrinsik sebagai kekuatan pembelajaran yang menjadi daya penggerak seseorang dalam melakukan aktivitas, merupakan aspek psikologis seseorang untuk menaruh perhatian yang tinggi terhadap kegiatan tertentu dan mendorong yang bersangkutan untuk melaksanakan kegiatan tersebut dengan penuh ketekunan. Minat dalam penelitian ini merupakan variabel dependen yang dipengaruhi oleh tiga variabel independen yaitu : *Computer anxiety*, *Computer attitude*, dan *Computer Self Efficacy*.

Minat berbisnis secara *online* dalam penelitian ini mengacu pada aspek psikologis mahasiswa akuntansi untuk menaruh perhatian yang tinggi dan mendorong yang bersangkutan untuk melakukan kegiatan jual beli / berbisnis secara *online*. Instrumen dalam mengukur minat ini terdiri dari pertanyaan yang berkaitan dengan ketertarikan dan kebiasaan mahasiswa akuntansi dalam mengoperasikan sistem *online* bisnis di internet.

Pertanyaan-pertanyaan tersebut meliputi ketertarikan berbisnis secara *online* dan penggunaan sistem *online* bisnis. Melalui indikator ketertarikan dalam berbisnis secara *online* dapat diketahui intensitas penggunaan, alasan menggunakan bisnis *online* dan pada akhirnya seberapa besar minat mahasiswa dalam berbisnis secara *online*.

Sedangkan melalui indikator penggunaan sistem *online* bisnis dapat diketahui media yang digunakan , kemampuan serta keberpahaman mahasiswa terkait dengan sistem *online* bisnis.

## 2. *Computer Anxiety*

*Computer anxiety* dapat diartikan sebagai sifat individu yang mengalami kegelisahan atau kecemasan terhadap adanya komputer. *Computer anxiety* berhubungan dengan ketakutan yang berlebihan terhadap penggunaan komputer. Indikator yang digunakan dalam variabel *computer anxiety* adalah *fear* (takut) atau ketakutan terhadap komputer, dan *anticipation* (antisipasi) atau hal-hal yang berkaitan dengan cara mengatasi kegelisahan terhadap komputer.

## 3. *Computer Attitude*

*Computer attitude* menunjukkan reaksi atau penilaian seseorang terhadap komputer berdasarkan kesenangan atau ketidak senangannya terhadap komputer. Indikator yang digunakan dalam variabel *computer attitude* adalah : *optimisme*, *pesimisme*, dan *intimidation*. *Optimisme* menunjukkan sikap percaya dan yakin bahwa dengan kehadiran komputer mampu meringankan pekerjaan manusia dan membuat hidup lebih baik lagi. *Pesimisme* menunjukkan sikap yang negatif terhadap keberadaan komputer dalam kehidupan manusia. Sedangkan *intimidation* menunjukkan sikap seseorang yang merasa tertekan dengan adanya komputer karena bagi sebagian orang komputer mungkin sangat rumit dan sulit untuk dikendalikan.

#### 4. *Computer Self Efficacy*

*Computer Self Efficacy* (CSE) adalah *judgements* atau persepsi individu mengenai kapabilitas mengorganisir tugas-tugasnya, atau kemampuannya melakukan suatu tindakan terkait dengan komputer. CSE tidak hanya menyangkut *skill* seseorang, tetapi meliputi minat dan *judgements* mengenai tindakan apa yang dapat dilakukannya untuk menyelesaikan tugas-tugas terkait dengan pengaplikasian komputer.

Dalam penelitian ini CSE merujuk pada penilaian mahasiswa akuntansi dalam berbisnis secara *online* dengan bekal kemampuan akademik dan komputasi yang dimilikinya. Indikator yang digunakan untuk mengukur variabel *Computer Self Efficacy* adalah *magnitude*, *strength* dan *generalability* mahasiswa akuntansi dalam mengaplikasikan sistem *e-business*. *Magnitude* mengacu pada level kemampuan individu dalam penggunaan komputer dengan rendahnya bantuan dari orang lain. *Strength* mengacu pada level keyakinan tentang kepercayaan diri individu untuk menyelesaikan tugas-tugas komputasinya dengan baik. *Generalability* mengacu pada domain perbedaan konfigurasi *software* dan *hardware* yang beragam.

### **E. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kuesioner. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan

tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2008: 142).

Menurut Suharsimi Arikunto (2005:28) :

“Angket (kuesioner) adalah sebuah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh responden (orang yang akan diukur). Dengan kuesioner ini orang dapat diketahui tentang keadaan atau data diri, pengalaman, pengetahuan sikap/pendapatnya,dll”.

Menurut (Sutrisno Hadi, 2000:57) alasan digunakannya angket/kuesioner adalah anggapan bahwa : Subjek adalah orang yang paling tahu tentang dirinya, Apa yang dinyatakan subjek dalam penelitian adalah dapat dipercaya, Interpretasi subjek tentang pertanyaan adalah sama dengan persepsi yang dimaksud peneliti. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari sumber asli yang secara khusus dikumpulkan oleh peneliti. Kuesioner ini diberikan langsung kepada responden karena ruang lingkup penelitian ini masih terjangkau oleh peneliti. Selain itu kuesioner diberikan secara langsung untuk mengantisipasi adanya kuesioner yang hilang.

## **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan dalam penelitian saat pengumpulan data. Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti (Sugiyono, 2008: 92). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner atau angket yang butir-butir pertanyaannya diadopsi dan dimodifikasi dari jurnal empiris dan penelitian terdahulu yang relevan.

Instrumen yang digunakan antara lain:

Instrumen dalam variabel minat terdiri dari pertanyaan yang berkaitan dengan kemauan dan kebiasaan mahasiswa akuntansi dalam mengoperasikan sistem *online* bisnis di internet. Pertanyaan-pertanyaan tersebut meliputi ketertarikan berbisnis secara *online* dan penggunaan sistem *online* bisnis.

CARS (*Computer anxiety Rating Scale*), yaitu Instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel *computer anxiety* . *Computer anxiety* berhubungan dengan ketakutan yang berlebihan terhadap penggunaan komputer. Indikator yang digunakan dalam variabel *computer anxiety* adalah *fear* (takut) atau ketakutan terhadap komputer, dan *anticipation* (antisipasi) atau hal-hal yang berkaitan dengan cara mengatasi kegelisahan terhadap komputer. Instrumen ini dimodifikasi dari penelitian Lanang (2010) dan Wahyu (2010).

CAS (*Computer attitude Scale*), instrumen ini digunakan untuk mengukur variabel *computer attitude*. *Computer attitude* menunjukkan reaksi atau penilaian seseorang terhadap komputer berdasarkan kesenangan atau ketidaksenangannya terhadap komputer. Indikator yang digunakan dalam variabel *computer attitude* adalah : *optimisme*, *pesimisme*, dan *intimidation*. Instrumen ini dimodifikasi dari penelitian Lanang (2010) dan Wahyu (2010).

Instrumen *computer self efficacy* terdiri dari pertanyaan berkaitan dengan keahlian menggunakan komputer serta minat terhadap *online business*. Instrumen ini dimodifikasi dari penelitian

Irmadhani (2012), Lanang (2010), dan Wahyu (2010). Pertanyaan tersebut meliputi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan *magnitude, strength* dan *generalability*.

Skala pengukuran dalam penelitian ini menggunakan skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Gradiasi jawaban setiap instrumen yang menggunakan skala Likert dari sangat setuju sampai sangat tidak setuju.

**Tabel 2. Skor Skala Linkert**

Pernyataan Positif		Pernyataan Negatif	
Jawaban	Skor	Jawaban	Skor
Sangat setuju	4	Sangat setuju	1
Setuju	3	Setuju	2
Tidak Setuju	2	Tidak Setuju	3
Sangat Tidak setuju	1	Sangat Tidak setuju	4

Sedangkan kisi-kisi instrumen penelitian adalah :

**Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Penelitian**

No	Variabel	Indikator	No Butir
1	<i>Computer anxiety</i>	<i>Fear</i>	1,2,3,4,5,6,7,8
		<i>Anticipation</i>	9,10,11,12,13,14 ,15,16,17
2	<i>Computer attitude</i>	<i>Pessimism</i>	1,2,3,4,5,6,7,8,9
		<i>Optimism</i>	10,11,12,13,14,1 5,16
		<i>Intimidation</i>	17,18,19
3	<i>Computer Self Efficacy</i>	<i>Magnitude</i>	8,9,10
		<i>Strength</i>	1,2,3,4,5,6,7,11, 12,13,17,18
		<i>Generability</i>	14,15,16
4	Minat dalam berbisnis secara <i>online</i>	Ketertarikan dalam bisnis <i>online</i>	1,2,3,4,5,6,7,8
		Penggunaan <i>online</i> bisnis	9,10,11,12,13,14 ,15,16

## **G. Uji Coba Instrumen**

Kuesioner yang nantinya akan disebarluaskan kepada responden harus diuji terlebih dahulu validitas dan reliabilitasnya. Uji coba kuesioner dilakukan kepada responden yang berada di dalam populasi. Uji coba kuesioner yang dilaksanakan adalah uji coba terpakai. Responden adalah 30 mahasiswa yang merupakan mahasiswa akuntansi S1 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta yang telah menempuh mata kuliah kewirausahaan dan Sistem Informasi Akuntansi, 30 orang responden tersebut diminta untuk mengisi kuesioner kembali saat sudah dilakukan uji coba instrumen pada kuesioner tersebut. Hal ini dilakukan karena penelitian ini termasuk penelitian populasi yang menggunakan data dari seluruh populasinya yaitu 193 orang mahasiswa akuntansi FE UNY. Adapun uji coba yang telah dilaksanakan dan hasilnya adalah sebagai berikut :

### **1. Uji Validitas**

Validitas membuktikan bahwa apa yang diamati oleh peneliti sesuai dengan kenyataannya, dan apa yang penjelasan yang diberikan sesuai dengan fakta yang sebenarnya terjadi (S. Nasution, 2002: 105). Uji validitas instrumen dilakukan untuk mengetahui kesahihan butir-butir pertanyaan dalam kuesioner. Menurut Sugiyono (2008: 121), instrumen yang valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mendapatkan data secara benar dan teliti. Teknik

yang digunakan untuk uji validitas pada penelitian ini adalah teknik korelasi *product moment* dari *pearson* dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan

$r_{xy}$  : Koefisien korelasi antara X dan Y

N : Jumlah subjek

$\sum XY$  : Jumlah hasil kali nilai X dan Y

$\sum X$  : Jumlah nilai X

$\sum Y$  : Jumlah nilai Y

$\sum X^2$  : Jumlah kuadrat nilai X

$\sum Y^2$  : Jumlah kuadrat nilai Y

(Suharsimi Arikunto, 2009 )

Setelah  $r$  hitung ditemukan, nilai  $r$  hitung tersebut kemudian dikonsultasikan dengan tabel untuk mengatahui butir yang valid dan tidak valid. Dengan pedoman bila  $r$  hitung  $\geq r$  tabel pada signifikansi 5% maka butir item dianggap valid, sedangkan bila  $r$  hitung  $< r$  tabel maka item itu dianggap tidak valid. Butir yang digunakan dalam pengumpulan data adalah butir yang valid (Imam Ghozali, 2006: 49).

Hasil uji validitas dengan metode *Pearson Correlation* dapat dilihat Tabel 4 berikut:

**Tabel 4. Hasil Uji Validitas**

NO	Variabel	Jumlah Butir	Butir Yang Tidak Valid	Jumlah Butir Valid
1	<i>Computer anxiety</i>	17	2 (6,7)	15
2	<i>Computer attitude</i>	19	7 (3,5,10,12,13,15,16)	12
3	<i>Computer Self Efficacy</i>	18	6 (4,5,6,9,14,15)	12
4	Minat Dalam Berbisnis Secara <i>Online</i>	16	1 (11)	15
	Total	70		54

Sumber : (Data primer yang telah diolah).

Berdasarkan Tabel 4 di atas, diperoleh nilai  $r_{hitung}$  dari semua item pada variabel *Computer anxiety*, *Computer attitude*, *Computer Self Efficacy*, dan Minat dalam berbisnis secara *online* menunjukkan lebih besar dari  $r_{tabel}$ , terkecuali pada butir pernyataan *Computer anxiety* ( butir no 6 dan 7), *Computer Attitude* (butir no 3,5,10,12,13,15,16), *Computer Self Efficacy* (butir no 4,5,6,9,14,15), dan Minat dalam berbisnis secara *online* (butir no 11). Butir-butir pernyataan yang tidak valid tersebut memiliki nilai  $r_{hitung}$  lebih kecil dari 0,361 , sementara butir-butir yang lain yang mempunyai  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas berkenaan dengan pertanyaan apakah penelitian yang dilakukan dapat diulangi atau direplikasi oleh peneliti lain dan hasil yang didapatkan tetap sama bila ia menggunakan metode yang sama. Atau dengan kata lain reliabilitas merujuk pada konsistensi hasil penelitian sehingga dapat dipercaya (S. Nasution, 2002: 105).Untuk menghasilkan data yang reliabel diperlukan instrumen yang juga

reliabel. “Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama” (Sugiyono, 2008: 121). Apabila instrumen penelitian tersebut digunakan untuk mengukur objek yang sama dalam jangka waktu yang berbeda, akan tetap terdapat kesamaan pada data hasil penelitiannya. Uji reliabilitas pada penelitian ini dihitung dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma^2 b}{\sigma^2 t} \right]$$

Keterangan :

$r_{11}$  : Reliabilitas instrumen

$k$  : Banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma^2 b$  : Jumlah varian butir

$\sigma^2 t$  : Varian total

(Suharsimi Arikunto, 2009 )

Pengambilan keputusan berdasarkan jika nilai Alpha melebihi 0,6 maka pertanyaan variabel tersebut reliabel dan jika nilai Alpha kurang dari 0,6 maka pertanyaan variabel tersebut tidak reliabel (Imam Ghazali, 2006: 46). Perhitungan untuk mencari tingkat keandalan data instrumen dalam penelitian ini dibantu program komputer SPSS 17.0.

Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada Tabel 5.

**Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas**

Variabel	<i>Alpha Cronbach</i>	Kriteria	Keterangan
<i>Computer anxiety</i>	0, 843	0,6	<i>Reliabel</i>
<i>Computer attitude</i>	0, 753	0,6	<i>Reliabel</i>
Computer Self Efficacy	0, 840	0,6	<i>Reliabel</i>
Minat	0, 955	0,6	<i>Reliabel</i>

Sumber : (Data primer yang telah diolah).

Berdasarkan Tabel 5 di atas, diperoleh nilai nilai *Alpha Cronbach* dari semua variabel penelitian menunjukkan lebih besar dari nilai 0,6. Dengan demikian jawaban-jawaban responden dari variabel-variabel penelitian tersebut reliabel, sehingga kuesioner dari variabel-variabel tersebut dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

## **H. Uji Prasyarat Analisis**

### 1. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah variabel independen (x) dan variabel dependen (y) mempunyai hubungan linear atau tidak dengan melihat apakah data yang dimiliki sesuai dengan garis linear atau tidak. Analisis regresi linear dapat dilakukan apabila asumsi linearitas terpenuhi. Untuk mengetahui hal tersebut digunakan Uji F dengan rumus :

$$F_{reg} = \frac{RK_{reg}}{RK_{res}}$$

Keterangan :

$F_{reg}$  : Harga bilangan F untuk garis regresi

$RK_{reg}$  : Rerata kuadrat garis regresi

$RK_{res}$  : Rerata kuadrat residu

(Sutrisno Hadi,1987)

Linearitas dapat diketahui melalui uji linearitas tabel Anova dengan mencari nilai *Deviation From Linearity* dari uji F linear. Hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

$H_0$  : Model regresi linear,

$H_1$  : Model regresi tidak linear

Pengambilan keputusan:

Jika *Deviation from Linearity* menunjukkan nilai signifikansi  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima.

Jika *Deviation from Linearity* menunjukkan nilai signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak

(Joko Sulistyo, 2010: 56).

## 2. Uji Asumsi Klasik

### a. Multikolinieritas

Uji ini sebagai syarat digunakannya analisis regresi ganda untuk mengkaji terjadi atau tidaknya multikolinieritas antar variabel independen. Multikolinieritas adalah korelasi antara variabel independen satu dengan yang lain. "Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi di antara variabel

independen” (Imam Ghazali, 2006: 95). Ada tidaknya multikolinieritas dapat dilihat dari besarnya *Tolerance Value* dan *Variance Inflation Factor (VIF)* yang dapat dihitung dengan rumus:

$$VIF = \frac{1}{Tolerance\ Value}$$

*Tolerance Value* dan VIF menunjukkan setiap variabel independen manakah yang dijelaskan oleh variabel independen lainnya atau dalam pengertian sederhana setiap variabel independen menjadi variabel dependen (terikat). *Tolerance Value* mengukur variabilitas variabel independen yang terpilih yang tidak dijelaskan oleh variabel independen lainnya. Jadi, nilai *tolerance* yang rendah sama dengan nilai VIF tinggi karena  $VIF = 1/Tolerance\ Value$ ). Nilai yang umum dipakai untuk menunjukkan adanya multikolinieritas adalah nilai  $Tolerance\ Value \geq 0,10$  atau sama dengan nilai  $VIF \leq 10$  maka tidak terjadi multikolinieritas antar variabel independennya. (Imam Ghazali, 2006: 97).

b. Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variance dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Jika variance dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain tetap maka disebut homoskedastisitas, model regresi yang baik adalah yang homoskedastisitas atau tidak terjadi heteroskedastisitas (Imam

Ghozali, 2006: 125). Salah satu uji statistik yang dapat digunakan untuk mendeteksi ada tidaknya heteroskedastisitas adalah Uji Glejser yang mengusulkan untuk meregres nilai absolut residual terhadap variabel independen (Gujarati dalam Imam Ghozali, 2006: 129), dengan persamaan regresi :

$$|U_t = \alpha + \beta X_t + \nu_t|$$

Jika variabel independen secara signifikan secara statistik tidak mempengaruhi variabel dependen, maka tidak terdapat indikasi terjadi heteroskedastisitas. Hal ini dapat dilihat apabila dari probabilitas signifikansinya di atas tingkat kepercayaan 5% (Imam Ghozali, 2006: 129).

## I. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui hubungan dan pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen dengan menggunakan analisis regresi. Sutrisno Hadi (1987: 2) menyebutkan bahwa tugas pokok analisis regresi adalah:

- a. Mencari korelasi antara kriterium dengan prediktor;
- b. Menguji apakah korelasi itu signifikan atau tidak;
- c. Mencari persamaan garis regresinya; dan
- d. Menemukan sumbangan relatif antara sesama prediktor, jika prediktornya lebih dari satu.

Untuk itu memenuhi empat langkah diatas digunakan beberapa perhitungan dengan menggunakan rumus, antara lain:

## 1. Analisis regresi sederhana

Persamaan regresi sederhana dapat digunakan untuk melakukan prediksi seberapa tinggi hubungan kausal satu variabel independen dengan satu variabel dependen.

- a. Membuat garis regresi linear sederhana

$$Y' = a + bX$$

Keterangan:

$Y'$  : Nilai yang diprediksikan

a : Konstanta atau bila harga  $X = 0$

b : Koefisien regresi

X : Nilai variabel independen (Sugiyono, 2008:188)

“Dengan teknik regresi ini peneliti biasanya melihat kecenderungan variabel-variabel bebas yang ada dengan variabel terikat” (Suharsimi Arikunto, 2009: 359).

- b. Menguji signifikansi dengan uji t

Rumus uji signifikansi korelasi variabel independen terhadap variabel dependen :

$$t = \frac{r(\sqrt{n-2})}{(\sqrt{1-r^2})}$$

Keterangan :

t : t hitung

r : koefisien korelasi

n : jumlah ke-n

(Sugiyono, 2008 )

Uji t pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel bebas secara individual dalam menerangkan variasi variabel dependen. Setelah ditemukan nilai t hitung, nilai t hitung dibandingkan dengan t tabel dengan taraf signifikansi 5% . Apabila nilai t hitung lebih tinggi dibandingkan nilai t tabel, maka variabel memiliki pengaruh yang signifikan (Imam Ghozali, 2006: 89).

## 2. Analisis Regresi Ganda

Analisis ini digunakan untuk menguji pengaruh *Computer anxiety* , *Computer attitude*, dan *Computer Self Efficacy* terhadap minat mahasiswa akuntansi dalam berbisnis secara *online*. Dalam analisis regresi ganda, langkah-langkah yang harus ditempuh adalah sebagai berikut:

- Membuat persamaan garis dengan dua prediktor menggunakan rumus :

$$Y = b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + \alpha$$

Keterangan :

- $Y$  : Kriterium  
 $X_1 X_2 X_3$  : Prediktor 1, Prediktor 2, Prediktor 3  
 $b_1$  : Koefisien prediktor  $X_1$   
 $b_2$  : Koefisien prediktor  $X_2$   
 $b_3$  : Koefisien prediktor  $X_3$   
 $\alpha$  : Bilangan konstan

(Sutrisno Hadi, 1987 )

Teknik regresi menunjuk pada korelasi antara variabel bebas tersebut dicari korelasinya bersama sehingga ketiganya diketahui seberapa besar sumbangannya terhadap variabel terikat (Suharsimi Arikunto, 2009: 359).

- b. Mencari koefisien determinasi antara prediktor  $X_1$ ,  $X_2$  dan  $X_3$  dengan kriteria Y menggunakan rumus :

$$R^2_{y(1,2,3)} = \frac{(\alpha_1 \Sigma X_1 Y + \alpha_2 \Sigma X_2 Y + \alpha_3 \Sigma X_3 Y)}{\Sigma Y^2}$$

Keterangan :

$R^2_{y(1,2,3)}$  : koefisien determinasi antara Y dengan  $X_1$ ,  $X_2$ , dan  $X_3$

$\alpha_1$  : koefisien prediktor  $X_1$

$\alpha_2$  : koefisien prediktor  $X_2$

$\alpha_3$  : koefisien prediktor  $X_3$

$\Sigma X_1$  : jumlah produk antara  $X_1$  dengan Y

$\Sigma X_2$  : jumlah produk antara  $X_2$  dengan Y

$\Sigma X_3$  : jumlah produk antara  $X_3$  dengan Y

$\Sigma Y^2$  : jumlah kuadrat kriteria Y

(Sutrisno Hadi, 1987 )

- c. Keberartian regresi ganda diuji dengan mencari signifikansi harga F menggunakan rumus :

$$F_{reg} = \frac{R^2 (N - m - 1)}{m(1 - R^2)}$$

Keterangan :

$F_{reg}$  : Harga F garis regresi

N : Cacah kasus

m : Cacah Prediktor

$R^2$  : koefisien determinasi antara kriterium dengan prediktor

Setelah hasil F hitung diketahui, nilai F hitung tersebut dikonsultasikan dengan tabel signifikansi 5%. Apabila nilai F hitung lebih besar atau sama dengan F tabel (2,680), maka semua variabel independen secara bersama sama dan signifikan mempengaruhi variabel independen. Begitu juga sebaliknya, bila nilai F hitung lebih kecil dari F tabel, maka tidak signifikan (Imam Ghozali, 2006: 88).

d. Mencari besarnya sumbangan setiap variabel prediktor terhadap kriterium dengan menggunakan rumus:

1) Sumbangan Relatif (SR %)

Sumbangan relatif dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$SR\% = \frac{\alpha \sum xy}{JK_{reg}} \times 100\%$$

Keterangan :

SR% : Sumbangan Relatif dari suatu prediktor

$\alpha$  : koefisien prediktor

$\Sigma xy$  : jumlah produk antara x dan y

$JK_{reg}$  : jumlah kuadrat regresi

(Sutrisno Hadi, 1987)

Sumbangan Relatif mengandung makna yang menunjuk pada besarnya dukungan semua prediktor secara bersama-sama membentuk 100% (Suharsimi Arikunto, 2009: 456).

## 2) Sumbangan Efektif (SE %)

Sumbangan Efektif adalah sumbangan prediktor, yang secara bersama-sama maupun sendiri-sendiri telah memberikan andil kepada kriterium (Suharsimi Arikunto, 2009: 456). Sumbangan Efektif dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$SE\% = SR\% \times R^2$$

Keterangan :

SE% : Sumbangan Efektif dari suatu prediktor

SR% : Sumbangan Relatif dari suatu prediktor

$R^2$  : Koefisien determinasi antara kriterium dengan prediktor.

(Sutrisno Hadi, 1987 )

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan menguraikan hasil penelitian mengenai pengaruh dari *Computer Anxiety*, *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy* terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Data yang digunakan merupakan data primer hasil kuesioner yang disebarluaskan kepada sebagian mahasiswa akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta yaitu sejumlah 193 mahasiswa.

#### **A. Identitas Responden Penelitian**

Analisis karakteristik responden digunakan untuk memberikan gambaran responden, apakah dengan karakteristik yang berbeda-beda mempunyai penilaian yang sama ataukah tidak. Jumlah subyek penelitian ini adalah 193 mahasiswa Akuntansi FE UNY yang telah atau sedang menempuh matakuliah Kewirausahaan dan Sistem Informasi Akuntansi yang menjadi sampel penelitian. Berikut rincian gambaran umum responden :

**Tabel 6. Distribusi Karakteristik Responden**

<b>No</b>	<b>Karakteristik</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
1.	Jenis Kelamin		
	Laki - laki	95	49,2
	Perempuan	98	50,8
2.	Umur		
	≤ 20 tahun	18	9,3
	> 20 tahun	175	90,7

---

3. Angkatan			
Tahun 2009	102	52,8	
Tahun 2010	91	47,2	

---

Sumber : (Data primer yang telah diolah)

Berdasarkan Tabel 6 dapat diketahui dari 193 responden, menunjukkan jumlah Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi UNY yang telah atau sedang menempuh mata kuliah Kewirausahaan dan Sistem Informasi Akuntansi antara laki-laki dan perempuan tidak berbeda jauh, dimana jumlah laki-laki sebesar 49,2% dan mahasiswa perempuan sebanyak 50,8%, sehingga jumlah mahasiswa perempuan masih lebih banyak dibandingkan dengan mahasiswa laki-laki. Selanjutnya diperoleh Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi UNY yang telah atau sedang menempuh mata kuliah Kewirausahaan dan Sistem Informasi Akuntansi mayoritas berusia diatas 20 tahun yaitu sebanyak 90,7%. Kemudian sisanya 9,3% berusia kurang dari atau sama dengan 20 tahun. Mahasiswa Fakultas Ekonomi UNY yang telah atau sedang menempuh mata kuliah Kewirausahaan dan Sistem Informasi Akuntansi adalah mahasiswa angkatan 2009 dan 2010. Jika dibandingkan dengan angkatan tahun 2010 yang berjumlah 91 mahasiswa atau 47,2%, jumlah angkatan 2009 lebih banyak yaitu 102 mahasiswa atau 52,8%.

## **B. Deskripsi Data Penelitian**

Deskripsi data yang disajikan dalam penelitian ini meliputi harga rerata/*mean* (M), *modus* (Mo), *median* (Med), dan *standar deviasi* (SD). Deskripsi data juga menyajikan distribusi frekuensi masing-masing variabel. Mean merupakan angka rata-rata atau jumlah seluruh nilai dibagi dengan jumlah individu. Modus adalah nilai variabel yang mempunyai frekuensi paling banyak dalam distribusi. Median adalah sesuatu nilai yang membatasi 50% dari frekuensi distribusi sebelah atas dan 50% dari distribusi frekuensi sebelah bawah. Standar deviasi diartikan sebagai akar dari jumlah deviasi kuadrat dibagi banyaknya individu dalam distribusi. Deskripsi data masing-masing variabel secara rinci dapat dilihat dalam uraian berikut:

### **1. Minat dalam Berbisnis Secara *Online* Pada Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta**

Minat merupakan sebuah motivasi intrinsik sebagai kekuatan pembelajaran yang menjadi daya penggerak seseorang dalam melakukan aktivitas, merupakan aspek psikologis seseorang untuk menaruh perhatian yang tinggi terhadap kegiatan tertentu dan mendorong yang bersangkutan untuk melaksanakan kegiatan tersebut dengan penuh ketekunan. Data variabel minat mahasiswa akuntansi FE UNY dalam berbisnis secara *online* diperoleh jumlah responden 193 mahasiswa. Berdasarkan data variabel minat mahasiswa dalam berbisnis secara *online* yang diolah menggunakan program *SPSS versi 17.0* maka diperoleh skor tertinggi sebesar 55 dan skor

terendah sebesar 26. Hasil analisis menunjukkan harga rerata (*mean*) sebesar 43,03, *median* 43,00, *modus* 43, dan *standar deviasi* sebesar 5,62.

➤ Menentukan Jumlah Kelas Interval

$$\begin{aligned}
 \blacksquare K &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 (193) \\
 &= 1 + 7,54 \\
 &= 8,54 \\
 &= 8
 \end{aligned}$$

➤ Menentukan Rentang Data

$$\begin{aligned}
 \blacksquare \text{ Rentang Data} &= \text{Nilai maksimum} - \text{Nilai minimum} \\
 &= 55 - 26 \\
 &= 29
 \end{aligned}$$

➤ Menentukan Panjang Kelas

$$\begin{aligned}
 \blacksquare \text{ Panjang Kelas} &= \text{Rentang Data} / \text{Jumlah Kelas} \\
 &= 29 / 8,54 \\
 &= 3,39
 \end{aligned}$$

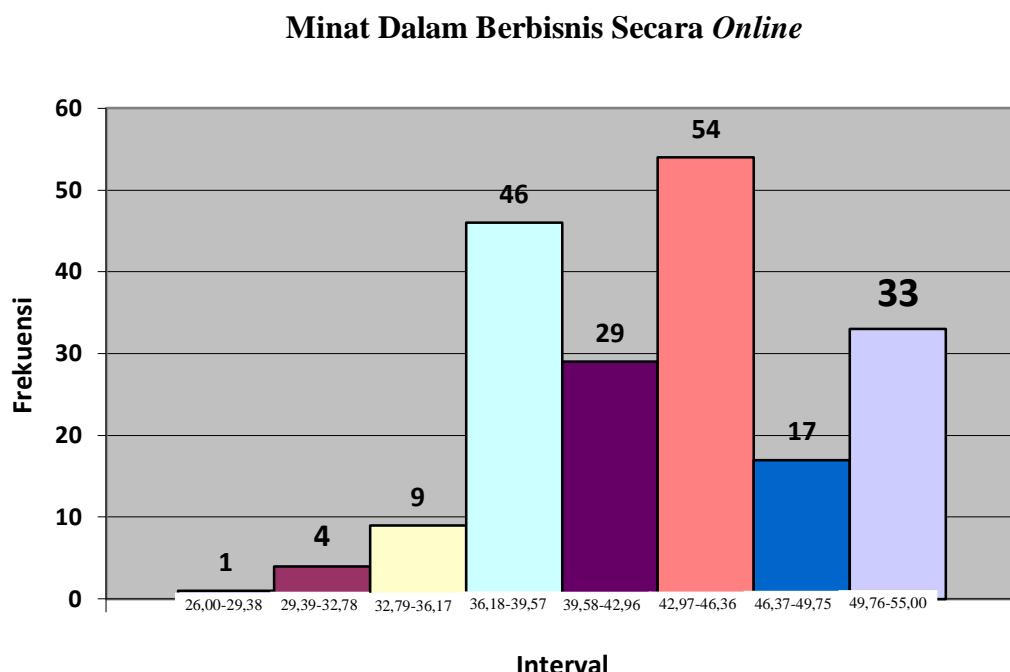
. Berikut adalah tabel distribusi frekuensi variabel minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

**Tabel 7. Distribusi frekuensi minat dalam berbisnis secara *online***

No	Interval	Frekuensi	Percentase	Kumulatif Persen
1	26,00-29,38	1	0.5	.5
2	29,39-32,78	4	2.1	2.6
3	32,79-36,17	9	4.7	7.3
4	36,18-39,57	46	23.8	31.1
5	39,58-42,96	29	15.0	46.1
6	42,97-46,36	54	28.0	74.1
7	46,37-49,75	17	8.8	82.9
8	49,76-55,00	33	17.1	100.0
Total		193	100,0	

Sumber: Data primer diolah

Berdasarkan distribusi frekuensi variabel minat di atas dapat digambarkan dalam Histogram sebagai berikut:



Gambar 2. Histogram Distribusi Frekuensi Variabel Minat

Penentuan kecenderungan variabel, setelah nilai minimum ( $X_{\min}$ ) dan nilai maksimum ( $X_{\max}$ ) diketahui, maka selanjutnya mencari nilai rata-rata ideal ( $M_i$ ) dengan rumus  $M_i = \frac{1}{2} (X_{\max} + X_{\min})$ , mencari standar deviasi ideal ( $SD_i$ ) dengan rumus  $SD_i = \frac{1}{6} (X_{\max} - X_{\min})$ . Berdasarkan acuan norma di atas, *mean ideal* variabel minat adalah 37,5. *Standar deviasi ideal* adalah 7,5. Dari perhitungan di atas dapat dikategorikan dalam 3 kelas sebagai berikut:

$$\text{Rendah} = < (M_i - 1SD_i)$$

$$= < (37,5 - 7,5)$$

$$= < 30$$

$$\text{Sedang} = (M_i - 1SD_i) \text{ sampai dengan } (M_i + 1SD_i)$$

$$= (37,5 - 7,5) \text{ s/d } (37,5 + 7,5)$$

$$= 30 - 45$$

$$\text{Tinggi} = > (M_i + 1SD_i)$$

$$= > (37,5 + 7,5)$$

$$= > 45$$

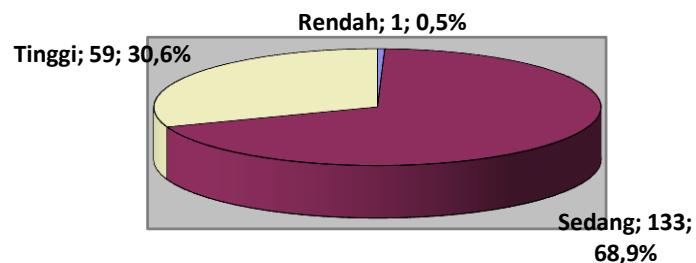
Berdasarkan perhitungan tersebut dapat dibuat tabel distribusi kecenderungan variabel minat sebagai berikut:

**Tabel 8 Distribusi kecenderungan variabel minat**

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kumulatif Persen	Kategori
1	(< 30,00)	1	0.5	0.5	Rendah
2	(30,00-45,00)	133	68.9	69.4	Sedang
3	(> 45,00)	59	30.6	100.0	Tinggi
Total		193	100,00		

Sumber: Data primer diolah

Berdasarkan tabel di atas frekuensi variabel minat pada kategori rendah sebanyak 1 Mahasiswa (0,5%), frekuensi variabel minat pada kategori sedang sebanyak 133 Mahasiswa (68,9%), dan frekuensi variabel minat pada kategori tinggi sebanyak 59 Mahasiswa (30,6%). Dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kecenderungan minat dalam berbisnis secara online pada Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi UNY berada pada kategori sedang. Berikut dibawah ini gambar *pie chart* distribusi frekuensi kecenderungan variabel minat.



Gambar 3. *Pie Chart* Variabel Minat

## 2. Deskripsi Data *Computer Anxiety*, *Computer Attitude Scale*, dan *Computer Self Efficacy*

Berdasarkan jawaban kuesioner yang telah dikumpulkan dan direkapitulasi kemudian dianalisis guna mengetahui deskripsi jawaban responden terhadap *Computer Anxiety*, *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy*, berikut rincian data penilaian mahasiswa terhadap masing-masing variabel penelitian.

### a. Variabel *Computer Anxiety*

*Computer Anxiety* dapat diartikan sebagai sifat individu yang mengalami kegelisahan atau kecemasan terhadap adanya komputer. *Computer Anxiety* berhubungan dengan ketakutan yang berlebihan terhadap penggunaan komputer. Berdasarkan data variabel *Computer Anxiety* yang diolah menggunakan program *SPSS versi 17.0* maka diperoleh skor tertinggi adalah 55 dan skor terendah 28. Hasil analisis menunjukkan harga rerata (*mean*) sebesar 46,05, *median* 46,00, *modus* 46 dan *standar deviasi* sebesar 5,057. Sedangkan jumlah kelas dihitung dengan menggunakan rumus sturges (Sturges rule), yaitu jumlah kelas =  $1 + 3,3 \log n$  (Sugiyono, 2003: 27).

➤ Menentukan Jumlah Kelas Interval

$$\begin{aligned}
 K &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 (193) \\
 &= 1 + 7,54 \\
 &= 8,54 \\
 &= 8
 \end{aligned}$$

➤ Menentukan Rentang Data

$$\text{Rentang Data} = \text{Nilai maksimum} - \text{Nilai minimum}$$

$$= 55 - 28$$

$$= 27$$

➤ Menentukan Panjang Kelas

$$\text{Panjang Kelas} = \text{Rentang Data} / \text{Jumlah Kelas}$$

$$= 27 / 8,54$$

$$= 3,16$$

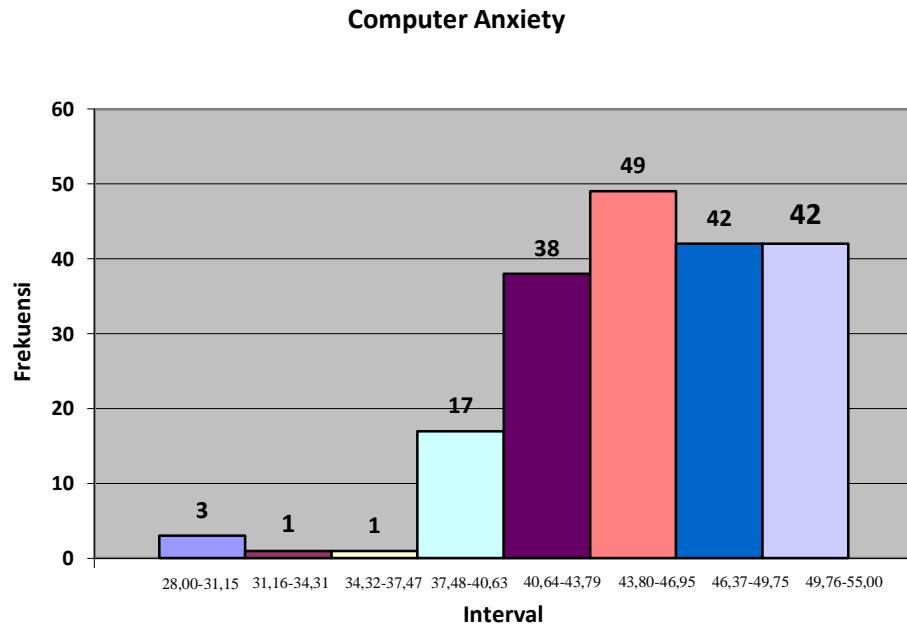
Berikut adalah tabel distribusi frekuensi variabel *Computer Anxiety* :

**Tabel 9. Distribusi frekuensi *Computer Anxiety***

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kumulatif Persen
1	28,00-31,15	3	1.6	1.6
2	31,16-34,31	1	0.5	2.1
3	34,32-37,47	1	0.5	2.6
4	37,48-40,63	17	8.8	11.4
5	40,64-43,79	38	19.7	31.1
6	43,80-46,95	49	25.4	56.5
7	46,96-50,11	42	21.8	78.2
8	50,12-55,00	42	21.8	100.0
Total		193	100,0	

Sumber: Data primer diolah

Berdasarkan distribusi frekuensi jawaban responden pada variabel *Computer Anxiety* di atas dapat digambarkan dalam Histogram sebagai berikut:



Gambar 4. Histogram Distribusi Frekuensi Variabel *Computer Anxiety*

Penentuan kecenderungan variabel, setelah nilai minimum ( $X_{\min}$ ) dan nilai maksimum ( $X_{\max}$ ) diketahui, maka selanjutnya mencari nilai rata-rata ideal ( $M_i$ ) dengan rumus  $M_i = \frac{1}{2} (X_{\max}+X_{\min})$ , mencari standar deviasi ideal ( $SD_i$ ) dengan rumus  $SD_i = \frac{1}{6} (X_{\max}-X_{\min})$ . Berdasarkan acuan norma di atas, *mean ideal* variabel minat adalah 37,5. *Standar deviasi ideal* adalah 7,5. Dari perhitungan di atas dapat dikategorikan dalam 3 kelas sebagai berikut:

$$\text{Rendah} = < (M_i - 1SD_i)$$

$$= < (37,5 - 7,5)$$

$$= < 30$$

$$\text{Sedang} = (M_i - 1SD_i) \text{ sampai dengan } (M_i + 1SD_i)$$

$$= (37,5 - 7,5) \text{ s/d } (37,5 + 7,5)$$

$$= 30 - 45$$

$$\begin{aligned}
 \text{Tinggi} &= > (M_i + 1SD_i) \\
 &= > (37,5 + 7,5) \\
 &= > 45
 \end{aligned}$$

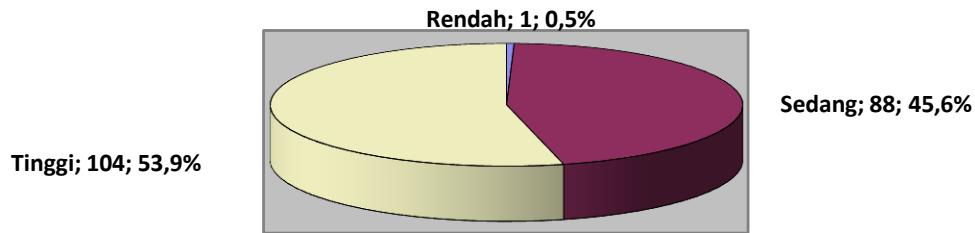
Berdasarkan perhitungan tersebut dapat dibuat tabel distribusi kecenderungan sebagai berikut:

**Tabel 10. Distribusi kecenderungan variabel *Computer Anxiety***

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kumulatif Persen	Kategori
1	(< 30,00)	1	0.5	0.5	Rendah
2	(30,00-45,00)	88	45.6	46.1	Sedang
3	(> 45,00)	104	53.9	100.0	Tinggi
Total		193	100,00		

Sumber: Data primer diolah.

Berdasarkan tabel di atas frekuensi variabel *Computer Anxiety* pada kategori rendah sebanyak 1 Mahasiswa (0,5%). Frekuensi variabel *Computer Anxiety* pada kategori sedang sebanyak 88 Mahasiswa (45,6%), dan frekuensi variabel *Computer Anxiety* pada kategori tinggi sebanyak 104 Mahasiswa (53,9%). Dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa *Computer Anxiety* Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi UNY berada pada kategori tinggi. Berikut dibawah ini gambar *pie chart* distribusi frekuensi kecenderungan variabel *Computer Anxiety*.



Gambar 5. *Pie Chart* Variabel *Computer Anxiety*

b. Variabel *Computer Attitude*

*Computer attitude* menunjukkan reaksi atau penilaian seseorang terhadap komputer berdasarkan kesenangan atau ketidak senangannya terhadap komputer. Berdasarkan data variabel *Computer Attitude* yang diolah menggunakan program *SPSS versi 17.0* maka diperoleh skor tertinggi adalah 48 dan skor terendah 23. Hasil analisis menunjukkan harga rerata (*mean*) sebesar 35,42, *median* 35,00, *modus* 28 dan *standar deviasi* sebesar 6,86. Sedangkan jumlah kelas dihitung dengan menggunakan rumus sturges (Sturges rule), yaitu jumlah kelas =  $1 + 3,3 \log n$  (Sugiyono, 2003: 27).

➤ Menentukan Jumlah Kelas Interval

$$\begin{aligned}
 K &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 (193) \\
 &= 1 + 7,54 \\
 &= 8,54 \\
 &= 8
 \end{aligned}$$

➤ Menentukan Rentang Data

$$\text{Rentang Data} = \text{Nilai maksimum} - \text{Nilai minimum}$$

$$= 48 - 23$$

$$= 25$$

➤ Menentukan Panjang Kelas

$$\text{Panjang Kelas} = \text{Rentang Data} / \text{Jumlah Kelas}$$

$$= 25 / 8,54$$

$$= 2,93$$

Berikut adalah tabel distribusi frekuensi variabel *Computer*

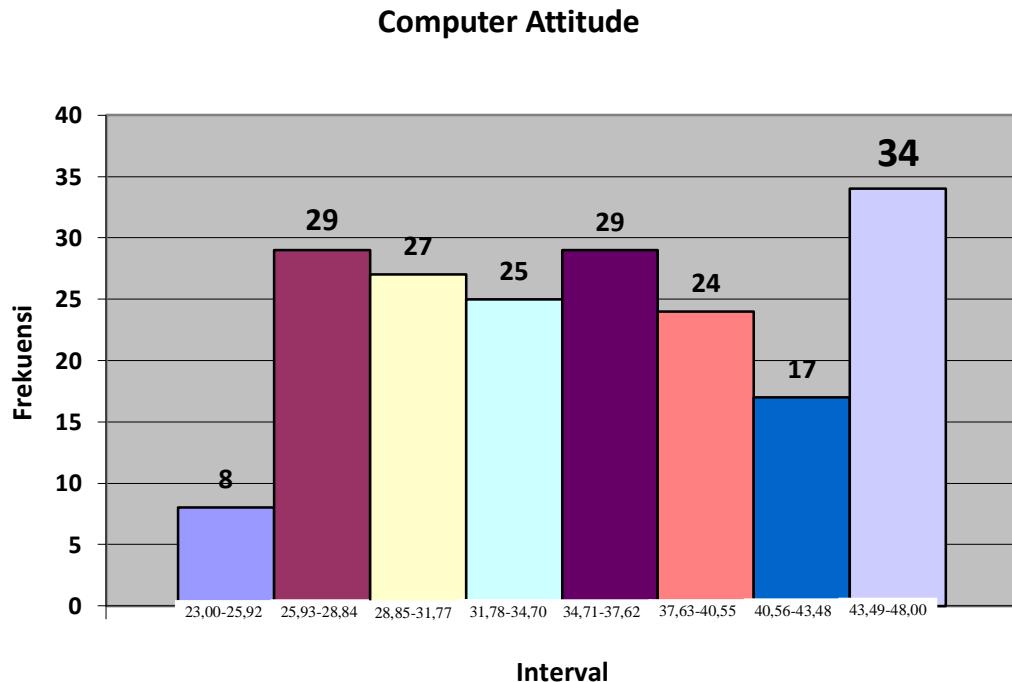
*Attitude scale.*

**Tabel 11. Distribusi frekuensi *Computer Attitude***

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kumulatif Persen
1	23,00-25,92	8	4.1	4.1
2	25,93-28,84	29	15.0	19.2
3	28,85-31,77	27	14.0	33.2
4	31,78-34,70	25	13.0	46.1
5	34,71-37,62	29	15.0	61.1
6	37,63-40,55	24	12.4	73.6
7	40,56-43,48	17	8.8	82.4
8	43,49-48,00	34	17.6	100.0
Total		193	100,0	

Sumber: Data primer diolah

Berdasarkan distribusi frekuensi jawaban responden pada variabel *Computer Attitude* di atas dapat digambarkan histogram sebagai berikut:



Gambar 6. Histogram Distribusi Frekuensi Variabel *Computer Attitude*

Penentuan kecenderungan variabel, setelah nilai minimum ( $X_{\min}$ ) dan nilai maksimum ( $X_{\max}$ ) diketahui, maka selanjutnya mencari nilai rata-rata ideal ( $M_i$ ) dengan rumus  $M_i = \frac{1}{2} (X_{\max}+X_{\min})$ , mencari standar deviasi ideal ( $SD_i$ ) dengan rumus  $SD_i = \frac{1}{6} (X_{\max}-X_{\min})$ . Berdasarkan acuan norma di atas, *mean ideal* variabel *Computer Attitude scale* adalah 30. *Standar deviasi ideal* adalah 6. Dari perhitungan di atas dapat dikategorikan dalam 3 kelas sebagai berikut:

$$\text{Rendah} = < (M_i - 1SD_i)$$

$$= < (30 - 6)$$

$$= < 24$$

Sedang =  $(M_i - 1SD_i)$  sampai dengan  $(M_i + 1SD_i)$

=  $(30 - 6)$  s/d  $(30 + 6)$

= 24 - 36

Tinggi =  $> (M_i + 1SD_i)$

=  $> (30 + 6)$

=  $> 36$

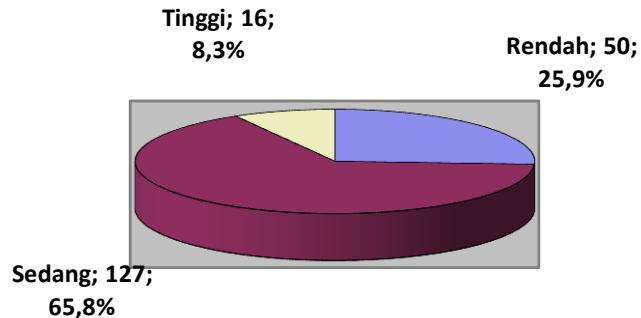
Berdasarkan perhitungan tersebut dapat dibuat tabel distribusi kecenderungan sebagai berikut :

**Tabel 12. Distribusi kecenderungan variabel *Computer Attitude***

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kumulatif Persen	Kategori
1	$(< 24,00)$	50	25.9	25.9	Rendah
2	$(24,00 - 30,00)$	127	65.8	91.7	Sedang
3	$(> 30,00)$	16	8.3	100.0	Tinggi
Total		193	100.00		

Sumber: Data primer diolah.

Berdasarkan tabel di atas frekuensi variabel *Computer Attitude* pada kategori rendah sebanyak 50 mahasiswa (25,9%). Frekuensi variabel *Computer Attitude* pada kategori sedang sebanyak 127 mahasiswa (65,8%), dan frekuensi variabel *Computer Attitude* pada kategori tinggi sebanyak 16 mahasiswa (8,3%). Dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa *Computer Attitude* mahasiswa Akuntansi FE UNY berada pada kategori sedang. Berikut dibawah ini gambar *pie chart* distribusi frekuensi kecenderungan variabel *Computer Attitude*.



• Gambar 7. *Pie Chart* Variabel *Computer Attitude*

c. Variabel *Computer Self Efficacy*

*Computer Self Efficacy* (CSE) adalah judgments atau persepsi individu mengenai kapabilitas mengorganisir tugas-tugasnya, atau kemarnpuannya melakukan suatu tindakan terkait dengan komputer. Berdasarkan data variabel *Computer Self Efficacy* yang diolah menggunakan program *SPSS versi 17.0* maka diperoleh skor tertinggi adalah 43 dan skor terendah 20. Hasil analisis menunjukkan harga rerata (*mean*) sebesar 33,20, *median* 33,00, *modus* 33 dan *standar deviasi* sebesar 4,91. Sedangkan jumlah kelas dihitung dengan menggunakan rumus sturges (Sturges rule), yaitu jumlah kelas =  $1 + 3,3 \log n$  (Sugiyono, 2003: 27).

➤ Menentukan Jumlah Kelas Interval

$$\begin{aligned}
 K &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 (193) \\
 &= 1 + 7,54 \\
 &= 8,54 \\
 &= 8
 \end{aligned}$$

➤ Menentukan Rentang Data

$$\begin{aligned}
 \text{Rentang Data} &= \text{Nilai maksimum} - \text{Nilai minimum} \\
 &= 43 - 20 \\
 &= 23
 \end{aligned}$$

➤ Menentukan Panjang Kelas

$$\begin{aligned}
 \text{Panjang Kelas} &= \text{Rentang Data} / \text{Jumlah Kelas} \\
 &= 23 / 8,54 \\
 &= 2,69
 \end{aligned}$$

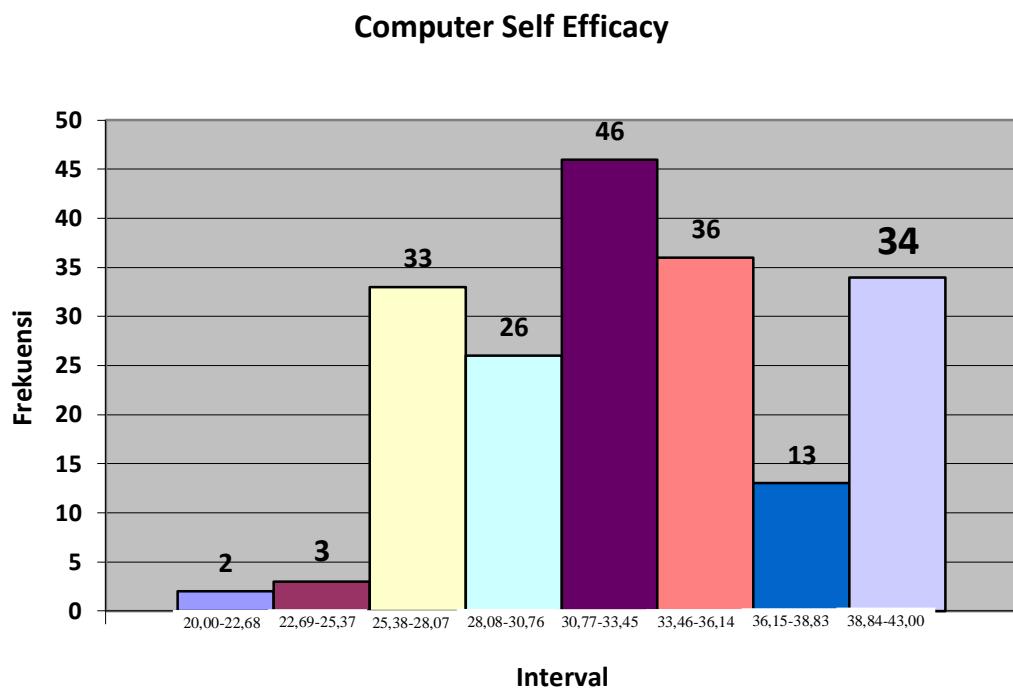
Berikut adalah tabel distribusi frekuensi variabel *Computer Self Efficacy* :

**Tabel 13. Distribusi frekuensi *Computer Self Efficacy***

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kumulatif Persen
1	20,00-22,68	2	1.0	1.0
2	22,69-25,37	3	1.6	2.6
3	25,38-28,07	33	17.1	19.7
4	28,08-30,76	26	13.5	33.2
5	30,77-33,45	46	23.8	57.0
6	33,46-36,14	36	18.7	75.6
7	36,15-38,83	13	6.7	82.4
8	38,84-43,00	34	17.6	100.0
Total		193	100,0	

Sumber: Data primer diolah

Berdasarkan distribusi frekuensi jawaban responden pada variabel *Computer Self Efficacy* di atas dapat digambarkan histogram sebagai berikut:



Gambar 8. Histogram Distribusi Frekuensi Variabel *Computer Self Efficacy*

Penentuan kecenderungan variabel, setelah nilai minimum ( $X_{\min}$ ) dan nilai maksimum ( $X_{\max}$ ) diketahui, maka selanjutnya mencari nilai rata-rata ideal ( $M_i$ ) dengan rumus  $M_i = \frac{1}{2} (X_{\max} + X_{\min})$ , mencari standar deviasi ideal ( $SD_i$ ) dengan rumus  $SD_i = \frac{1}{6} (X_{\max} - X_{\min})$ . Berdasarkan acuan norma di atas, *mean ideal* variabel *Computer Attitude scale* adalah 30. *Standar deviasi ideal* adalah 6. Dari perhitungan di atas dapat dikategorikan dalam 3 kelas sebagai berikut:

Rendah =  $(M_i - 1SD_i)$   
 $= < (30 - 6)$   
 $= < 24$

Sedang =  $(M_i - 1SD_i)$  sampai dengan  $(M_i + 1SD_i)$   
 $= (30 - 6)$  s/d  $(30 + 6)$   
 $= 24 - 36$

Tinggi =  $> (M_i + 1SD_i)$   
 $= > (30 + 6)$   
 $= > 36$

Berdasarkan perhitungan tersebut dapat dibuat tabel distribusi kecenderungan sebagai berikut:

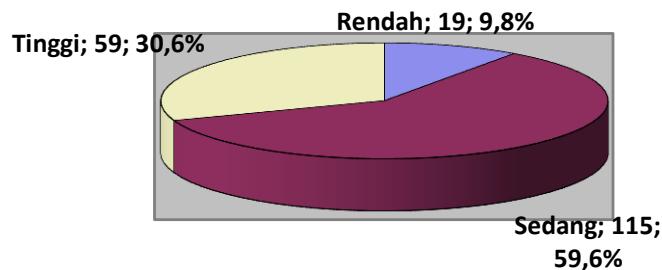
**Tabel 14. Distribusi kecenderungan variabel *Computer Self Efficacy***

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kumulatif Persen	Kategori
1	(< 24,00)	52	26.9	26.9	Rendah
2	(24,00 – 30,00)	141	73.1	100.0	Sedang
3	(> 30,00)	0	0.0	0.0	Tinggi
	Total	193	100,00		

Sumber: Data primer diolah.

Berdasarkan tabel di atas frekuensi variabel *Computer Self Efficacy* pada kategori rendah sebanyak 52 Mahasiswa (26,9%). Frekuensi variabel *Computer Self Efficacy* pada kategori sedang sebanyak 141 Mahasiswa (73,1%), dan tidak ada frekuensi variabel *Computer Self Efficacy* pada kategori tinggi. Dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa

*Computer Self Efficacy* Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi UNY berada pada kategori sedang. Berikut dibawah ini gambar *pie chart* distribusi frekuensi kecenderungan variabel *Computer Self Efficacy*.



Gambar 9. *Pie Chart* Variabel *Computer Self Efficacy*

## C. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam pembahasan ini adalah regresi linier berganda. Model ini dipilih untuk mengetahui besarnya hubungan variabel-variabel *Computer Anxiety*, *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy* secara simultan dan parsial terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

### 1. Pengujian Prasyarat Analisis

#### a. Pengujian Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah variabel bebas dengan variabel terikat mempunyai hubungan linier atau tidak dan merupakan syarat digunakannya analisis regresi linier. Kriteria yang diterapkan untuk menyatakan kelinieran adalah nilai F yang diperoleh

kemudian dikonsultasikan dengan nilai F tabel dengan taraf signifikansi 5% jika F hitung lebih kecil atau sama dengan F tabel maka hubungan variabel linier. Hasil uji linieritas pada variabel *Computer Anxiety* terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta adalah sebagai berikut:

**Tabel 15. Hasil Uji Linieritas**

<b>Hubungan Variabel</b>	<b>DF</b>	<b>F<sub>tabel</sub></b>	<b>F<sub>hitung</sub></b>	<b>Keterangan</b>
Minat (Y) * <i>Computer Anxiety Rating Scale</i> (X1)	20	4,351	0,927	Linier
Minat (Y) * <i>Computer Attitude Scale</i> (X2)	24	4,260	0,530	Linier
Minat (Y) * <i>Computer Self Efficacy</i> (X3)	20	4,351	1,394	Linier

Sumber : (Data primer yang telah diolah).

Hasil uji linieritas menunjukkan nilai  $F_{hitung}$  dari kedua hubungan lebih kecil dari  $F_{tabel}$ . Dikarenakan nilai  $F_{hitung}$  yang diperoleh lebih kecil dari F tabel, maka dapat disimpulkan bahwa hubungan antara variabel-variabel *Computer Anxiety*, *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy* terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta adalah linier.

## **b. Uji Asumsi Klasik**

### **1) Uji Multikolinearitas**

Uji multikolinieritas digunakan untuk untuk mengetahui ada tidaknya multikolinearitas dengan menyelidiki besarnya inter korelasi antar variabel bebasnya. Nilai yang umum dipakai untuk menunjukkan

adanya multikolinieritas adalah nilai *Tolerance Value*  $\geq 0,10$  atau sama dengan nilai  $VIF \leq 10$  maka tidak terjadi multikolinieritas antar variabel independennya. (Imam Ghazali, 2006: 97). Hasil uji multikolinearitas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 16. Hasil Uji Multikolinearitas**

Variabel	Perhitungan	
	Tolerance	VF
<i>Computer Anxiety</i>	0,628	1,592
<i>Computer Attitude</i>	0,903	1,107
<i>Computer Self Efficacy</i>	0,561	1,722

Sumber : (Data primer yang telah diolah)

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai tolerance  $< 0,10$  dan nilai  $VIF < 10$ . Hal ini menunjukkan bahwa tidak terjadi multikolinearitas

## 2) Uji Heteroskedastisitas

Model regresi yang baik adalah tidak terjadi heteroskedastisitas.

Metode yang digunakan untuk menguji heteroskedastisitas dalam penelitian ini dengan menggunakan Uji Glesjer. Bila nilai probabilitas (sig)  $> 0,05$  maka dinyatakan tidak terjadi gejala Heteroskedastisitas.

Hasil perhitungan dapat dilihat dalam tabel berikut :

**Tabel 17. Hasil Uji Heteroskedastisitas**

Variabel Bebas	Sig	Kesimpulan
$X_1$	0,140	Tidak Terjadi heteroskedastisitas
$X_2$	0,083	Tidak Terjadi heteroskedastisitas
$X_3$	0,316	Tidak Terjadi heteroskedastisitas

Sumber: Sumber : (Data primer yang telah diolah).

Dari tabel di atas diperoleh bahwa seluruh variabel bebas mempunyai nilai probabilitas yang lebih besar dari taraf signifikan 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini tidak terjadi Heterokedastisitas.

## 2. Hasil Uji Hipotesis

- a. Hipotesis I, Terdapat pengaruh *Computer Anxiety* terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

Untuk menguji  $H_1$  dilakukan dengan analisis Regresi Linier Sederhana. Ringkasan hasil Regresi Linier Sederhana dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

**Tabel 18. Ringkasan Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana X1**

Variabel	Koefisien Regresi	$t_{hitung}$	Sig
Konstanta	17,294		
<i>Computer Anxiety</i>	0,559	8,041	0,000
<i>R Square</i> : 0,253			

Dependent Variable: Minat (Y) Sumber : (Data primer yang telah diolah).

### 1). Persamaan Garis Regresi

Berdasarkan hasil perhitungan regresi linier sederhana yang ditunjukkan pada Tabel 18 di atas, maka persamaan regresinya adalah sebagai berikut:

$$Y = 17,294 + 0,559X_1$$

Dapat dilihat bahwa konstanta sebesar 17,294 , hal ini menyatakan bahwa jika variabel independen dianggap nol, maka nilai variabel Minat (y) adalah sebesar 17,294 satuan. Koefisien regresi X1 sebesar 0, 559 menyatakan bahwa setiap kenaikan *Computer Anxiety* sebesar 1 satuan akan menaikkan Variabel Minat dalam berbisnis *online* sebesar 0, 559 satuan. Hal ini berarti arah model tersebut adalah positif.

## 2). Koefisien Determinasi

Berdasarkan Tabel 18 nilai *R square* ( $R^2$ ) yang diperoleh sebesar 0,253 hal ini berarti 25,3% perubahan minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta dipengaruhi oleh *Computer Anxiety*, sedangkan sisanya sebesar 74,7% dipengaruhi oleh variabel lainnya di luar penelitian ini.

## 3). Signifikansi

Hasil analisis Regresi Linier Sederhana antara *Computer Anxiety* terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta diperoleh nilai signifikan sebesar 0,000. Dikarenakan memiliki nilai signifikan lebih kecil dari 0,05, maka dinyatakan *Computer Anxiety* berpengaruh signifikan terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

#### 4). Uji t

Hasil analisis Regresi Linier Sederhana antara *Computer Anxiety* terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 8,041 dan nilai  $t_{tabel}$  dengan  $df = (N-2 = 193-2 = 191)$  sebesar 1,9725. Hasil ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$ , hal ini berarti terdapat pengaruh *Computer Anxiety* terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta, sehingga hipotesis pertama yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh *Computer Anxiety* terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta diterima.

b. Hipotesis 2, Pengaruh *Computer Attitude* terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

Untuk menguji H2 dilakukan dengan analisis Regresi Linier Sederhana. Ringkasan hasil Regresi Linier Sederhana dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

**Tabel 19 Ringkasan Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana X2**

Variabel	Koefisien Regresi	t <sub>hitung</sub>	Sig
Konstanta	33,082		
Computer Attitude	0,280	4,893	0,000
R Square	: 0,111		

Dependent Variable: Minat (Y) Sumber : (Data primer yang telah diolah).

### 1). Persamaan Garis Regresi

Berdasarkan hasil perhitungan regresi linier sederhana yang ditunjukkan pada Tabel 19 di atas, maka persamaan regresinya adalah sebagai berikut:

$$Y = 33,082 + 0,280X_2$$

Dapat dilihat bahwa konstanta sebesar 33,082, hal ini menyatakan bahwa jika variabel independen dianggap nol, maka nilai variabel Minat (y) adalah sebesar 33,082 satuan. Koefisien regresi X2 sebesar 0,280 menyatakan bahwa setiap kenaikan *Computer Attitude* sebesar 1 satuan akan menaikkan Variabel Minat dalam berbisnis *online* sebesar 0,280 satuan. Hal ini berarti arah model tersebut adalah positif.

### 2). Koefisien Determinasi

Berdasarkan Tabel 19 nilai *R square* (*R*<sup>2</sup>) yang diperoleh sebesar 0,111 hal ini berarti 11,1% perubahan minat dalam berbisnis secara *online* dipengaruhi oleh *Computer Attitude* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta,

sedangkan sisanya sebesar 88,9% dipengaruhi oleh variabel lainnya di luar penelitian ini

### 3). Signifikansi

Hasil analisis Regresi Linier Sederhana antara *Computer Attitude* terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta diperoleh nilai signifikan sebesar 0,000. Dikarenakan memiliki nilai signifikan lebih kecil dari 0,05, maka dinyatakan *Computer Attitude* berpengaruh signifikan terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

### 4). Uji t

Hasil analisis Regresi Linier Sederhana antara *Computer Attitude* terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 4,893 dan nilai  $t_{tabel}$  dengan  $df = (N-2 = 193-2 = 191)$  sebesar 1,9725. Hasil ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$ , hal ini berarti terdapat pengaruh *Computer Attitude* terhadap minat mahasiswa dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta, sehingga hipotesis kedua yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh *Computer Attitude* terhadap minat dalam berbisnis

secara *online* pada mahasiswa akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta diterima.

- c. Hipotesis 3, Pengaruh *Computer Self Efficacy* terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

Untuk menguji H3 dilakukan dengan analisis Regresi Linier Sederhana. Ringkasan hasil Regresi Linier Sederhana dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

**Tabel 20 Ringkasan Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana X3**

Variabel	Koefisien Regresi	t <sub>hitung</sub>	Sig
Konstanta	17,214		
<i>Computer self efficacy</i>	0,778	12,815	0,000
<i>R Square</i> : 0,462			

Dependent Variable: Minat (Y) Sumber : (Data primer yang telah diolah).

### 1). Persamaan Garis Regresi

Berdasarkan hasil perhitungan regresi linier sederhana yang ditunjukkan pada Tabel 20 di atas, maka persamaan regresinya adalah sebagai berikut:

$$Y = 17,214 + 0,778X_3$$

Dapat dilihat bahwa konstanta sebesar 17,214, hal ini menyatakan bahwa jika variabel independen dianggap nol, maka nilai variabel Minat (y) adalah sebesar 17,214 satuan. Koefisien regresi X3 sebesar 0,778 menyatakan bahwa setiap kenaikan *Computer Self Efficacy* sebesar 1 satuan akan menaikkan variabel Minat dalam

berbisnis *online* sebesar 0,778 satuan. Hal ini berarti arah model tersebut adalah positif.

#### 2). Koefisien Determinasi

Berdasarkan Tabel 20 nilai *R square* ( $R^2$ ) yang diperoleh sebesar 0,462 hal ini berarti 46,2% perubahan minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta dipengaruhi oleh *Computer Self Efficacy*, sedangkan sisanya sebesar 53,8% dipengaruhi oleh variabel lainnya di luar model penelitian ini

#### 3). Signifikansi

Hasil analisis Regresi Linier Sederhana antara *Computer Self Efficacy* terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta diperoleh nilai signifikan sebesar 0,000. Dikarenakan memiliki nilai signifikan lebih kecil dari 0,05, maka dinyatakan *Computer Self Efficacy* berpengaruh signifikan terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

#### 4). Uji t

Hasil analisis Regresi Linier Sederhana antara *Computer Self Efficacy* terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 12,815 dan nilai  $t_{tabel}$  dengan

$df = (N-2 = 193-2 = 191)$  sebesar 1,9725. Hasil ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$ , hal ini berarti terdapat pengaruh *Computer Self Efficacy* terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta, sehingga hipotesis ketiga yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh *Computer Self Efficacy* terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta diterima.

d. Hipotesis 4, Terdapat pengaruh *Computer Anxiety*, *Computer Attitude*, dan *Computer Self Efficacy* secara bersama-sama terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta

Analisis regresi linier berganda ini untuk mengetahui pengaruh antara variabel independen yaitu variabel *Computer Anxiety*, *Computer Attitude scale* dan *Computer self efficacy* terhadap variabel dependen dalam hal ini adalah minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil analisis regresi linier berganda dengan program SPSS 17.0 dapat ditunjukkan seperti pada Tabel 21 sebagai berikut:

**Tabel 21. Ringkasan Hasil Regresi Linier Berganda**

Variabel	Koefisien Regresi
Konstanta	8,877
<i>Computer Anxiety</i>	0,199
<i>Computer Attitude</i>	0,144
<i>Computer Self Efficacy</i>	0,599
<i>Adjusted R square</i>	0,495
F Hitung	63,853
F tabel	2,652
<i>Signif F</i>	0,000

Sumber : (Data primer yang telah diolah).

### 1). Persamaan Garis Regresi

Berdasarkan hasil perhitungan regresi linier berganda yang ditunjukkan pada Tabel 21 di atas, maka persamaan regresinya adalah sebagai berikut:

$$Y = 8,877 + 0,199X_1 + 0,144X_2 + 0,599X_3$$

Nilai koefisien X1 sebesar 0,199 yang berarti apabila *Computer Anxiety* meningkat 1 poin maka Minat dalam berbisnis secara *online* akan naik sebesar 0,199 satuan dengan asumsi X2 dan X3 tetap. Nilai koefisien X2 sebesar 0,144 yang berarti apabila *Computer Attitude* meningkat 1 poin maka Minat dalam berbisnis secara *online* akan naik sebesar 0,144 satuan dengan asumsi X1 dan X3 tetap. Nilai koefisien X3 sebesar 0,599 yang berarti apabila *Computer Self Efficacy* meningkat 1 poin maka Minat dalam berbisnis secara *online* akan naik

sebesar 0,599 satuan dengan asumsi X1 dan X2 tetap. Hal ini berarti arah model tersebut adalah positif.

## 2). Koefisien Determinasi

Berdasarkan Tabel 21 nilai *adjusted R square* ( $R^2$ ) yang diperoleh sebesar 0,495 hal ini berarti 49,5 % perubahan minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta dipengaruhi oleh *Computer Anxiety*, *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy*. Sedangkan sisanya sebesar 50,5% dipengaruhi oleh variabel lainnya di luar penelitian ini.

## 3). Hasil Uji F atau Uji Simultan

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah seluruh variabel bebas/*independent* secara simultan mempengaruhi variabel terikat/*dependent*. Hipotesis ini menyatakan bahwa ada pengaruh secara simultan *Computer Anxiety*, *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy* terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Berdasarkan Tabel 21 di atas dan dengan menggunakan signifikansi  $\alpha$  sebesar 0,05 diperoleh nilai  $F_{hitung}$  sebesar 63,853 dan nilai  $F_{tabel}$  dengan  $df = 191$  sebesar 2,652. Dikarenakan nilai  $F$  hitung  $> F$  tabel atau  $(64,094 > 2,652)$ , maka *Computer Anxiety*, *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy* secara simultan mempengaruhi minat mahasiswa dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta, sehingga

hipotesis keempat yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh *Computer Anxiety*, *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy* terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta diterima.

#### 4) Sumbangan Relatif dan Sumbangan Efektif

Berdasarkan hasil analisis regresi ganda dapat diketahui besarnya sumbangan efektif dan sumbangan efektif masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen. Berdasarkan perhitungan pada lampiran 13 halaman 173. Besarnya sumbangan relatif dan sumbangan efektif dapat dilihat pada tabel 22 berikut:

**Tabel. 22 Sumbangan Relatif dan Sumbangan Efektif**

NO	Variabel	SR%	SE%
1	<i>Computer Anxiety</i>	26,81%	13,27%
2	<i>Computer Attitude</i>	14,96%	7,40%
3	<i>Computer Self Efficacy</i>	58,23%	28,83%
	Total	100%	49,5%

Sumber: data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 22 dapat diketahui bahwa variabel *Computer Anxiety* memberikan sumbangan relatif sebesar 26,81% dan sumbangan Efektif sebesar 13,27%. Variabel *Computer Attitude* memberikan sumbangan relatif sebesar 14,96% dan sumbangan efektif sebesar 7,40%. Variabel *Computer Self Efficacy* memberikan sumbangan relatif sebesar 58,23% dan sumbangan efektif sebesar

28,83% . Hal ini berarti bahwa variabel *Computer Anxiety*, *Computer Attitude*, dan *computer Self Efficacy* memberikan sumbangan efektif sebesar 49,5% terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta dan 50,5% diberikan oleh variabel-variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

#### **D. Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh antara *Computer Anxiety* (X1), *Computer Attitude* (X2), dan *Computer Self Efficacy* (X3) terhadap Minat dalam berbisnis secara *online* (Y) pada mahasiswa akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

1. Pengaruh *Computer Anxiety* terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

Hasil penelitian mendukung hipotesis pertama bahwa terdapat pengaruh *Computer Anxiety* (X1) terhadap Minat dalam berbisnis secara *online* pada Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan dengan Koefisien regresi X1 sebesar 0,559 menyatakan bahwa setiap kenaikan *Computer Anxiety* sebesar 1 satuan akan menaikkan Variabel Minat dalam berbisnis *online* sebesar 0,559 satuan. Hal ini berarti arah model tersebut adalah positif.

Nilai  $t_{hitung}$  variabel *Computer Anxiety* sebesar 8,041 dan nilai  $t_{tabel}$

dengan  $df = (N-2 = 193-2 = 191)$  sebesar 1,9725. Hasil ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$ , hal ini berarti terdapat pengaruh *Computer Anxiety* terhadap minat dalam berbisnis secara *online*. Nilai sig pada tabel sebesar 0,000 (di bawah 0,05) juga mengindikasikan bahwa variabel *Computer Anxiety* (X1) berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Minat dalam berbisnis secara *online* (Y). Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa kegelisahan atau kecemasan terhadap adanya komputer berpengaruh terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

Hasil penelitian ini mendukung teori yang dikemukakan oleh Jogyianto (2007) bahwa minat merupakan suatu fungsi dari penentu yang berhubungan dengan faktor pribadi. Bila dalam diri pribadi masih terdapat kecemasan menggunakan komputer, maka dapat mempengaruhi minat untuk melakukan kegiatan berbisnis secara *online*. *Computer Anxiety* merupakan suatu respon individu yang menyatakan kecemasan terhadap menggunakan komputer, hal ini termasuk aspek psikologis seseorang dan secara sadar dapat mempengaruhi sikap individu dalam melakukan atau tidak melakukan suatu kegiatan, dalam hal ini minat dalam berbisnis *online*.

Hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian Dhyah Ratna (2007). Mahasiswa mungkin tidak asing lagi dengan komputer, namun dalam hal berbisnis secara *online*, mahasiswa masih mengalami

kecemasan walaupun sudah mengantisipasi kecemasan tersebut namun pada akhirnya masih terdapat kecemasan dalam berbisnis secara *online* melalui media internet walaupun sudah memiliki bekal dalam hal bisnis *online* dan kewirausahaan dari perkuliahan.

2. Pengaruh antara *Computer Attitude* terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

Hasil penelitian mendukung hipotesis kedua bahwa terdapat pengaruh *Computer Attitude* (X2) terhadap Minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan dengan Koefisien regresi X1 sebesar 0,280 menyatakan bahwa setiap kenaikan *Computer Anxiety* sebesar 1 satuan akan menaikkan Variabel Minat dalam berbisnis *online* sebesar 0,280 satuan. Hal ini berarti arah model tersebut adalah positif. Nilai  $t_{hitung}$  sebesar 4,893 dan nilai  $t_{tabel}$  dengan  $df = (N-2 = 193-2 = 191)$  sebesar 1,9725. Hasil ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$ , hal ini berarti terdapat pengaruh *Computer Attitude* terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Nilai sig pada tabel sebesar 0,000 (di bawah 0,05) juga mengindikasikan bahwa variabel *Computer Attitude* (X2) berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Minat dalam berbisnis secara *online* (Y). Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa kesenangan atau ketidaksenangan terhadap komputer berpengaruh

terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

Penelitian ini mendukung teori yang dikemukakan oleh Jogiyanto (2007), yaitu minat merupakan suatu sikap penentu dasar yang berhubungan dengan faktor pribadi. Sikap ini adalah evaluasi kepercayaan atau perasaan positif atau negatif dari individu jika harus melakukan perilaku tertentu yang dikehendaki. Dalam hal ini perilaku minat dalam berbisnis secara *online*. Minat dalam berbisnis secara *online* dalam penelitian ini dipengaruhi oleh sikap suka atau tidak suka suatu individu terhadap komputer.

Hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahyu (2010) dan Afriana (2009). Yang intinya terdapat pengaruh signifikan antara *computer attitude* terhadap keahlian dalam menggunakan komputer. Mahasiswa dengan sikap senang atau tidak senangnya terhadap komputer dapat mempengaruhi keahlian dan minat dalam berbisnis secara *online*. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa meskipun menggunakan variabel dependen yang berbeda dari penelitian Wahyu dan Afriana, namun kondisi yang sama juga terjadi terhadap minat dalam berbisnis secara *online* yaitu terdapat pengaruh yang signifikan antara *computer attitude* terhadap minat dalam berbisnis secara *online*.

3. Pengaruh *Computer Self Efficacy* terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

Hasil penelitian mendukung hipotesis ketiga bahwa terdapat pengaruh *Computer Self Efficacy* (X3) terhadap Minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan dengan Koefisien regresi X1 sebesar 0,778 menyatakan bahwa setiap kenaikan *Computer Anxiety* sebesar 1 satuan akan menaikkan Variabel Minat dalam berbisnis *online* sebesar 0,778 satuan. Hal ini berarti arah model tersebut adalah positif. Nilai  $t_{hitung}$  variabel *Computer Self Efficacy* sebesar 12,815 dan nilai  $t_{tabel}$  dengan  $df = (N-2 = 193-2 = 191)$  sebesar 1,9725. Hasil ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$ , hal ini berarti terdapat pengaruh *Computer Self Efficacy* terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Nilai *sig* pada tabel sebesar 0,000 (di bawah 0,05) juga mengindikasikan bahwa variabel *Computer Self Efficacy* (X3) berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Minat dalam berbisnis secara *online* (Y). Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa persepsi individu mengenai kapabilitas mengorganisir tugas-tugasnya, atau kemampuannya melakukan suatu tindakan terkait dengan komputer berpengaruh terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

Penelitian ini mendukung teori yang dikemukakan Jogiyanto (2007) bahwa minat adalah suatu keinginan seseorang untuk melakukan suatu perilaku tertentu. Dalam hal ini mahasiswa yang akan melakukan bisnis secara *online* akan mempertimbangkan norma subjektifnya yaitu persepsi individu terkait dengan kemampuan dalam mengorganisir tugas-tugasnya yang berkaitan dengan komputer. Dalam berbisnis secara *online* pertimbangan yang dilakukan mahasiswa adalah mereka bisa mengorganisir tugas-tugasnya yang berkaitan dengan komputer, ditambah lagi bekal dari perkuliahan, hal ini tentu saja dapat menunjang kemampuan mereka dalam berbisnis secara *online*.

Hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Irmadhani (2012) dan Rustiana (2004) yang intinya *Computer Self Efficacy* berperan penting dalam perilaku individu dalam menggunakan komputer / teknologi informasi. Meskipun dengan variabel dependen yang berbeda namun kondisi yang sama juga terjadi dengan minat dalam berbisnis secara *online* , yaitu berpengaruh secara signifikan.

4. Pengaruh *Computer Anxiety*, *Computer Attitude*, dan *Computer Self Efficacy* secara bersama-sama terhadap Minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

Hasil penelitian mendukung hipotesis keempat bahwa terdapat pengaruh *Computer Anxiety*, *Computer Attitude*, dan *Computer Self Efficacy* secara bersama-sama terhadap Minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas

Negeri Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan oleh Nilai koefisien X1 sebesar 0,199 yang berarti apabila *Computer Anxiety* meningkat 1 poin maka Minat dalam berbisnis secara *online* akan naik sebesar 0,199 satuan dengan asumsi X2 dan X3 tetap. Nilai koefisien X2 sebesar 0,144 yang berarti apabila *Computer Attitude* meningkat 1 poin maka Minat dalam berbisnis secara *online* akan naik sebesar 0,144 satuan dengan asumsi X1 dan X3 tetap. Nilai koefisien X3 sebesar 0,599 yang berarti apabila *Computer Self Efficacy* meningkat 1 poin maka Minat dalam berbisnis secara *online* akan naik sebesar 0,599 satuan dengan asumsi X1 dan X2 tetap. Hal ini berarti arah model tersebut adalah positif. Nilai  $F_{hitung}$  sebesar 63,853 dan nilai  $F_{tabel}$  dengan  $df = 191$  sebesar 2,652. Dikarenakan nilai  $F$  hitung  $>$   $F$  tabel atau  $(64,094 > 2,652)$ , maka artinya *Computer Anxiety*, *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy* secara simultan mempengaruhi minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa kegelisahan atau kecemasan terhadap adanya komputer, kesenangan atau ketidaksenangan terhadap komputer, dan persepsi individu mengenai kapabilitas mengorganisir tugas-tugasnya, atau kemampuannya melakukan suatu tindakan terkait dengan komputer berpengaruh terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

*Computer Anxiety* atau ketakutan yang berlebihan terhadap penggunaan *Computer* dapat mempengaruhi minat mahasiswa dalam

berbisnis secara *online*. Semakin tinggi tingkat *Computer Anxiety*, maka semakin rendah tingkat minat mahasiswa dalam menggunakan komputer.

*Computer attitude* juga dapat mempengaruhi minat mahasiswa akuntansi dalam menggunakan komputer. Orang yang senang menggunakan *Computer* tentunya memiliki keahlian yang lebih baik jika dibandingkan dengan orang yang tidak senang terhadap komputer. Jika tingkat kesenangan terhadap komputer tinggi, maka tingkat minat dalam memahami sistem *online* bisnis dapat ikut tinggi. Bila timbul minat dalam memahami sistem *online* bisnis maka pada akhirnya dapat berpengaruh terhadap minat dalam berbisnis secara *online*.

*Computer self efficacy* (CSE) juga dapat berpengaruh terhadap minat mahasiswa akuntansi dalam berbisnis secara *online*. CSE merupakan penilaian individu dalam mengorganisir tugas-tugasnya yang berkaitan dengan komputer, maka jika CSE tinggi dapat berpengaruh terhadap minat mahasiswa akuntansi dalam berbisnis secara *online* karena CSE yang tinggi juga dapat menimbulkan minat mahasiswa dalam menggunakan sistem *online* bisnis dan pada akhirnya menimbulkan minat dalam berbisnis secara *online*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kharismayanti Rahma Putri (2012), yang menyatakan terdapat pengaruh positif dan signifikan antara Kemudahan Penggunaan Teknologi, Keamanan, dan Kualitas Informasi secara bersama-sama terhadap Minat Menggunakan Berniaga.com pada mahasiswa Program

Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.  $R^2$  dalam penelitian tersebut sebesar 0,457. Nilai tersebut berarti 45,7% perubahan pada variabel Minat Menggunakan Berniaga.com ( $Y$ ) dapat diterangkan oleh variabel-variabel independennya yaitu Kemudahan Penggunaan Teknologi, Keamanan, dan Kualitas Informasi , sedangkan sisanya 54,3% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti pada penelitian ini, Dengan demikian, *Computer Anxiety*, *Computer Attitude*, dan *Computer Self Efficacy* adalah termasuk 54,3% dari yang tidak diteliti dalam penelitian Kharismayanti.

## **E. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan, antara lain sebagai berikut:

1. Dalam pengumpulan data, penelitian ini menggunakan kuesioner. Oleh karena itu, data yang dikumpulkan hanya menggambarkan persepsi atau pendapat para mahasiswa terhadap minat dalam berbisnis secara *online* dan peneliti tidak bisa mengontrol jawaban responden yang tidak menunjukkan keadaan yang sesungguhnya. Selain itu, penelitian yang menggunakan kuesioner sebagai teknik pengumpulan data memungkinkan data yang dihasilkan mempunyai kesempatan terjadi bias. Kemungkinan adanya bias tersebut disebabkan adanya perbedaan persepsi antara peneliti dan responden terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diajukan.

2. Responden penelitian ini terbatas pada mahasiswa akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Keterbatasan ini kemungkinan akan mengurangi generalisasi dari hasil dari penelitian ini.
3. Temuan hasil penelitian ini membuktikan bahwa selain *Computer Anxiety*, *Computer Attitude*, dan *Computer Self Efficacy* terdapat faktor-faktor lain yang digunakan dalam studi mengenai Minat mahasiswa dalam berbisnis secara *online*. *Computer Anxiety*, *Computer Attitude*, dan *Computer Self Efficacy* memberikan sumbangan sebesar 49,5 % terhadap Minat mahasiswa dalam berbisnis secara *online*. Sedangkan 50,5% sisanya dijelaskan oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan tentang pengaruh *Computer Anxiety*, *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy* terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan *Computer Anxiety* terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Hal ini dibuktikan pada hasil regresi linear sederhana yang memiliki nilai  $t_{hitung}$  sebesar 8,041 yang lebih besar dari  $t_{tabel}$  sebesar 1,9725 dan memiliki signifikan sebesar 0,000 atau di bawah 0,05. Dari pengujian ini diperoleh nilai *R square* ( $R^2$ ) sebesar 0,253 yang berarti perubahan minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta dipengaruhi oleh *Computer anxiety* sebesar 25,3%.
2. Terdapat pengaruh positif dan signifikan *Computer Attitude* terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Hal ini dibuktikan pada hasil regresi linear sederhana yang memiliki nilai  $t_{hitung}$  sebesar 4,893 yang lebih besar dari  $t_{tabel}$  sebesar 1,9725 dan memiliki signifikan sebesar 0,000 atau

di bawah 0,05. Dari pengujian ini diperoleh nilai  $R^2$  sebesar 0,111 yang berarti perubahan minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta dipengaruhi oleh *Computer Attitude* sebesar 11,1%.

3. Terdapat pengaruh positif dan signifikan *Computer Self Efficacy* terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Hal ini dibuktikan pada hasil regresi linear sederhana yang memiliki nilai  $t_{hitung}$  sebesar 12,815 yang lebih besar dari  $t_{tabel}$  sebesar 1,9725 dan memiliki signifikan sebesar 0,000 atau di bawah 0,05. Dari pengujian ini diperoleh nilai  $R^2$  sebesar 0,462 yang berarti perubahan minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta dipengaruhi oleh *Computer Self Efficacy* sebesar 46,2%.
4. Terdapat pengaruh yang signifikan *Computer Anxiety*, *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy* secara bersama-sama terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Hal ini dibuktikan pada hasil regresi linear berganda yang memiliki nilai  $F_{hitung}$  lebih besar dari  $F_{tabel}$  dan memiliki signifikan di bawah 0,05. Signifikansi sebesar 0,000 atau di bawah 0,05. Dari pengujian ini diperoleh nilai  $Adjusted R^2$  sebesar 0,495 yang berarti perubahan minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri

Yogyakarta dipengaruhi oleh *Computer Anxiety*, *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy* sebesar 49,5%.

## **B. Implikasi Penelitian**

1. *Computer Anxiety* adalah termasuk sifat individu yang mengalami kegelisahan dan kecemasan terhadap adanya komputer. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Computer Anxiety* berpengaruh terhadap Minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Hal ini mengandung implikasi agar kedepannya mahasiswa dapat lebih memadukan lagi kemampuan komputasi yang dimiliki dengan bekal yang didapat dari perkuliahan dalam hal ini adalah kewirausahaan dan sistem informasi akuntansi agar nantinya mahasiswa tidak hanya bisa berjualan di kantin kejujuran kampus tetapi dapat lebih berminat dalam berbisnis *online*.
2. *Computer Attitude* adalah reaksi atau penilaian seseorang terhadap komputer berdasarkan kesenangan atau ketidak senangannya terhadap komputer. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Computer Attitude* berpengaruh terhadap Minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Hal ini mengandung implikasi agar kedepannya mahasiswa harus optimis akan kehadiran komputer, kehadiran komputer harus dianggap sebagai dampak yang positif dan mampu meringankan setiap pekerjaan dan memberikan berbagai manfaat terhadap kehidupan manusia.

3. *Computer Self Efficacy* menggambarkan penilaian individu tentang kemampuannya untuk menggunakan dan mengorganisir suatu transaksi melalui komputer dan alat-alat komunikasi lain yang digunakan dalam berbisnis secara *online*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Computer Self Efficacy* berpengaruh terhadap Minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Hal ini mengandung implikasi agar kedepannya pihak penyedia layanan bisnis *online* melakukan usaha untuk menginformasikan kemudahan bertransaksi secara *online* untuk meyakinkan pengguna, bahwa sistem dalam bisnis *online* merupakan sebuah sistem yang mudah digunakan dan dioperasikan.
4. Dengan adanya pengaruh secara bersama-sama dari *Computer Anxiety*, *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy* terhadap minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta, maka sebaiknya para mahasiswa menyadari pentingnya penguasaan teknologi dalam dunia bisnis. Perkembangan teknologi informasi pada era globalisasi seperti sekarang ini terjadi sangat cepat. Informasi yang akurat dan *up to date* sangat dibutuhkan oleh siapa saja dalam melaksanakan kegiatannya. Perkembangan teknologi informasi sangatlah membantu untuk dapat menyediakan informasi yang akurat, tepat dan selalu *up to date*.

### C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka disarankan :

1. Sebaiknya mahasiswa jangan malu untuk bertanya kepada orang lain yang lebih mengerti jika menemui kesulitan baik dalam hal menggunakan komputer, teknologi, maupun dalam berbisnis secara *online*, karena dengan bertanya atau berdiskusi dengan orang lain yang lebih mengerti dapat meningkatkan kemampuan serta dapat mengetahui cara mengatasi kesulitan tersebut.
2. Untuk lebih dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam berkomputer atau menggunakan internet, Universitas diharapkan lebih mengoptimalkan lagi perkembangan teknologi komputer dan kemudian diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Muatan mata kuliah terkait dengan bisnis *online* sebaiknya lebih diperdalam lagi seiring dengan perkembangan jaman , agar mahasiswa Fakultas Ekonomi pada khususnya mahasiswa Akuntansi bisa lebih mengeksplor kemampuan diri sendiri serta mengaplikasikan ilmu yang didapat di perkuliahan ke dalam dunia nyata.
3. *Computer Anxiety*, *Computer Attitude*, dan *Computer Self Efficacy* memberikan sumbangan sebesar 49,5 % terhadap Minat mahasiswa dalam berbisnis secara *online*. Sedangkan 50,5% sisanya dijelaskan oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Untuk itu perlu adanya penelitian lebih lanjut terkait dengan faktor-faktor lain yang mempengaruhi Minat mahasiswa dalam berbisnis secara *online*. Misalnya

persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kepercayaan, persepsi kebermanfaatan, dan sebagainya.

4. Penelitian yang selanjutnya juga disarankan untuk mengkategorikan responden dengan lebih luas lingkupnya, yaitu bukan hanya mahasiswa akuntansi saja, namun bisa menggunakan sampel mahasiswa dari jurusan lain, atau masyarakat umum. Sehingga penelitian ini dapat lebih bisa digeneralisasikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adamson, I., & Shine, J. 2003. Extending the New Technology Acceptance Model to Measure the End User Information Systems Satisfaction in a Mandatory Environment: A Bank's Treasury. *Technology Analysis & Strategic Management*. Vol. 15 No. 4: pp 441-455.
- Afriana Cahyandari . 2009. Pengaruh *Computer Anxiety* dan *Computer Attitude* terhadap keahlian karyawan bagian akuntansi dalam menggunakan komputer (survey pada PT PLN (Persero) Distribusi Jakarta Raya dan Tangerang Khusus area pelayanan dan area jaringan). Skripsi. Fakultas Ilmu Sosial dan Ekonomi. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Bryan, Pam Dupin. *Reducing Computer Anxiety in adults to Use Microcomputers.* ([www.yahoo.com](http://www.yahoo.com)). Diakses 20 September 2012.
- Dyah Ratna Setyawati. 2007. Pengaruh *Computer Anxiety*, *Computer Attitudes*, dan *Math Anxiety* terhadap Keahlian dalam End User Computing (Survey terhadap Mahasiswa Jurusan Pendidikan Akuntansi UNY). *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fahmi N. Nasution. 2004. *Penggunaan Teknologi Informasi Berdasarkan Aspek Perilaku (Behavioral Aspect)*. Diambil dari <http://digilib.usu.ac.id/download/fe/akuntansi-fahmi2.pdf>, pada tanggal 27 September 2012.
- Fitri Dwi Rahmawati. 2012. Pengaruh Kualitas Informasi, Kegunaan Dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Menggunakan *E-Commerce Tokobagus.Com*. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Gunawan Sudarmanto, R. 2005. *Analisis Regresi Linear Ganda dengan SPSS*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Hariningsih, 2005. *Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Hendri Setiawan, Nur. 2009. *Pengaruh Computer Anxiety Dan Computer Attitude Terhadap Keahlian End-User Computing Pegawai Kecamatan (Survei pada Kantor Kecamatan Se-Kabupaten Sukoharjo)*. *Skripsi*. Fakultas EkonomiUniversitas Muhammadiyah Surakarta . Surakarta.
- Husein Umar. 2001. *Riset Akuntansi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hurlock, B. Elizabeth. 1999. Perkembangan Anak. Jakarta : Erlangga.

- Igbaria, M dan Parasuraman, S, 1998. “*A Path Analytic Study of Individual Characteristics, Computer Anxiety, and Attitudes Toward Microcomputer*”. Jurnal of Management, Vol 15, No 3.
- Imam Ghozali. 2006. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Irmadhani. 2012. Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan Dan *Computer Self Efficacy*, Terhadap Penggunaan *Online Banking* Pada Mahasiswa S1Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Skripsi tidak dipublikasikan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Jogiyanto. 2007. *Sistem Informasi Keperilakuan*. Yogyakarta: Andi.
- Kuntardi, Dhadhung Budi. 2004. *Pengaruh Computer Anxiety dan Computer Attitude Terhadap keahlian Akuntan Publik Dalam menggunakan Komputer*. Skripsi S-1 UNS. Fakultas Ekonomi UNS.
- Kharismayanti Rahma Putri. 2012. Pengaruh Kemudahan Penggunaan Teknologi, Keamanan, Dan Kualitas Informasi Terhadap Minat Menggunakan Berniaga.com (Studi Kasus Pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta). *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta,
- Lanang Kharisma Perdana Putra. 2010. Pengaruh *Computer Anxiety* dan *Computer Attitude* terhadap Keahlian Mahasiswa Akuntansi dalam Menggunakan Komputer Akuntansi. *Skripsi*. Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.
- Media Pembelajaran. 2009. Pengertian Minat. <http://creasoft.files.wordpress.com>. Diakses 8 Oktober 2012.
- Nasir , dan syamsinar. 2008. *Computer Self- Efficacy (Cse) Dalam Perspektif Gender Mahasiswa Akuntansi Dalam Penggunaan Teknologi Informasi*. Jurnal Penelitian.
- Nurul Ilma , Hasana Kunio. 2011. *Strategi Meningkatkan Kepercayaan Konsumen Pada Bisnis Online*. Tugas e-bisnis. Stmik Amikom.Yogyakarta.
- Orr, Linda V. Computer Anxiety. [www.usm.maine.edu/~com/lindap~1.htm](http://www.usm.maine.edu/~com/lindap~1.htm). Diakses 27 September 2012

- Rifa, Dendes dan M. Gudono. (1999). "Pengaruh Faktor *Demografi* dan *Personality* Terhadap Keahlian dalam *End-User Computing.*" *Jurnal Riset Akuntansi Indonesia* Vol. 2 No. 1, Januari: 20-36.
- Rustiana. 2004. *Computer Self Efficacy (CSE) mahasiswa Akuntansi Dalam Penggunaan Teknologi Informasi: Tinjauan Perspektif Gender.* *Jurnal Akuntansi & Keuangan* Vol.6, No.1.
- S. Nasution. (2002). *Metode Penelitian Naturalistik-Kualitatif.* Bandung: Tarsito.
- Saputri, Dian Maya. 2007. Pengaruh Tingkat *Computer Anxiety* terhadap Kinerja Karyawan bagian Akuntansi (Survey pada Karyawan BPR Wilayah Surakarta). Skripsi tidak dipublikasikan. Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Sri Maharsi dan Yuliani Mulyadi. (2007). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Nasabah Menggunakan *Internet Banking* dengan Menggunakan Kerangka *Technology Acceptance Model* (TAM). *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan.* Vol. 9 No. 1: Hal 18-28.
- Sutjipto. 2009. Jurnal. <http://www.depdknas.go.id>. diakses tanggal 24 September 2012
- Sudaryono, Eko Arif dan Istiati Astuti. (2005). Pengaruh *Computer Anxiety* terhadap Keahlian Karyawan Bagian Akuntansi dalam Menggunakan Komputer (Survei pada Perusahaan Tekstil di Surakarta). Simposium Nasional Akuntansi VIII 15-16 September: 894-902
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (1993). *Prosedur Penelitian.* Jakarta : Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. (2009). *Manajemen Penelitian.* Jakarta : Rineka Cipta.
- Sutrisno Hadi. (1987). *Analisis Regresi.* Yogyakarta: Yayasan Penerbitan Universitas Gadjah Mada.
- \_\_\_\_\_. (2004). *Analisis Regresi.* Yogyakarta : Andi Offset
- Taylor, S. & Todd, P. A. (1995). Understanding Information Technology Usage: A Test of Competing Models. *Information Systems Research.* Vol. 6 No. 2: pp 144-175

- Turban dkk. (2005). *Decision Support Systems and Intelligent Systems (Sistem Pendukung Keputusan dan Sistem Cerdas)*. Yogyakarta: Andi.
- Umar, Husein. 2008. *Desain Penelitian Akuntansi Keperilakuan. Raja Grafindo*. Jakarta.
- Wahyu Joko Purnomo . 2010. Pengaruh *Computer Anxiety* dan *Computer Attitude* Terhadap Keahlian Pegawai Bagian Akuntansi Dalam Menggunakan Komputer (Studi kasus pada Dinas Pendapatan, Pengelolaan Keuangan dan Aset Daerah Kabupaten Wonogiri). *Skripsi*. Fakultas Ilmu Sosial dan Ekonomi. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Yunita, Dian. 2004. Pengaruh *Computer Anxiety* Terhadap Keahlian Dosen Akuntansi dalam Menggunakan Komputer. *Skripsi*. Universitas Negeri Surakarta.

# LAMPIRAN-LAMPIRAN

## 1. KUESIONER UJI COBA INSTRUMEN

➤ Data responden

1. Nama : (Boleh tidak diisi)
2. Umur :
3. Jenis Kelamin : ( ) Pria ( ) Wanita
4. Angkatan :

➤ Petunjuk pengisian kuesioner

Mohon dibaca setiap item dibawah ini dan beri tanggapan menurut tingkat keyakinan anda dengan memberikan tanda *tick mark* (✓) pada skala :

(STS) Sangat Tidak Setuju

(TS) Tidak Setuju

(S) Setuju

(SS) Sangat setuju

Computer Anxiety Rating Scale (CARS)

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Saya takut menggunakan komputer karena takut membuat kesalahan yang tidak dapat saya perbaiki.				
2	Saya merasa takut menggunakan komputer				
3	Saya menghindari komputer karena asing bagi saya dan mengintimidasi saya				
4	Saya takut kalau saya melakukan sebagian besar informasi di komputer rusak karena menekan tombol yang salah				
5	Saya mengalami kesulitan dalam memahami aspek teknis komputer				
6	Saya harus menjadi orang yang jenius untuk memahami semua tombol khusus yang ada di sebagian besar terminal komputer				
7	Saya tidak bisa memahami bahasa pemrograman komputer				
8	Saya takut jika saya mulai menggunakan komputer, saya menjadi tergantung dan kehilangan beberapa kemampuan berfikir (reasoning skill) saya.				
9	Tantangan dalam mempelajari komputer itu sangat menyenangkan				
10	Saya merasa percaya/yakin bahwa saya dapat mempelajari keterampilan komputer				
11	Saya ingin menggunakan komputer dalam pekerjaan saya				
12	Belajar menggunakan komputer itu seperti mempelajari keterampilan baru, semakin banyak berlatih, akan semakin baik.				
13	Apabila diberi kesempatan, saya akan mempelajari tentang komputer dan akan menggunakan komputer				
14	Saya yakin bahwa dengan waktu dan latihan, saya akan merasa nyaman bekerja dengan komputer seperti saya bekerja dengan mesin ketik				

15	Setiap orang dapat belajar menggunakan komputer jika mereka sabar dan termotivasi				
16	Saya merasa bahwa komputer merupakan alat yang penting baik di lingkungan pendidikan maupun dilingkungan kerja/bisnis				
17	Saya merasa bahwa akan mampu mengikuti perkembangan yang terjadi dalam dunia komputer				

Computer Attitude Scale (CAS)

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Lambat laun kehidupan kita akan dikendalikan oleh komputer				
2	Komputer mengalihkan atau mengubah orang-orang ke dalam hal yang lain				
3	Komputer akan mengurangi pentingnya berbagai macam pekerjaan yang saat ini dilakukan manusia				
4	Orang-orang akan menjadi budak komputer				
5	Komputer dapat mengurangi nilai kemanusiaan terhadap kehidupan bermasyarakat				
6	Overuse computer (pemanfaatan komputer yang berlebihan) akan dapat membahayakan kehidupan				
7	Lambat laun seluruh dunia akan dijalankan oleh komputer secara komplek				
8	Komputer akan menggantikan kebutuhan dalam lingkungan kerja/bisnis manusia				
9	Komputer tidak akan pernah menggantikan kehidupan manusia				
10	Komputer akan membawa kita ke dalam era baru yang cerah				
11	Penggunaan komputer merupakan peningkatan standar kehidupan manusia				
12	Komputer merupakan suatu alat yang cepat dan efisien dalam mendapatkan informasi				
13	Hidup akan menjadi lebih mudah dan cepat dengan adanya komputer				
14	Terdapat kemungkinan yang tidak terbatas atas aplikasi komputer yang belum ada sampai saat ini.				
15	Komputer berperan terhadap kebaikan sesuatu sehingga kita dapat menikmatinya				
16	Komputer mampu mengeliminasi atau menggantikan pekerjaan yang banyak dan membosankan				
17	Komputer membuat saya merasa tidak nyaman karena saya tidak paham mengenai komputer				
18	Saya merasa terintimidasi mengenai komputer				
19	Komputer membuat saya merasa terintimidasi karena komputer terlihat sangat komplek				

## Computer Self Efficacy

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Saya bisa bekerja dengan personal komputer				
2	Saya bisa mengakses internet				
3	Saya bisa mengakses situs-situs online bisnis				
4	Saya bisa memahami istilah yang berkaitan dengan hardware komputer				
5	Saya bisa memahami istilah yang berkaitan dengan software komputer				
6	Saya bisa memahami istilah yang berkaitan dengan internet				
7	Saya percaya bisa menggunakan situs-situs online bisnis untuk melakukan jual beli secara online				
8	Saya bisa berbisnis secara online melalui internet walaupun tidak ada orang lain di sekitar saya untuk memberitahu saya bagaimana cara menggunakannya.				
9	Saya bisa berbisnis secara online jika ada seseorang yang membantu saya untuk memulai prosedurnya				
10	Saya bisa berbisnis secara online karena sebelumnya saya pernah melihat orang lain menggunakan sistem tersebut.				
11	Saya tidak akan meminta bantuan seseorang apabila saya menemui kesulitan dalam berbisnis secara online				
12	Saya tidak membutuhkan panduan manual ketika berbisnis secara online				
13	Saya tidak membutuhkan menu bantuan online ketika berbisnis secara online melalui internet				
14	Saya bisa berbisnis secara online walaupun saya belum pernah menggunakan sistem tersebut				
15	Saya bisa berbisnis secara online jika sebelumnya saya pernah menggunakan sistem yang serupa untuk transaksi yang sama				
16	Saya bisa berbisnis secara online jika saya diberikan cukup waktu untuk menyelesaikan berbagai prosedur-prosedur yang diperlukan				
17	Saya percaya bisa mengatasi masalah yang berkaitan dengan komputer				
18	Saya percaya bisa mengatasi masalah yang dihadapi selama berbisnis secara online				

## Minat Dalam Berbisnis Secara Online

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Selain menjalankan tugas sebagai mahasiswa saya juga suka berbisnis				
2	Saya berniat untuk berbisnis secara online di sela-sela waktu mengerjakan tugas kuliah				
3	Saya akan mendapat dukungan dari rekan-rekan maupun keluarga jika saya berbisnis secara online				
4	Saya berkeinginan berbisnis secara online sesering mungkin				
5	Saya lebih suka berbisnis secara online daripada secara				

	konvensional			
6	Selain tertarik membeli barang , saya juga tertarik menjual barang secara online			
7	Saya tertarik berbisnis secara online karena mudah dan lebih efisien waktu.			
8	Secara keseluruhan saya berminat berbisnis secara online			
9	Saya dapat mengerti dan memahami cara kerja dalam berbisnis secara online			
10	Jika saya berbisnis secara online saya lebih suka menggunakan jejaring sosial seperti facebook, twitter,dan BlackBerry messenger sebagai media promosi			
11	Jika saya berbisnis secara online saya lebih suka menggunakan situs jual beli online (kaskus.co.id ,berniaga.com, tokobagus.com) daripada melalui jejaring sosial			
12	Saya menggunakan online bisnis karena jika menjual barang akan lebih mudah dalam mendapatkan konsumen			
13	Saya menggunakan online bisnis untuk membeli produk yang saya inginkan dengan mudah dan cepat			
14	Saya menggunakan online bisnis sesering mungkin di sela-sela waktu mengerjakan tugas kuliah			
15	Saya berkeinginan untuk terus menggunakan online bisnis di masa yang akan datang			
16	Secara keseluruhan saya mengerti sistem online bisnis sehingga saya dapat berbisnis secara online			

## 2. DATA IDENTITAS RESPONDEN

No	Jenis kelamin	Umur	Angkatan
1	Laki-laki	> 20 tahun	2009
2	Perempuan	> 20 tahun	2009
3	Laki-laki	> 20 tahun	2009
4	Laki-laki	> 20 tahun	2009
5	Laki-laki	> 20 tahun	2009
6	Perempuan	> 20 tahun	2009
7	Laki-laki	> 20 tahun	2009
8	Perempuan	=< 20 tahun	2009
9	Laki-laki	> 20 tahun	2009
10	Perempuan	> 20 tahun	2009
11	Perempuan	> 20 tahun	2009
12	Laki-laki	> 20 tahun	2009
13	Laki-laki	> 20 tahun	2009
14	Laki-laki	> 20 tahun	2009
15	Laki-laki	> 20 tahun	2009
16	Laki-laki	> 20 tahun	2009
17	Laki-laki	> 20 tahun	2009
18	Perempuan	> 20 tahun	2009
19	Perempuan	> 20 tahun	2009
20	Laki-laki	> 20 tahun	2009
21	Laki-laki	> 20 tahun	2009
22	Perempuan	> 20 tahun	2009
23	Laki-laki	> 20 tahun	2009
24	Laki-laki	> 20 tahun	2009
25	Perempuan	> 20 tahun	2009
26	Perempuan	> 20 tahun	2009
27	Perempuan	> 20 tahun	2009
28	Laki-laki	> 20 tahun	2009
29	Laki-laki	=< 20 tahun	2009
30	Perempuan	> 20 tahun	2009
31	Laki-laki	> 20 tahun	2009
32	Laki-laki	> 20 tahun	2009
33	Laki-laki	> 20 tahun	2009
34	Laki-laki	> 20 tahun	2009
35	Perempuan	> 20 tahun	2009
36	Laki-laki	> 20 tahun	2009
37	Perempuan	> 20 tahun	2009
38	Laki-laki	> 20 tahun	2009
39	Perempuan	> 20 tahun	2009
40	Laki-laki	=< 20 tahun	2009
41	Perempuan	> 20 tahun	2009
42	Perempuan	> 20 tahun	2009
43	Laki-laki	> 20 tahun	2009
44	Perempuan	> 20 tahun	2009
45	Perempuan	> 20 tahun	2009
46	Laki-laki	> 20 tahun	2009
47	Perempuan	> 20 tahun	2009
48	Laki-laki	> 20 tahun	2009
49	Laki-laki	> 20 tahun	2009

50	Perempuan	> 20 tahun	2009
51	Laki-laki	> 20 tahun	2009
52	Perempuan	> 20 tahun	2009
53	Perempuan	> 20 tahun	2009
54	Perempuan	> 20 tahun	2009
55	Perempuan	> 20 tahun	2009
56	Perempuan	> 20 tahun	2009
57	Laki-laki	> 20 tahun	2009
58	Laki-laki	> 20 tahun	2009
59	Perempuan	> 20 tahun	2009
60	Laki-laki	> 20 tahun	2009
61	Laki-laki	> 20 tahun	2009
62	Perempuan	> 20 tahun	2009
63	Laki-laki	> 20 tahun	2009
64	Perempuan	> 20 tahun	2009
65	Laki-laki	> 20 tahun	2009
66	Laki-laki	> 20 tahun	2009
67	Perempuan	> 20 tahun	2009
68	Perempuan	> 20 tahun	2009
69	Laki-laki	> 20 tahun	2009
70	Perempuan	> 20 tahun	2009
71	Perempuan	> 20 tahun	2009
72	Perempuan	> 20 tahun	2009
73	Laki-laki	> 20 tahun	2009
74	Perempuan	> 20 tahun	2009
75	Laki-laki	> 20 tahun	2009
76	Perempuan	> 20 tahun	2009
77	Perempuan	> 20 tahun	2009
78	Perempuan	> 20 tahun	2009
79	Laki-laki	> 20 tahun	2009
80	Laki-laki	> 20 tahun	2009
81	Perempuan	> 20 tahun	2009
82	Perempuan	> 20 tahun	2009
83	Perempuan	> 20 tahun	2009
84	Laki-laki	> 20 tahun	2009
85	Perempuan	> 20 tahun	2009
86	Laki-laki	> 20 tahun	2009
87	Perempuan	> 20 tahun	2009
88	Laki-laki	> 20 tahun	2009
89	Perempuan	> 20 tahun	2009
90	Perempuan	> 20 tahun	2009
91	Laki-laki	> 20 tahun	2009
92	Perempuan	> 20 tahun	2009
93	Perempuan	> 20 tahun	2009
94	Perempuan	> 20 tahun	2009
95	Laki-laki	> 20 tahun	2009
96	Perempuan	> 20 tahun	2009
97	Laki-laki	> 20 tahun	2009
98	Perempuan	> 20 tahun	2009
99	Laki-laki	> 20 tahun	2009
100	Laki-laki	> 20 tahun	2009
101	Perempuan	> 20 tahun	2009

102	Perempuan	> 20 tahun	2009
103	Perempuan	> 20 tahun	2010
104	Perempuan	> 20 tahun	2010
105	Laki-laki	> 20 tahun	2010
106	Laki-laki	> 20 tahun	2010
107	Perempuan	> 20 tahun	2010
108	Perempuan	=< 20 tahun	2010
109	Perempuan	> 20 tahun	2010
110	Laki-laki	> 20 tahun	2010
111	Perempuan	> 20 tahun	2010
112	Perempuan	> 20 tahun	2010
113	Perempuan	> 20 tahun	2010
114	Perempuan	=< 20 tahun	2010
115	Laki-laki	> 20 tahun	2010
116	Perempuan	> 20 tahun	2010
117	Perempuan	> 20 tahun	2010
118	Laki-laki	> 20 tahun	2010
119	Perempuan	> 20 tahun	2010
120	Laki-laki	> 20 tahun	2010
121	Laki-laki	> 20 tahun	2010
122	Perempuan	> 20 tahun	2010
123	Perempuan	> 20 tahun	2010
124	Laki-laki	> 20 tahun	2010
125	Laki-laki	=< 20 tahun	2010
126	Perempuan	=< 20 tahun	2010
127	Perempuan	> 20 tahun	2010
128	Perempuan	> 20 tahun	2010
129	Perempuan	> 20 tahun	2010
130	Laki-laki	> 20 tahun	2010
131	Perempuan	> 20 tahun	2010
132	Perempuan	> 20 tahun	2010
133	Laki-laki	> 20 tahun	2010
134	Perempuan	> 20 tahun	2010
135	Perempuan	> 20 tahun	2010
136	Laki-laki	> 20 tahun	2010
137	Laki-laki	=< 20 tahun	2010
138	Perempuan	> 20 tahun	2010
139	Laki-laki	> 20 tahun	2010
140	Perempuan	> 20 tahun	2010
141	Perempuan	> 20 tahun	2010
142	Perempuan	> 20 tahun	2010
143	Laki-laki	> 20 tahun	2010
144	Laki-laki	> 20 tahun	2010
145	Laki-laki	> 20 tahun	2010
146	Perempuan	> 20 tahun	2010
147	Perempuan	> 20 tahun	2010
148	Laki-laki	> 20 tahun	2010
149	Perempuan	=< 20 tahun	2010
150	Perempuan	> 20 tahun	2010
151	Laki-laki	> 20 tahun	2010
152	Laki-laki	> 20 tahun	2010
153	Perempuan	> 20 tahun	2010

154	Perempuan	> 20 tahun	2010
155	Laki-laki	=< 20 tahun	2010
156	Perempuan	> 20 tahun	2010
157	Laki-laki	> 20 tahun	2010
158	Perempuan	=< 20 tahun	2010
159	Laki-laki	=< 20 tahun	2010
160	Perempuan	> 20 tahun	2010
161	Perempuan	> 20 tahun	2010
162	Laki-laki	=< 20 tahun	2010
163	Laki-laki	> 20 tahun	2010
164	Laki-laki	> 20 tahun	2010
165	Laki-laki	=< 20 tahun	2010
166	Laki-laki	> 20 tahun	2010
167	Laki-laki	> 20 tahun	2010
168	Perempuan	> 20 tahun	2010
169	Laki-laki	=< 20 tahun	2010
170	Laki-laki	> 20 tahun	2010
171	Laki-laki	> 20 tahun	2010
172	Perempuan	> 20 tahun	2010
173	Laki-laki	> 20 tahun	2010
174	Perempuan	> 20 tahun	2010
175	Laki-laki	> 20 tahun	2010
176	Laki-laki	> 20 tahun	2010
177	Perempuan	> 20 tahun	2010
178	Laki-laki	> 20 tahun	2010
179	Perempuan	> 20 tahun	2010
180	Laki-laki	> 20 tahun	2010
181	Laki-laki	> 20 tahun	2010
182	Perempuan	> 20 tahun	2010
183	Perempuan	> 20 tahun	2010
184	Laki-laki	> 20 tahun	2010
185	Laki-laki	=< 20 tahun	2010
186	Perempuan	> 20 tahun	2010
187	Laki-laki	> 20 tahun	2010
188	Laki-laki	> 20 tahun	2010
189	Laki-laki	> 20 tahun	2010
190	Laki-laki	> 20 tahun	2010
191	Perempuan	=< 20 tahun	2010
192	Perempuan	=< 20 tahun	2010
193	Laki-laki	> 20 tahun	2010

### 3. FREQUENCIES KARAKTERISTIK RESPONDEN

#### Frequencies

Statistics

	Jenis Kelamin	Umur	Angkatan
N	Valid 193	193	193
	Missing 0	0	0

#### Frequency Table

Jenis Kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	95	49.2	49.2	49.2
	Perempuan	98	50.8	50.8	100.0
	Total	193	100.0	100.0	

Umur

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	=< 20 tahun	18	9.3	9.3	9.3
	> 20 tahun	175	90.7	90.7	100.0
	Total	193	100.0	100.0	

Angkatan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2009	102	52.8	52.8	52.8
	2010	91	47.2	47.2	100.0
	Total	193	100.0	100.0	

## Deskripsi Data

### Frequencies

**Statistics**

		Computer Anxiety Rating Scale (X1)	Computer Attitude Scale (X2)	Computer Self Efficacy (X3)	Minat (Y)
N	Valid	193	193	193	193
	Missing	0	0	0	0
Mean		46.05	35.51	33.20	43.03
Median		46.00	35.00	33.00	43.00
Mode		46	28	33	43
Std. Deviation		5.057	6.694	4.914	5.621
Minimum		28	23	20	26
Maximum		55	48	43	55
Sum		8887	6853	6407	8305

#### 4. DATA UJI INSTRUMEN

a. *Computer Anxiety*

### **b. Computer Attitude**

**c. Computer Self Efficacy**

No	Pernyataan ke-																		Computer Self Efficacy (X3)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
1	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	58
2	4	4	4	2	2	2	4	3	4	4	4	4	4	1	3	4	4	4	61
3	4	4	4	4	4	3	3	4	2	3	4	4	4	3	4	3	3	4	64
4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	58
5	4	4	4	3	2	3	3	2	3	3	1	3	3	3	3	2	3	3	52
6	4	4	4	3	2	3	3	2	3	3	1	3	3	3	3	2	3	3	52
7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54
8	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	53
9	4	4	4	4	3	3	4	4	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	56
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	53
11	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54
12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	53
13	4	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	56
14	3	4	3	2	2	2	2	2	3	2	4	2	2	2	3	3	2	2	45
15	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	49
16	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	52
17	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	49
18	4	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	55
19	4	4	4	3	3	3	4	4	2	4	2	2	2	4	4	2	3	3	57
20	4	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	4	3	53
21	4	4	4	3	3	3	4	2	4	3	4	3	3	2	3	3	3	4	59
22	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	4	3	3	3	53
23	3	4	4	3	3	4	4	3	2	3	4	3	3	3	3	3	2	2	56
24	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	59
25	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	51
26	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	53
27	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54
28	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54
29	4	4	4	2	2	2	4	3	4	4	4	4	4	1	3	4	4	4	61
30	4	4	4	2	2	2	4	3	4	4	4	4	4	1	3	4	4	4	61

**d. Minat Dalam Berbisnis Online**

No	Pernyataan ke-																Minat (Y)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	47	
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	61	
3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	1	4	4	4	3	3	57	
4	3	3	3	2	3	3	4	4	3	3	2	3	3	2	3	47	
5	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	2	3	3	2	2	3	48
6	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	2	3	3	2	2	3	49
7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	47
8	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	38
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	45
10	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	41
11	2	1	1	1	1	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	34
12	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	39
13	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	41
14	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	40
15	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	41
16	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	44
17	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	4	4	2	3	3	47
18	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	44
19	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	39
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	62
21	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	43
22	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	60
23	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	2	2	3	3	3	46
24	3	2	2	2	2	3	3	3	3	4	2	3	3	2	3	3	43
25	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	49
26	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48
27	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	56
28	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	45
29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	61
30	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	61

## 5. HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

### Correlations

		Computer Anxiety Rating Scale (X1)
X1.1	Pearson Correlation	.464**
	Sig. (2-tailed)	.010
	N	30
X1.2	Pearson Correlation	.507**
	Sig. (2-tailed)	.004
	N	30
X1.3	Pearson Correlation	.401*
	Sig. (2-tailed)	.028
	N	30
X1.4	Pearson Correlation	.624**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
X1.5	Pearson Correlation	.620**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
X1.8	Pearson Correlation	.400*
	Sig. (2-tailed)	.028
	N	30
X1.9	Pearson Correlation	.460*
	Sig. (2-tailed)	.011
	N	30
X1.10	Pearson Correlation	.584**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	30
X1.11	Pearson Correlation	.654**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
X1.12	Pearson Correlation	.658**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30

X1.13	Pearson Correlation	.682**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
X1.14	Pearson Correlation	.617**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
X1.15	Pearson Correlation	.567**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	30
X1.16	Pearson Correlation	.624**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
X1.17	Pearson Correlation	.492**
	Sig. (2-tailed)	.006
	N	30
Computer Anxiety Rating Scale (X1)	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	30

## Reliability

### Scale: ALL VARIABLES

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	30	100.0

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

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.843	15

## Correlations

		Computer Attitude Scale (X2)
X2.1	Pearson Correlation	.759**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
X2.2	Pearson Correlation	.499**
	Sig. (2-tailed)	.005
	N	30
X2.4	Pearson Correlation	.702**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
X2.6	Pearson Correlation	.390*
	Sig. (2-tailed)	.033
	N	30
X2.7	Pearson Correlation	.522**
	Sig. (2-tailed)	.003
	N	30
X2.8	Pearson Correlation	.479**
	Sig. (2-tailed)	.007
	N	30
X2.9	Pearson Correlation	.584**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	30
X2.11	Pearson Correlation	.385*
	Sig. (2-tailed)	.035
	N	30
X2.14	Pearson Correlation	.363*
	Sig. (2-tailed)	.049
	N	30
X2.17	Pearson Correlation	.533**
	Sig. (2-tailed)	.002
	N	30

X2.18	Pearson Correlation	.541**
	Sig. (2-tailed)	.002
	N	30
X2.19	Pearson Correlation	.510**
	Sig. (2-tailed)	.004
	N	30
Computer Attitude Scale (X2)	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	30

## Reliability

### Scale: ALL VARIABLES

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	30	100.0

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

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.753	12

## Correlations

		Computer Self Efficacy (X3)
X3.1	Pearson Correlation	.646 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
X3.2	Pearson Correlation	.544 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	.002
	N	30
X3.3	Pearson Correlation	.652 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
X3.7	Pearson Correlation	.683 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
X3.8	Pearson Correlation	.382 <sup>*</sup>
	Sig. (2-tailed)	.037
	N	30
X3.10	Pearson Correlation	.692 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
X3.11	Pearson Correlation	.499 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	.005
	N	30
X3.12	Pearson Correlation	.729 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
X3.13	Pearson Correlation	.671 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
X3.16	Pearson Correlation	.577 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	30

X3.17	Pearson Correlation	.617 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
X3.18	Pearson Correlation	.701 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
Computer Self Efficacy (X3)	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	30

## Reliability

### Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	30	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.840	12

## Correlations

		Minat (Y)
Y1.1	Pearson Correlation	.846**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
Y1.2	Pearson Correlation	.865**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
Y1.3	Pearson Correlation	.815**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
Y1.4	Pearson Correlation	.865**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
Y1.5	Pearson Correlation	.842**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
Y1.6	Pearson Correlation	.774**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
Y1.7	Pearson Correlation	.759**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
Y1.8	Pearson Correlation	.791**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
Y1.9	Pearson Correlation	.718**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
Y1.10	Pearson Correlation	.469**
	Sig. (2-tailed)	.009
	N	30

Y1.12	Pearson Correlation	.834 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
Y1.13	Pearson Correlation	.718 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
Y1.14	Pearson Correlation	.873 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
Y1.15	Pearson Correlation	.740 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
Y1.16	Pearson Correlation	.811 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	30
Minat (Y)	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	30

### Reliability

### Scale: ALL VARIABLES

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	30	100.0

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

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.955	15

## 6. KUESIONER PENELITIAN

➤ Data responden

1. Nama : (Boleh tidak diisi)
2. Umur :
3. Jenis Kelamin : ( ) Pria ( ) Wanita
4. Angkatan :

➤ Petunjuk pengisian kuesioner

Mohon dibaca setiap item dibawah ini dan beri tanggapan menurut tingkat keyakinan anda dengan memberikan tanda *tick mark* (✓) pada skala :

Sangat tidak setuju

- (STS) Sangat Tidak Setuju  
 (TS) Tidak Setuju  
 (S) Setuju  
 (SS) Sangat Setuju

Computer Anxiety Rating Scale (CARS)

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Saya takut menggunakan komputer karena takut membuat kesalahan yang tidak dapat saya perbaiki.				
2	Saya merasa takut menggunakan komputer				
3	Saya menghindari komputer karena asing bagi saya dan mengintimidasi saya				
4	Saya takut kalau saya melakukan sebagian besar informasi di komputer rusak karena menekan tombol yang salah				
5	Saya mengalami kesulitan dalam memahami aspek teknis komputer				
8	Saya takut jika saya mulai menggunakan komputer, saya menjadi tergantung dan kehilangan beberapa kemampuan berfikir (reasoning skill) saya.				
9	Tantangan dalam mempelajari komputer itu sangat menyenangkan				
10	Saya merasa percaya/yakin bahwa saya dapat mempelajari keterampilan komputer				
11	Saya ingin menggunakan komputer dalam pekerjaan saya				
12	Belajar menggunakan komputer itu seperti mempelajari keterampilan baru, semakin banyak berlatih, akan semakin baik.				
13	Apabila diberi kesempatan, saya akan mempelajari tentang komputer dan akan menggunakan komputer				
14	Saya yakin bahwa dengan waktu dan latihan, saya akan merasa nyaman bekerja dengan komputer seperti saya bekerja dengan mesin ketik				
15	Setiap orang dapat belajar menggunakan komputer jika mereka sabar dan termotivasi				

16	Saya merasa bahwa komputer merupakan alat yang penting baik di lingkungan pendidikan maupun dilingkungan kerja/bisnis				
17	Saya merasa bahwa akan mampu mengikuti perkembangan yang terjadi dalam dunia komputer				

## Computer Attitude Scale (CAS)

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Lambat laun kehidupan kita akan dikendalikan oleh komputer				
2	Komputer mengalihkan atau mengubah orang-orang ke dalam hal yang lain				
4	Orang-orang akan menjadi budak komputer				
6	Overuse computer (pemanfaatan komputer yang berlebihan) akan dapat membahayakan kehidupan				
7	Lambat laun seluruh dunia akan dijalankan oleh komputer secara komplek				
8	Komputer akan menggantikan kebutuhan dalam lingkungan kerja/bisnis manusia				
9	Komputer tidak akan pernah menggantikan kehidupan manusia				
11	Penggunaan komputer merupakan peningkatan standar kehidupan manusia				
14	Terdapat kemungkinan yang tidak terbatas atas aplikasi komputer yang belum ada sampai saat ini.				
17	Komputer membuat saya merasa tidak nyaman karena saya tidak paham mengenai komputer				
18	Saya merasa terintimidasi mengenai komputer				
19	Komputer membuat saya merasa terintimidasi karena komputer terlihat sangat komplek				

## Computer Self Efficacy

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Saya bisa bekerja dengan personal komputer				
2	Saya bisa mengakses internet				
3	Saya bisa mengakses situs-situs online bisnis				
7	Saya percaya bisa menggunakan situs-situs online bisnis untuk melakukan jual beli secara online				
8	Saya bisa berbisnis secara online melalui internet walaupun tidak ada orang lain di sekitar saya untuk memberitahu saya bagaimana cara menggunakannya.				
10	Saya bisa berbisnis secara online karena sebelumnya saya pernah melihat orang lain menggunakan sistem tersebut.				
11	Saya tidak akan meminta bantuan seseorang apabila saya menemui kesulitan dalam berbisnis secara online				
12	Saya tidak membutuhkan panduan manual ketika berbisnis secara online				
13	Saya tidak membutuhkan menu bantuan online ketika berbisnis secara online melalui internet				
16	Saya bisa berbisnis secara online jika saya diberikan cukup waktu untuk menyelesaikan berbagai prosedur-prosedur yang				

	diperlukan			
17	Saya percaya bisa mengatasi masalah yang berkaitan dengan komputer			
18	Saya percaya bisa mengatasi masalah yang dihadapi selama berbisnis secara online			

### Minat Dalam Berbisnis Secara Online

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Selain menjalankan tugas sebagai mahasiswa saya juga suka berbisnis				
2	Saya berniat untuk berbisnis secara online di sela-sela waktu mengerjakan tugas kuliah				
3	Saya akan mendapat dukungan dari rekan-rekan maupun keluarga jika saya berbisnis secara online				
4	Saya berkeinginan berbisnis secara online sesering mungkin				
5	Saya lebih suka berbisnis secara online daripada secara konvensional				
6	Selain tertarik membeli barang , saya juga tertarik menjual barang secara online				
7	Saya tertarik berbisnis secara online karena mudah dan lebih efisien waktu.				
8	Secara keseluruhan saya berminat berbisnis secara online				
9	Saya dapat mengerti dan memahami cara kerja dalam berbisnis secara online				
10	Jika saya berbisnis secara online saya lebih suka menggunakan jejaring sosial seperti facebook, twitter,dan BlackBerry messenger sebagai media promosi				
12	Saya menggunakan online bisnis karena jika menjual barang akan lebih mudah dalam mendapatkan konsumen				
13	Saya menggunakan online bisnis untuk membeli produk yang saya inginkan dengan mudah dan cepat				
14	Saya menggunakan online bisnis sesering mungkin di sela-sela waktu mengerjakan tugas kuliah				
15	Saya berkeinginan untuk terus menggunakan online bisnis di masa yang akan datang				
16	Secara keseluruhan saya mengerti sistem online bisnis sehingga saya dapat berbisnis secara online				

## 7. DATA PENELITIAN

### a. *Computer Anxiety*

No	Pernyataan															CARS Total (X1)	CARS Rata2 (X1)
	1*	2*	3*	4*	5*	8*	9	10	11	12	13	14	15	16	17		
1	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	43	2,87
2	4	4	4	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	43	2,87
3	4	2	4	3	2	3	3	3	4	2	4	4	3	4	3	48	3,20
4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	2	2	3	46	3,07
5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	54	3,60
6	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	54	3,60
7	4	4	4	4	4	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	45	3,00
8	3	3	4	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	40	2,67
9	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	2	4	3	3	51	3,40
10	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	39	2,60
11	3	3	4	4	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	44	2,93
12	4	4	4	4	4	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	45	3,00
13	4	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	46	3,07
14	4	3	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	4	4	46	3,07
15	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	31	2,07
16	4	4	4	4	3	4	3	3	3	2	2	2	3	2	3	46	3,07
17	4	3	4	3	4	3	4	4	2	2	2	3	2	3	3	46	3,07
18	4	4	4	3	2	1	1	3	1	1	1	1	2	1	2	31	2,07
19	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	28	1,87
20	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	2	3	4	4	4	54	3,60
21	4	4	4	4	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	41	2,73
22	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	2	4	2	2	46	3,07
23	4	4	4	4	3	2	3	3	2	4	3	3	3	3	3	48	3,20
24	4	3	3	3	3	2	3	4	2	2	3	3	4	3	2	44	2,93
25	4	4	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	48	3,20
26	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	2	4	4	3	48	3,20
27	4	4	4	3	3	2	3	3	3	4	4	2	2	2	3	46	3,07
28	4	4	4	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	43	2,87
29	4	4	4	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	43	2,87
30	4	2	4	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	43	2,87
31	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	2	3	48	3,20
32	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	55	3,67
33	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	2	2	2	2	2	48	3,20
34	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	51	3,40
35	3	4	3	2	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	53	3,53
36	4	4	4	3	4	3	2	4	2	2	2	3	3	3	3	46	3,07
37	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	48	3,20
38	3	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	55	3,67

39	4	4	4	4	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	40	2,67
40	4	4	3	3	3	3	3	4	2	2	2	2	3	2	3	44	2,93
41	3	4	3	3	3	2	4	2	3	2	2	2	2	3	41	2,73	
42	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	45	3,00	
43	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	4	47	3,13
44	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	2	4	52	3,47
45	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	2	2	3	2	47	3,13	
46	4	4	4	3	3	2	4	2	2	2	2	2	3	3	43	2,87	
47	4	4	4	4	4	4	2	2	2	3	3	3	3	3	49	3,27	
48	4	4	4	4	4	3	2	3	2	4	2	2	2	2	44	2,93	
49	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	41	2,73
50	4	4	4	3	3	4	3	2	2	3	3	2	3	3	3	46	3,07
51	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	51	3,40
52	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	53	3,53
53	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	46	3,07
54	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	2	2	2	3	3	48	3,20
55	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	55	3,67
56	4	4	3	2	4	4	3	3	4	3	3	3	3	2	3	48	3,20
57	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	43	2,87
58	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	54	3,60
59	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	54	3,60
60	3	3	3	3	4	3	2	2	3	3	3	4	4	3	4	47	3,13
61	4	4	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	2	4	4	47	3,13
62	4	3	4	3	4	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	41	2,73
63	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	52	3,47
64	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	4	4	55	3,67
65	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	54	3,60
66	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	54	3,60
67	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	55	3,67
68	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	55	3,67
69	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	53	3,53
70	4	3	3	3	4	4	4	4	2	2	3	3	3	3	3	48	3,20
71	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	51	3,40
72	4	3	3	2	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	50	3,33
73	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	48	3,20
74	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	46	3,07
75	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	54	3,60
76	4	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	4	3	3	45	3,00
77	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	53	3,53
78	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	2	2	2	3	46	3,07
79	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	49	3,27
80	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	2	4	2	4	54	3,60
81	4	4	4	4	4	3	4	4	2	2	4	2	3	3	4	51	3,40
82	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	53	3,53
83	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	46	3,07
84	4	4	4	4	3	4	2	2	2	4	2	4	3	3	3	48	3,20
85	3	3	3	4	2	4	4	4	4	5	3	5	4	4	3	55	3,67
86	3	3	4	3	2	2	4	2	2	2	2	3	2	3	3	40	2,67

87	4	4	4	4	4	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	44	2,93
88	4	4	4	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	41	2,73
89	4	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	4	45	3,00	
90	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	47	3,13
91	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	52	3,47
92	4	3	4	3	4	3	4	2	2	3	3	3	3	3	3	47	3,13
93	4	4	4	4	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	43	2,87
94	4	4	4	4	3	4	4	4	2	3	2	3	2	4	2	49	3,27
95	4	2	4	2	4	2	2	2	4	2	4	2	2	4	4	44	2,93
96	4	4	3	4	2	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	49	3,27
97	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	2	4	4	48	3,20
98	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	2	3	52	3,47
99	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	49	3,27
100	4	4	4	3	3	3	3	3	2	3	4	2	2	3	3	46	3,07
101	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	2	3	51	3,40
102	4	2	3	2	3	3	2	2	2	4	2	4	2	3	2	40	2,67
103	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	40	2,67
104	4	3	3	2	2	2	3	3	2	2	4	3	2	3	3	41	2,73
105	4	2	4	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	4	3	42	2,80
106	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	40	2,67
107	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	4	47	3,13
108	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	41	2,73
109	4	4	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	43	2,87
110	4	3	4	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	43	2,87
111	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	48	3,20
112	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	3	54	3,60
113	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	41	2,73
114	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	3,00
115	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	50	3,33
116	4	4	3	3	4	4	2	2	3	3	2	3	3	3	4	47	3,13
117	3	3	3	4	3	4	3	3	3	2	2	2	4	2	3	44	2,93
118	4	3	3	3	4	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	44	2,93
119	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	43	2,87
120	4	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	42	2,80
121	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	44	2,93
122	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	45	3,00
123	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	36	2,40
124	3	3	3	3	3	4	2	2	2	2	3	2	2	2	3	39	2,60
125	4	4	3	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	3	38	2,53
126	4	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	33	2,20
127	4	4	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	40	2,67
128	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	4	2	40	2,67
129	4	3	4	3	3	4	4	2	2	2	3	4	2	2	2	44	2,93
130	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	44	2,93
131	4	3	2	4	2	3	2	4	3	2	3	3	3	3	3	44	2,93
132	4	4	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	4	3	44	2,93
133	3	3	3	3	3	3	4	2	2	3	2	2	3	2	3	41	2,73
134	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	4	40	2,67

135	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	43	2,87
136	4	3	4	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	42	2,80
137	3	4	3	4	2	4	3	2	2	3	2	3	4	4	3	46	3,07
138	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	43	2,87
139	4	3	4	3	4	4	2	2	2	4	2	3	2	2	2	43	2,87
140	4	4	4	2	4	2	2	4	2	3	4	3	4	3	3	48	3,20
141	4	4	4	3	4	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	44	2,93
142	3	3	3	3	3	4	2	4	2	2	2	2	3	4	4	44	2,93
143	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	2	2	4	52	3,47	
144	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	2	3	4	49	3,27
145	3	3	3	4	4	4	4	4	2	2	3	3	2	2	3	46	3,07
146	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	4	2	3	4	3	41	2,73
147	3	4	3	3	4	2	4	4	2	4	2	2	3	2	3	45	3,00
148	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	49	3,27
149	3	2	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	49	3,27
150	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	2	3	3	2	44	2,93
151	3	3	3	3	3	4	3	4	3	2	3	2	3	3	3	45	3,00
152	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	51	3,40
153	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	50	3,33
154	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	46	3,07
155	4	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	41	2,73
156	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	45	3,00
157	3	4	4	4	4	2	4	2	3	3	3	3	3	3	3	49	3,27
158	4	3	2	2	4	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	40	2,67
159	4	4	3	2	3	3	2	4	3	3	2	3	2	2	2	42	2,80
160	3	3	3	3	2	2	4	3	2	2	3	3	3	3	3	42	2,80
161	3	3	4	2	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	51	3,40
162	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	53	3,53
163	3	3	4	4	2	4	2	3	3	2	2	3	3	4	4	46	3,07
164	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	2	3	4	48	3,20
165	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	55	3,67
166	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	4	4	40	2,67
167	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	44	2,93
168	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	41	2,73
169	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	45	3,00
170	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	47	3,13
171	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	52	3,47
172	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	2	3	47	3,13
173	4	4	4	3	2	2	2	4	2	3	3	3	3	2	2	43	2,87
174	4	4	4	3	2	4	2	2	2	3	3	4	4	4	4	49	3,27
175	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	44	2,93
176	4	3	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	47	3,13
177	4	4	2	2	3	3	2	2	4	2	2	3	3	3	2	41	2,73
178	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	4	4	41	2,73
179	4	4	3	2	4	2	2	2	4	3	2	2	3	2	2	41	2,73
180	4	4	2	3	2	2	3	2	2	2	4	2	2	4	2	40	2,67
181	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	48	3,20
182	4	3	3	3	3	2	4	4	2	2	3	2	2	3	2	42	2,80

183	3	3	3	3	4	2	3	2	3	2	2	2	2	3	4	41	2,73
184	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	38	2,53
185	4	3	4	3	2	2	2	3	3	3	4	2	2	2	4	43	2,87
186	4	4	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	39	2,60
187	4	4	3	4	4	2	4	2	2	4	2	3	2	2	4	46	3,07
188	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	2	54	3,60
189	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	51	3,40
190	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	53	3,53
191	3	3	4	4	4	4	2	4	3	4	2	2	2	3	2	46	3,07
192	4	4	4	4	4	4	2	2	2	3	3	4	2	4	2	48	3,20
193	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	55	3,67
	698	654	649	607	599	594	571	585	556	561	555	545	554	571	588	8887	

**b. Computer Attitude**

No	Pernyataan												Computer Attitude Scale Total(X2)	Computer Attitude Scale Rata2(X2)
	1	2	4*	6	7	8	9*	11	14	17*	18*	19*		
1	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	31	2,58
2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	27	2,25
3	4	2	4	3	4	2	4	3	2	2	3	2	35	2,92
4	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	27	2,25
5	3	3	4	2	3	4	2	2	2	2	2	2	31	2,58
6	3	3	4	2	3	2	2	2	2	2	3	3	31	2,58
7	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	4	30	2,50
8	3	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	23	1,92
9	3	2	4	2	2	3	3	3	2	3	2	1	30	2,50
10	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	26	2,17
11	3	3	3	3	2	2	3	3	3	4	4	3	36	3,00
12	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	27	2,25
13	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	31	2,58
14	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	28	2,33
15	4	4	3	2	3	4	3	4	3	3	3	3	39	3,25
16	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	4	34	2,83
17	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	29	2,42
18	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	30	2,50
19	4	2	4	3	2	3	2	3	3	4	4	4	38	3,17
20	3	4	4	2	2	2	2	3	3	3	4	4	36	3,00
21	2	2	4	1	3	2	4	3	3	3	2	2	31	2,58
22	2	2	4	3	3	2	2	2	2	2	2	2	28	2,33
23	3	3	3	2	2	2	3	4	2	2	4	2	32	2,67
24	3	3	4	4	3	4	4	2	2	2	2	3	36	3,00
25	2	2	2	1	2	2	1	2	1	3	3	2	23	1,92
26	3	3	3	2	2	2	1	3	2	3	2	2	28	2,33
27	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	1	1	24	2,00
28	3	2	4	2	3	1	3	3	2	2	3	2	30	2,50
29	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	42	3,50



78	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	45	3,75
79	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	44	3,67
80	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	29	2,42
81	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	2	2	42	3,50
82	3	2	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	37	3,08
83	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	2	1	39	3,25	
84	4	4	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	32	2,67
85	3	3	4	4	4	4	2	4	4	4	2	2	2	40	3,33
86	3	4	4	4	4	3	3	2	3	3	3	2	2	38	3,17
87	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	47	3,92
88	3	3	3	3	2	2	4	3	4	3	2	2	2	34	2,83
89	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2	37	3,08
90	3	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	43	3,58
91	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	45	3,75
92	3	2	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	35	2,92
93	3	3	2	4	2	3	3	3	3	3	4	4	37	3,08	
94	3	2	2	3	3	2	4	4	3	4	4	2	2	36	3,00
95	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	2	43	3,58
96	3	3	4	2	3	4	2	3	3	4	3	1	35	2,92	
97	3	3	4	2	3	4	2	3	3	3	2	2	2	34	2,83
98	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	44	3,67	
99	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	46	3,83	
100	4	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	33	2,75
101	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	41	3,42
102	4	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	33	2,75
103	2	4	2	3	3	3	3	2	2	2	4	2	2	32	2,67
104	3	4	2	3	3	3	3	1	3	3	4	2	2	34	2,83
105	3	2	3	2	3	2	2	3	3	1	3	2	2	29	2,42
106	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	2	2	40	3,33
107	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	41	3,42
108	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	35	2,92
109	3	2	3	3	3	2	2	2	1	2	1	1	1	25	2,08
110	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	40	3,33
111	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	45	3,75
112	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	3	44	3,67
113	3	2	3	3	3	3	3	1	3	2	3	3	3	32	2,67
114	3	3	3	3	4	4	3	2	3	1	2	2	2	33	2,75
115	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	3	3	3	40	3,33
116	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	44	3,67
117	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	2	2	3	41	3,42
118	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	44	3,67
119	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	44	3,67
120	3	4	3	4	3	4	4	4	2	3	3	3	4	40	3,33
121	4	4	3	4	3	4	4	3	2	2	3	4	4	40	3,33
122	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	28	2,33
123	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	3	44	3,67
124	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	47	3,92
125	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	47	3,92

126	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	4	38	3,17
127	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	47	3,92
128	2	2	3	3	3	3	3	4	2	4	4	3	36	3,00
129	4	4	4	4	4	3	3	3	4	2	3	3	41	3,42
130	4	2	3	3	3	2	3	3	4	2	3	3	35	2,92
131	4	4	3	3	4	4	3	3	2	3	3	3	39	3,25
132	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	38	3,17
133	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	44	3,67
134	3	3	4	2	3	4	3	4	3	3	2	2	36	3,00
135	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	4,00
136	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	35	2,92
137	3	3	3	3	4	2	4	3	2	2	2	3	34	2,83
138	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	4,00
139	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	43	3,58
140	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	46	3,83
141	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	47	3,92
142	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	35	2,92
143	4	2	3	3	2	3	4	4	4	4	3	3	39	3,25
144	2	4	4	4	4	2	3	2	2	3	2	4	36	3,00
145	2	4	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	33	2,75
146	1	3	3	3	3	3	2	2	1	2	3	2	28	2,33
147	2	3	4	3	3	2	3	2	2	3	2	3	32	2,67
148	4	4	3	3	3	4	3	2	2	2	3	3	36	3,00
149	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	4	36	3,00
150	2	3	3	4	3	3	2	2	2	2	3	2	31	2,58
151	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	32	2,67
152	4	4	3	3	4	4	3	2	3	3	3	2	38	3,17
153	2	4	4	4	4	4	4	2	3	2	2	2	37	3,08
154	2	4	3	3	4	3	3	3	2	2	2	2	33	2,75
155	1	3	3	3	3	3	2	2	1	3	2	2	28	2,33
156	2	3	4	3	4	2	2	2	2	3	2	3	32	2,67
157	4	2	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	36	3,00
158	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	27	2,25
159	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	29	2,42
160	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	29	2,42
161	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	31	2,58
162	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	29	2,42
163	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	28	2,33
164	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	29	2,42
165	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	30	2,50
166	4	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	4	28	2,33
167	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	29	2,42
168	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	26	2,17
169	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	29	2,42
170	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	28	2,33
171	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	28	2,33
172	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	1	3	27	2,25
173	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	29	2,42

174	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	26	2,17
175	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	29	2,42
176	4	3	4	2	2	2	3	3	2	3	3	3	34	2,83
177	4	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	28	2,33
178	4	1	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	28	2,33
179	4	3	2	1	2	2	2	3	2	3	2	2	28	2,33
180	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	27	2,25
181	4	4	3	4	4	3	2	3	2	2	2	2	35	2,92
182	2	1	2	2	2	3	3	4	3	3	2	2	29	2,42
183	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	28	2,33
184	2	1	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	25	2,08
185	4	2	3	3	3	3	2	2	2	2	1	3	30	2,50
186	3	3	2	2	3	3	3	1	2	1	2	1	26	2,17
187	3	3	2	2	3	3	3	4	3	3	2	2	33	2,75
188	2	3	4	2	3	1	3	1	1	1	1	2	24	2,00
189	2	3	4	2	1	2	2	3	2	2	2	3	28	2,33
190	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	24	2,00
191	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	30	2,50
192	2	2	1	3	3	3	1	3	3	2	2	1	26	2,17
193	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	26	2,17
	594	581	606	585	596	579	585	562	544	556	542	523	6853	

c. *Computer Self Efficacy*

No	Pernyataan												Computer Self Efficacy Total (X3)	Computer Self Efficacy Rata2 (X3)
	1	2	3	7	8	10	11*	12*	13*	16	17	18		
1	4	4	2	2	2	3	3	3	4	3	3	2	35	2,92
2	4	4	4	4	3	2	4	2	3	4	4	4	42	3,50
3	4	4	4	3	4	3	3	2	2	3	3	4	39	3,25
4	4	4	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	35	2,92
5	4	4	4	3	4	3	4	3	2	2	3	3	39	3,25
6	4	4	4	3	2	3	1	4	3	4	3	3	38	3,17
7	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	38	3,17
8	3	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	21	1,75
9	4	4	4	4	4	3	2	2	1	2	2	1	33	2,75
10	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	31	2,58
11	3	3	4	3	2	3	2	2	2	2	3	2	31	2,58
12	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	38	3,17
13	4	4	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	33	2,75
14	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	26	2,17
15	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	29	2,42
16	3	3	1	1	2	3	2	3	3	3	3	3	30	2,50
17	3	3	3	3	3	3	2	2	1	1	2	2	28	2,33
18	4	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	33	2,75
19	4	4	3	2	2	4	2	2	2	2	3	3	33	2,75

20	4	2	3	2	2	2	2	2	2	3	4	3	31	2,58
21	4	4	4	3	2	3	2	3	3	3	3	2	36	3,00
22	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	29	2,42
23	3	4	2	2	3	3	4	2	3	3	2	2	33	2,75
24	4	4	4	3	2	3	3	3	3	2	2	3	36	3,00
25	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	30	2,50
26	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	31	2,58
27	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	31	2,58
28	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	31	2,58
29	4	4	4	4	2	2	2	4	4	4	4	4	42	3,50
30	4	4	4	4	3	4	4	2	2	4	3	4	42	3,50
31	4	3	2	3	1	3	3	3	3	3	4	3	35	2,92
32	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	42	3,50
33	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	35	2,92
34	4	4	4	3	3	3	3	2	4	3	3	3	39	3,25
35	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	43	3,58
36	4	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	32	2,67
37	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	2	3	36	3,00
38	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3,00
39	3	2	2	2	4	2	2	3	4	4	3	3	34	2,83
40	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	2	3	35	2,92
41	3	3	2	3	4	3	4	4	4	4	3	2	39	3,25
42	3	3	3	4	3	2	2	2	2	3	3	3	33	2,75
43	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	41	3,42
44	4	4	4	4	2	2	2	2	2	3	3	3	35	2,92
45	3	3	2	3	4	4	4	3	4	4	3	4	41	3,42
46	4	4	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	35	2,92
47	3	3	3	3	3	4	3	4	3	2	3	2	36	3,00
48	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	41	3,42
49	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	28	2,33
50	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	33	2,75
51	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	38	3,17
52	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	2	3	40	3,33
53	4	4	3	4	2	2	2	2	2	3	2	3	33	2,75
54	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	35	2,92
55	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	42	3,50
56	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	35	2,92
57	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	30	2,50
58	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	3	43	3,58
59	4	4	4	3	4	4	4	3	2	3	3	3	41	3,42
60	3	2	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	34	2,83
61	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	34	2,83
62	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	28	2,33
63	4	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	39	3,25
64	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	3	3	42	3,50
65	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	43	3,58
66	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	41	3,42
67	3	4	3	4	4	4	4	4	4	2	3	3	42	3,50

68	4	4	4	4	2	2	3	4	3	4	4	4	42	3,50
69	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	40	3,33
70	3	2	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	35	2,92
71	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	2	3	38	3,17
72	3	3	3	3	3	2	3	4	4	3	3	3	37	3,08
73	4	3	2	3	1	3	3	3	3	4	3	3	35	2,92
74	4	3	2	3	1	3	3	4	2	2	3	3	33	2,75
75	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	43	3,58
76	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	4	32	2,67
77	4	4	4	3	3	2	3	4	3	4	3	3	40	3,33
78	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	33	2,75
79	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3,00
80	3	3	3	2	4	3	4	4	4	4	4	3	41	3,42
81	4	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	28	2,33
82	3	3	3	2	4	2	2	2	3	3	3	3	33	2,75
83	3	3	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	38	3,17
84	3	3	2	3	3	4	4	4	4	4	3	3	40	3,33
85	3	3	3	3	3	2	3	3	2	4	2	2	33	2,75
86	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	35	2,92
87	4	4	4	4	2	3	2	4	4	4	4	3	42	3,50
88	3	3	2	3	3	4	4	3	4	3	3	3	38	3,17
89	4	4	2	3	4	3	2	2	2	2	2	3	33	2,75
90	3	3	3	3	4	3	3	2	3	2	3	2	34	2,83
91	4	4	3	3	2	3	2	2	2	2	2	1	30	2,50
92	4	3	4	3	3	2	2	3	3	2	2	3	34	2,83
93	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	33	2,75
94	3	3	3	3	3	3	1	2	3	2	3	4	33	2,75
95	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	39	3,25
96	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3,00
97	3	4	4	3	4	2	2	3	3	3	3	1	35	2,92
98	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	1	3	39	3,25
99	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	36	3,00
100	2	3	1	3	3	4	3	2	3	3	3	3	33	2,75
101	2	3	3	3	3	2	4	3	4	4	4	3	38	3,17
102	3	3	3	2	1	3	2	2	3	1	2	2	27	2,25
103	3	3	3	2	3	3	1	2	2	1	2	2	27	2,25
104	4	3	3	2	1	2	2	2	3	1	2	3	28	2,33
105	3	3	3	3	3	3	3	2	1	1	1	3	29	2,42
106	2	3	2	3	1	1	3	1	3	3	2	3	27	2,25
107	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	34	2,83
108	2	3	3	3	3	1	2	2	2	3	1	3	28	2,33
109	2	2	4	2	2	3	2	3	2	3	2	3	30	2,50
110	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	30	2,50
111	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	35	2,92
112	3	3	3	2	4	3	4	4	4	3	4	4	41	3,42
113	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	28	2,33
114	4	4	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	32	2,67
115	2	3	3	4	4	3	4	3	3	2	3	3	37	3,08

116	2	3	4	3	3	3	2	3	2	3	3	3	34	2,83
117	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	4	2	31	2,58
118	3	3	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	31	2,58
119	4	4	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	30	2,50
120	4	2	2	2	2	2	1	3	3	3	3	2	29	2,42
121	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	31	2,58
122	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	32	2,67
123	2	2	2	2	2	2	2	1	1	3	2	2	23	1,92
124	3	3	3	3	3	2	2	1	3	1	1	1	26	2,17
125	3	3	2	2	2	2	2	2	1	2	1	3	25	2,08
126	3	2	3	1	1	2	1	1	2	1	1	2	20	1,67
127	4	1	1	1	2	2	2	3	3	3	3	2	27	2,25
128	3	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	27	2,25
129	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	31	2,58
130	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	31	2,58
131	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	4	31	2,58
132	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	3	31	2,58
133	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28	2,33
134	3	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	27	2,25
135	4	4	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	30	2,50
136	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	29	2,42
137	3	4	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	33	2,75
138	4	4	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	30	2,50
139	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	30	2,50
140	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	35	2,92
141	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	31	2,58
142	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	31	2,58
143	4	4	4	4	3	4	2	2	2	4	4	2	39	3,25
144	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	36	3,00
145	4	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	33	2,75
146	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	28	2,33
147	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	32	2,67
148	3	2	3	3	3	4	4	3	3	3	3	2	36	3,00
149	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	36	3,00
150	2	2	4	2	4	3	2	2	3	2	2	3	31	2,58
151	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	32	2,67
152	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	38	3,17
153	3	3	3	2	3	4	4	4	3	3	3	2	37	3,08
154	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	33	2,75
155	4	4	2	2	2	2	1	1	2	3	2	3	28	2,33
156	2	3	3	2	2	3	4	3	3	3	2	2	32	2,67
157	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3,00
158	3	3	2	2	3	3	1	2	1	2	2	3	27	2,25
159	3	3	1	3	1	1	2	3	2	3	3	4	29	2,42
160	4	3	3	2	3	1	1	2	2	2	3	3	29	2,42
161	3	2	3	3	3	1	2	2	2	3	4	3	31	2,58
162	3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	3	2	29	2,42
163	3	3	3	3	3	3	2	2	1	1	1	3	28	2,33

164	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	34	2,83
165	1	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	30	2,50
166	1	3	3	2	3	3	2	2	2	3	1	3	28	2,33
167	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	29	2,42
168	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	26	2,17
169	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3	3	3	29	2,42
170	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	4	2	28	2,33
171	3	3	3	1	2	1	2	2	2	3	3	3	28	2,33
172	3	3	3	3	3	2	2	3	1	2	1	1	27	2,25
173	3	2	2	3	2	1	3	2	3	2	3	3	29	2,42
174	4	2	1	1	2	1	1	2	4	2	3	3	26	2,17
175	3	3	3	3	2	2	3	3	1	3	2	1	29	2,42
176	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	34	2,83
177	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	1	28	2,33
178	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	1	1	28	2,33
179	2	2	2	2	3	3	3	1	2	2	3	3	28	2,33
180	3	2	2	3	4	2	1	1	1	2	3	3	27	2,25
181	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	35	2,92
182	2	2	3	3	3	3	3	1	2	1	3	3	29	2,42
183	4	3	3	3	2	3	1	3	1	3	1	1	28	2,33
184	4	3	2	2	1	1	1	3	1	3	3	3	25	2,08
185	4	3	2	3	1	3	2	2	2	2	3	3	30	2,50
186	3	1	3	1	2	2	2	2	2	3	2	3	26	2,17
187	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	3	3	33	2,75
188	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	2	2	41	3,42
189	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	28	2,33
190	4	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	33	2,75
191	3	3	3	2	3	4	3	3	3	4	4	3	38	3,17
192	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	2	40	3,33
193	3	2	2	2	4	3	3	3	4	3	2	2	33	2,75
Tot	618	592	554	531	525	515	499	507	509	518	512	532	6412	

#### d. Minat dalam berbisnis online

No	Pernyataan															Minat Total (Y)	Minat Rata2 (Y)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	12	13	14	15	16		
1	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	38	2,53
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	4	4	55	3,67
3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	1	2	2	2	3	4	48	3,20
4	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	40	2,67
5	3	3	3	3	3	2	2	2	4	3	3	3	2	2	3	41	2,73
6	4	3	3	3	3	3	4	2	2	2	3	3	2	2	3	42	2,80
7	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	40	2,67
8	2	2	2	2	3	3	3	3	1	1	2	1	2	2	2	31	2,07
9	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	1	2	1	3	3	38	2,53
10	3	3	3	2	2	3	2	2	1	1	2	3	2	2	3	34	2,27
11	2	1	1	1	1	3	2	1	3	1	1	3	1	2	3	26	1,73

12	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	1	1	1	2	1	31	2,07
13	3	3	3	2	2	2	2	3	1	1	3	3	2	2	2	34	2,27
14	2	2	3	2	2	3	3	2	1	1	3	3	2	2	2	33	2,20
15	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	1	2	2	2	2	34	2,27
16	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	1	3	2	2	3	36	2,40
17	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	39	2,60
18	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	37	2,47
19	2	2	3	2	2	2	2	2	1	1	3	2	2	3	3	32	2,13
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	3	3	4	55	3,67
21	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	36	2,40
22	4	4	4	3	4	2	3	2	2	4	4	4	4	4	4	52	3,47
23	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	37	2,47	
24	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	36	2,40
25	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	41	2,73
26	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	40	2,67
27	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	47	3,13
28	3	2	2	3	2	2	4	2	2	2	2	3	2	3	3	37	2,47
29	4	4	2	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	55	3,67
30	4	4	4	2	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	55	3,67
31	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	2	2	2	2	3	45	3,00
32	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	50	3,33
33	2	2	3	3	4	4	4	4	3	3	2	2	2	3	2	43	2,87
34	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	3,00
35	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	2	52	3,47
36	1	1	1	3	2	2	2	3	3	3	4	3	3	3	3	37	2,47
37	3	2	2	3	3	2	3	3	4	4	4	4	3	3	3	46	3,07
38	3	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	46	3,07
39	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	3	3	44	2,93
40	3	2	2	2	3	4	3	4	4	4	4	2	2	3	3	45	3,00
41	3	2	2	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	3	49	3,27
42	3	3	2	3	2	3	3	3	4	4	2	3	3	3	2	43	2,87
43	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	51	3,40
44	3	2	4	2	4	4	4	3	3	3	2	3	2	3	3	45	3,00
45	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	3	3	3	4	51	3,40
46	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	45	3,00
47	4	3	3	4	4	4	3	3	2	3	3	2	3	2	3	46	3,07
48	3	4	4	2	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	51	3,40
49	2	2	2	2	3	2	4	3	3	2	2	3	2	2	4	38	2,53
50	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	4	43	2,87
51	2	3	3	3	3	4	3	2	3	4	4	4	4	2	4	48	3,20
52	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	50	3,33
53	2	2	3	3	2	3	3	4	4	4	4	3	2	2	2	43	2,87
54	1	1	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	2	3	45	3,00
55	4	4	3	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	52	3,47
56	2	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4	2	2	2	3	45	3,00
57	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	40	2,67
58	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	53	3,53
59	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	3	4	51	3,40	

60	3	2	3	2	3	3	2	4	3	3	4	4	2	3	3	44	2,93	
61	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	4	44	2,93	
62	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	38	2,53	
63	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	4	2	2	2	49	3,27	
64	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	3	3	2	3	3	52	3,47	
65	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	2	52	3,47	
66	3	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	2	2	51	3,40	
67	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	2	52	3,47	
68	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	52	3,47	
69	3	3	4	3	4	4	4	4	2	3	3	3	4	3	3	50	3,33	
70	4	3	4	3	3	3	3	4	2	2	2	3	3	3	3	45	3,00	
71	3	2	3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	3	3	3	48	3,20	
72	3	3	4	4	2	3	3	2	3	3	3	3	4	3	4	47	3,13	
73	3	3	3	2	3	2	2	3	3	4	4	4	3	3	3	45	3,00	
74	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	4	3	3	43	2,87	
75	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	4	4	53	3,53
76	2	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	50	3,33	
77	1	3	2	2	3	2	3	2	4	4	3	3	3	4	4	43	2,87	
78	4	3	2	2	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	2	45	3,00	
79	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	3	4	3	4	3	52	3,47	
80	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	37	2,47	
81	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	4	3	3	38	2,53
82	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	43	2,87	
83	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	3,20	
84	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	50	3,33	
85	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	3	2	3	3	43	2,87	
86	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	3	2	2	45	3,00	
87	3	2	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	52	3,47	
88	3	4	4	2	2	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	48	3,20	
89	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	43	2,87	
90	2	3	3	3	3	4	3	2	2	3	2	4	3	3	4	44	2,93	
91	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	40	2,67	
92	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	4	4	3	4	44	2,93	
93	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	2	2	3	43	2,87	
94	3	3	2	3	3	2	3	3	4	4	3	3	3	2	2	43	2,87	
95	3	2	2	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	49	3,27	
96	3	4	4	4	4	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	46	3,07	
97	2	3	4	2	3	4	4	3	3	3	3	3	2	3	3	45	3,00	
98	2	2	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	49	3,27	
99	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	46	3,07	
100	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	4	3	3	43	2,87	
101	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	2	3	48	3,20	
102	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	37	2,47	
103	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	37	2,47	
104	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	4	4	38	2,53	
105	4	2	4	2	2	3	2	2	2	3	2	4	2	2	3	39	2,60	
106	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	37	2,47	
107	3	4	4	4	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	44	2,93	

108	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	38	2,53
109	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	40	2,67
110	3	3	4	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	40	2,67
111	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	3,00
112	3	4	3	3	3	2	3	4	4	4	4	3	4	3	4	51	3,40
113	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	38	2,53
114	3	4	4	4	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	42	2,80
115	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	2	3	2	2	3	47	3,13
116	3	3	3	2	3	2	3	3	2	4	4	4	3	2	3	44	2,93
117	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	41	2,73
118	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	40	2,67
119	3	2	2	3	2	4	2	2	3	2	3	3	3	3	3	40	2,67
120	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	39	2,60
121	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	50	3,33
122	4	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	4	43	2,87
123	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	45	3,00
124	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	52	3,47
125	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	37	2,47
126	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	30	2,00
127	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	37	2,47
128	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	37	2,47
129	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	4	3	3	2	41	2,73
130	2	1	1	1	3	2	2	3	4	4	4	4	3	3	4	41	2,73
131	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	4	3	3	41	2,73
132	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	41	2,73
133	2	1	2	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	38	2,53
134	3	3	2	2	2	3	1	2	2	2	3	3	3	3	3	37	2,47
135	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	4	2	40	2,67
136	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	4	2	3	2	2	39	2,60
137	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	43	2,87
138	2	3	2	2	2	4	2	4	3	3	3	3	2	2	3	40	2,67
139	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40	2,67
140	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	45	3,00
141	4	4	3	3	4	2	4	3	2	2	2	2	2	2	2	41	2,73
142	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	41	2,73
143	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	2	3	2	49	3,27
144	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	2	46	3,07
145	2	3	2	3	3	3	4	4	3	4	4	2	2	2	2	43	2,87
146	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	38	2,53
147	2	2	4	2	3	3	3	3	3	3	4	2	3	2	3	42	2,80
148	4	4	4	2	4	2	2	2	4	2	2	4	4	2	46	3,07	
149	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	46	3,07
150	3	4	4	4	2	4	2	2	3	2	2	2	2	2	3	41	2,73
151	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	4	3	3	42	2,80
152	2	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	48	3,20
153	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	2	2	47	3,13
154	3	3	3	2	4	4	2	4	4	2	2	3	2	2	3	43	2,87
155	3	3	3	3	3	3	3	1	2	3	1	2	2	3	3	38	2,53

156	3	3	2	3	3	2	2	3	1	3	4	4	3	3	3	42	2,80
157	3	2	4	3	3	4	4	3	4	4	2	2	3	3	2	46	3,07
158	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	4	37	2,47
159	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	39	2,60
160	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	39	2,60
161	2	3	3	3	3	3	4	4	2	3	3	2	2	1	3	41	2,73
162	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	1	1	3	3	39	2,60
163	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	1	2	1	2	3	38	2,53
164	3	3	3	4	4	3	3	3	4	2	4	4	4	4	2	50	3,33
165	2	2	2	3	3	3	3	2	4	4	4	2	3	3	3	43	2,87
166	4	4	3	4	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	45	3,00
167	4	4	4	3	3	4	4	4	2	4	3	3	4	3	3	52	3,47
168	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	4	4	37	2,47
169	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	39	2,60
170	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	1	3	38	2,53
171	3	3	3	3	3	4	2	4	2	2	2	2	1	2	2	38	2,53
172	3	3	3	3	3	4	2	1	2	2	1	1	3	3	3	37	2,47
173	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	39	2,60
174	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	36	2,40
175	3	3	3	3	3	1	2	1	3	2	2	3	4	3	3	39	2,60
176	3	3	2	2	3	3	2	3	4	4	4	3	2	3	3	44	2,93
177	1	1	1	1	3	2	2	3	3	4	2	3	4	4	4	38	2,53
178	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	38	2,53
179	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	38	2,53
180	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	37	2,47
181	3	3	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	3	4	2	45	3,00
182	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	39	2,60
183	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	1	2	3	2	38	2,53
184	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	35	2,33
185	2	3	2	2	2	2	2	3	3	4	4	3	3	3	2	40	2,67
186	4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	3	3	3	2	4	50	3,33
187	3	3	3	3	2	3	2	4	4	2	3	2	3	3	3	43	2,87
188	4	4	3	3	2	4	2	3	2	2	3	3	3	3	4	45	3,00
189	3	3	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	52	3,47
190	1	3	2	2	3	2	1	2	4	4	4	2	2	3	3	37	2,47
191	2	3	2	2	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	48	3,20
192	4	4	4	3	3	2	2	3	3	3	4	4	4	4	3	50	3,33
193	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	4	4	3	43	2,87
Tot	551	554	562	543	571	575	557	566	560	556	545	552	526	537	548	8303	

## 8. HASIL UJI LINIERITAS

### Means

Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Minat (Y) * Computer Anxiety Rating Scale (X1)	193	100.0%	0	.0%	193	100.0%
Minat (Y) * Computer Attitude Scale (X2)	193	100.0%	0	.0%	193	100.0%
Minat (Y) * Computer Self Efficacy (X3)	193	100.0%	0	.0%	193	100.0%

### Minat (Y) \* Computer Anxiety Rating Scale (X1)

#### Report

Minat (Y)

Computer Anxiety Rating Scale (X1)	Mean	N	Std. Deviation
28	32.00	1	.
31	35.50	2	2.121
33	30.00	1	.
36	45.00	1	.
38	36.00	2	1.414
39	45.33	3	9.866
40	38.42	12	4.144
41	39.13	16	3.704
42	39.00	6	.000
43	42.94	16	6.245
44	42.72	18	6.433
45	41.55	11	4.458
46	42.05	20	4.861
47	44.09	11	4.277
48	45.00	18	3.378
49	45.30	10	3.945
50	47.00	3	.000
51	45.11	9	4.986
52	45.00	6	4.940
53	44.86	7	5.872
54	48.36	11	6.038
55	48.11	9	4.285
Total	43.03	193	5.621

**ANOVA Table**

		Sum of Squares	df
Minat (Y) * Computer Anxiety Between Groups	(Combined)	1977.565	21
Rating Scale (X1)	Linearity	1534.134	1
	Deviation from Linearity	443.431	20
	Within Groups	4088.249	171
	Total	6065.813	192

**ANOVA Table**

		Mean Square	F
Minat (Y) * Computer Anxiety Between Groups	(Combined)	94.170	3.939
Rating Scale (X1)	Linearity	1534.134	64.169
	Deviation from Linearity	22.172	.927
	Within Groups	23.908	

**ANOVA Table**

		Sig.
Minat (Y) * Computer Anxiety Between Groups	(Combined)	.000
Rating Scale (X1)	Linearity	.000
	Deviation from Linearity	.553

**Measures of Association**

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Minat (Y) * Computer Anxiety Rating Scale (X1)	.503	.253	.571	.326

## Minat (Y) \* Computer Attitude Scale (X2)

### Report

Minat (Y)

Computer Attitude Scale (X2)	Mean	N	Std. Deviation
23	36.00	2	7.071
24	43.00	3	5.292
25	40.33	3	5.508
26	41.67	6	7.118
27	39.50	6	8.142
28	40.76	17	5.391
29	41.15	13	4.741
30	40.43	7	3.952
31	39.00	7	3.055
32	42.25	8	5.258
33	42.63	8	2.722
34	43.44	9	4.558
35	45.00	12	4.651
36	42.54	13	7.310
37	44.00	4	2.000
38	41.71	7	8.098
39	43.20	5	6.058
40	44.83	12	5.006
41	44.78	9	5.118
42	49.33	3	9.815
43	47.00	5	4.899
44	46.00	14	5.114
45	43.75	4	2.500
46	47.00	3	2.646
47	44.11	9	5.465
48	46.00	4	6.928
Total	43.03	193	5.621

### ANOVA Table

		Sum of Squares	df
Minat (Y) * Computer Attitude Between Groups Scale (X2)	(Combined)	1057.264	25
	Linearity	675.562	1
	Deviation from Linearity	381.702	24
	Within Groups	5008.550	167
	Total	6065.813	192

**ANOVA Table**

		Mean Square	F
Minat (Y) * Computer Attitude Between Groups	(Combined)	42.291	1.410
Scale (X2)	Linearity	675.562	22.525
	Deviation from Linearity	15.904	.530
	Within Groups	29.991	

**ANOVA Table**

		Sig.
Minat (Y) * Computer Attitude Between Groups	(Combined)	.105
Scale (X2)	Linearity	.000
	Deviation from Linearity	.965

**Measures of Association**

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Minat (Y) * Computer Attitude Scale (X2)	.334	.111	.417	.174

## Minat (Y) \* Computer Self Efficacy (X3)

### Report

Minat (Y)

Computer Self Efficacy (X3)	Mean	N	Std. Deviation
20	30.00	1	.
21	31.00	1	.
23	45.00	1	.
25	36.00	2	1.414
26	41.60	5	8.735
27	37.00	9	.000
28	39.16	19	3.500
29	41.29	14	5.622
30	40.00	12	1.537
31	41.12	17	6.143
32	42.57	7	3.823
33	41.14	22	3.536
34	44.00	8	.000
35	44.13	16	2.094
36	44.83	12	4.469
37	47.00	3	.000
38	44.90	10	5.705
39	47.38	8	2.925
40	48.60	5	3.130
41	48.50	8	5.099
42	52.78	9	1.787
43	52.75	4	.500
Total	43.03	193	5.621

### ANOVA Table

		Sum of Squares	df
Minat (Y) * Computer Self Efficacy (X3)	Between Groups	3261.463	21
	(Combined)	2804.244	1
	Linearity	457.219	20
	Deviation from Linearity	2804.351	171
	Within Groups	6065.813	192
	Total		

**ANOVA Table**

			Mean Square	F
Minat (Y) * Computer Self Efficacy (X3)	Between Groups	(Combined)	155.308	9.470
		Linearity	2804.244	170.994
		Deviation from Linearity	22.861	1.394
		Within Groups	16.400	

**ANOVA Table**

			Sig.
Minat (Y) * Computer Self Efficacy (X3)	Between Groups	(Combined)	.000
		Linearity	.000
		Deviation from Linearity	.131

**Measures of Association**

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Minat (Y) * Computer Self Efficacy (X3)	.680	.462	.733	.538

## 9. HASIL UJI MULTIKOLINEARITAS

Model	Coefficients <sup>a</sup>						
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	8.902	2.943		3.025	.003		
Computer Anxiety	.187	.071	.168	2.620	.009	.628	1.592
Rating Scale (X1)							
Computer Attitude	.142	.045	.170	3.171	.002	.903	1.107
Scale (X2)							
Computer Self	.616	.076	.538	8.062	.000	.581	1.722
Efficacy (X3)							

a. Dependent Variable: Minat (Y)

## 10. UJI HETROSKEDEASTISITAS

### Regression

**Variables Entered/Removed**

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Computer Self Efficacy (X3), Computer Attitude Scale (X2), Computer Anxiety Rating Scale (X1) <sup>a</sup>		. Enter

a. All requested variables entered.

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.156 <sup>a</sup>	.024	.009	3.12676

a. Predictors: (Constant), Computer Self Efficacy (X3), Computer Attitude Scale (X2), Computer Anxiety Rating Scale (X1)

**ANOVA<sup>b</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	46.195	3	15.398	1.575	.197 <sup>a</sup>
	Residual	1847.781	189	9.777		
	Total	1893.976	192			

a. Predictors: (Constant), Computer Self Efficacy (X3), Computer Attitude Scale (X2), Computer Anxiety Rating Scale (X1)

b. Dependent Variable: ABS\_RES

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

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error			
1 (Constant)	6.373	2.325		2.742	.007
Computer Anxiety Rating Scale (X1)	-.084	.056	-.134	-1.484	.140
Computer Attitude Scale (X2)	-.062	.035	-.132	-1.741	.083
Computer Self Efficacy (X3)	.061	.060	.095	1.005	.316

a. Dependent Variable: ABS\_RES

## 11. HASIL REGRESI LINIER SEDERHANA

### Regression

**Variables Entered/Removed<sup>b</sup>**

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Computer Anxiety Rating Scale (X1) <sup>a</sup>	.	Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: Minat (Y)

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.503 <sup>a</sup>	.253	.249	4.871

a. Predictors: (Constant), Computer Anxiety Rating Scale (X1)

**ANOVA<sup>b</sup>**

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1	1534.134	64.660	.000 <sup>a</sup>
	Residual	191	4531.679	23.726	
	Total	192	6065.813		

a. Predictors: (Constant), Computer Anxiety Rating Scale (X1)

b. Dependent Variable: Minat (Y)

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

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	
	B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	17.294	3.220	
	Computer Anxiety Rating Scale (X1)	.559	.070	.503

a. Dependent Variable: Minat (Y)

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

Model	t	Sig.
1	(Constant)	5.371
	Computer Anxiety Rating Scale (X1)	8.041

a. Dependent Variable: Minat (Y)

## Regression

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

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Computer Attitude Scale (X2) <sup>a</sup>	.	Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: Minat (Y)

### Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.334 <sup>a</sup>	.111	.107	5.312

a. Predictors: (Constant), Computer Attitude Scale (X2)

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

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	675.562	1	675.562	23.938
	Residual	5390.252	191	28.221	
	Total	6065.813	192		

a. Predictors: (Constant), Computer Attitude Scale (X2)

b. Dependent Variable: Minat (Y)

### Coefficients<sup>a</sup>

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients
	B	Std. Error	Beta
1	(Constant)	33.082	2.069
	Computer Attitude Scale (X2)	.280	.057

a. Dependent Variable: Minat (Y)

### Coefficients<sup>a</sup>

Model	t	Sig.
1	(Constant)	15.988
	Computer Attitude Scale (X2)	4.893

a. Dependent Variable: Minat (Y)

## Regression

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

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Computer Self Efficacy (X3) <sup>a</sup>	.	Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: Minat (Y)

### Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.680 <sup>a</sup>	.462	.459	4.132

a. Predictors: (Constant), Computer Self Efficacy (X3)

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

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1	2804.244	164.219	.000 <sup>a</sup>
	Residual	191	3261.569	17.076	
	Total	192	6065.813		

a. Predictors: (Constant), Computer Self Efficacy (X3)

b. Dependent Variable: Minat (Y)

### Coefficients<sup>a</sup>

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients
		B	Std. Error	Beta
1	(Constant)	17.214	2.036	
	Computer Self Efficacy (X3)	.778	.061	.680

a. Dependent Variable: Minat (Y)

### Coefficients<sup>a</sup>

Model		t	Sig.
1	(Constant)	8.453	.000
	Computer Self Efficacy (X3)	12.815	.000

a. Dependent Variable: Minat (Y)

## 12. HASIL REGRESI LINIER BERGANDA

### Regression

**Variables Entered/Removed**

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Computer Self Efficacy (X3), Computer Attitude Scale (X2), Computer Anxiety Rating Scale (X1) <sup>a</sup>		. Enter

a. All requested variables entered.

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.709 <sup>a</sup>	.503	.495	3.992

a. Predictors: (Constant), Computer Self Efficacy (X3), Computer Attitude Scale (X2), Computer Anxiety Rating Scale (X1)

**ANOVA<sup>b</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	3053.305	3	1017.768	63.853	.000 <sup>a</sup>
	Residual	3012.508	189	15.939		
	Total	6065.813	192			

a. Predictors: (Constant), Computer Self Efficacy (X3), Computer Attitude Scale (X2), Computer Anxiety Rating Scale (X1)

b. Dependent Variable: Minat (Y)

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

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients
		B	Std. Error	Beta
1	(Constant)	8.877	2.968	
	Computer Anxiety Rating Scale (X1)	.199	.072	.179
	Computer Attitude Scale (X2)	.144	.045	.171
	Computer Self Efficacy (X3)	.599	.077	.524

a. Dependent Variable: Minat (Y)

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

Model			
	t	Sig.	
1	(Constant)	2.991	.003
	Computer Anxiety Rating Scale (X1)	2.772	.006
	Computer Attitude Scale (X2)	3.171	.002
	Computer Self Efficacy (X3)	7.798	.000

a. Dependent Variable: Minat (Y)

### 13. Hasil Perhitungan Sumbangan Relatif dan Sumbangan Efektif

➤ Koefisien Regresi.

$$Y = 8,877 + 0,199X_1 + 0,144X_2 + 0,599X_3$$

Diketahui:

$$\alpha_1 = 0,199$$

$$\sum X_1 \cdot Y = 8887 \times 8303 = 73.788.761$$

$$\alpha_2 = 0,144$$

$$\sum X_2 \cdot Y = 6853 \times 8303 = 56.900.459$$

$$\alpha_3 = 0,599$$

$$\sum X_3 \cdot Y = 6412 \times 8303 = 53.238.836$$

$$R^2 = 0,495$$

$$\begin{aligned} JK_{\text{reg}} &= (0,199) (73.788.761) + (0,144) (56.900.459) + (0,599) (53.238.836) \\ &= 14.683.963,44 + 8.193.666,096 + 31.890.062,76 \\ &= 54.767.692,3 \end{aligned}$$

➤ Sumbangan Relatif (SR%)

$$X_1 = SR\% = \frac{\alpha_1 \sum xy}{JK_{\text{reg}}} \times 100\%$$

$$= 14.683.963,44 / 54.767.692,3 \times 100\%$$

$$= 0,2681 \times 100\%$$

$$= 26,81\%$$

$$X_2 = SR\% = \frac{\alpha_2 \sum xy}{JK_{\text{reg}}} \times 100\%$$

$$= 8.193.666,096 / 54.767.692,3 \times 100\%$$

$$= 0,1496 \times 100\%$$

= 14,96%

$$X3 = SR\% = \frac{\alpha \sum xy}{JK_{reg}} \times 100\%$$

$$= 31.890.062,76 / 54.767.692,3 \times 100\%$$

$$= 0,5823 \times 100\%$$

$$= 58,23\%$$

➤ **Sumbangan Efektif (SE%)**

$$X1 = SE\% = SR\% \times R^2$$

$$= 26,81\% \times 0,495$$

$$= 13,27\%$$

$$X2 = SE\% = SR\% \times R^2$$

$$= 14,96\% \times 0,495$$

$$= 7,40\%$$

$$X3 = SE\% = SR\% \times R^2$$

$$= 58,23\% \times 0,495$$

$$= 28,83\%$$

**14. TABEL F 0,05 df 181-225**

## 15. TABEL T df 161-200

Pr df	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
161	0.67602	1.28683	1.65437	1.97481	2.34973	2.60671	3.14162
162	0.67601	1.28680	1.65431	1.97472	2.34959	2.60652	3.14130
163	0.67600	1.28677	1.65426	1.97462	2.34944	2.60633	3.14098
164	0.67599	1.28673	1.65420	1.97453	2.34930	2.60614	3.14067
165	0.67598	1.28670	1.65414	1.97445	2.34916	2.60595	3.14036
166	0.67597	1.28667	1.65408	1.97436	2.34902	2.60577	3.14005
167	0.67596	1.28664	1.65403	1.97427	2.34888	2.60559	3.13975
168	0.67595	1.28661	1.65397	1.97419	2.34875	2.60541	3.13945
169	0.67594	1.28658	1.65392	1.97410	2.34862	2.60523	3.13915
170	0.67594	1.28655	1.65387	1.97402	2.34848	2.60506	3.13886
171	0.67593	1.28652	1.65381	1.97393	2.34835	2.60489	3.13857
172	0.67592	1.28649	1.65376	1.97385	2.34822	2.60471	3.13829
173	0.67591	1.28646	1.65371	1.97377	2.34810	2.60455	3.13801
174	0.67590	1.28644	1.65366	1.97369	2.34797	2.60438	3.13773
175	0.67589	1.28641	1.65361	1.97361	2.34784	2.60421	3.13745
176	0.67589	1.28638	1.65356	1.97353	2.34772	2.60405	3.13718
177	0.67588	1.28635	1.65351	1.97346	2.34760	2.60389	3.13691
178	0.67587	1.28633	1.65346	1.97338	2.34748	2.60373	3.13665
179	0.67586	1.28630	1.65341	1.97331	2.34736	2.60357	3.13638
180	0.67586	1.28627	1.65336	1.97323	2.34724	2.60342	3.13612
181	0.67585	1.28625	1.65332	1.97316	2.34713	2.60326	3.13587
182	0.67584	1.28622	1.65327	1.97308	2.34701	2.60311	3.13561
183	0.67583	1.28619	1.65322	1.97301	2.34690	2.60296	3.13536
184	0.67583	1.28617	1.65318	1.97294	2.34678	2.60281	3.13511
185	0.67582	1.28614	1.65313	1.97287	2.34667	2.60267	3.13487
186	0.67581	1.28612	1.65309	1.97280	2.34656	2.60252	3.13463
187	0.67580	1.28610	1.65304	1.97273	2.34645	2.60238	3.13438
188	0.67580	1.28607	1.65300	1.97266	2.34635	2.60223	3.13415
189	0.67579	1.28605	1.65296	1.97260	2.34624	2.60209	3.13391
190	0.67578	1.28602	1.65291	1.97253	2.34613	2.60195	3.13368
191	0.67578	1.28600	1.65287	1.97248	2.34603	2.60181	3.13345
192	0.67577	1.28598	1.65283	1.97240	2.34593	2.60168	3.13322
193	0.67576	1.28595	1.65279	1.97233	2.34582	2.60154	3.13299
194	0.67576	1.28593	1.65275	1.97227	2.34572	2.60141	3.13277
195	0.67575	1.28591	1.65271	1.97220	2.34562	2.60128	3.13255
196	0.67574	1.28589	1.65267	1.97214	2.34552	2.60115	3.13233
197	0.67574	1.28586	1.65263	1.97208	2.34543	2.60102	3.13212
198	0.67573	1.28584	1.65259	1.97202	2.34533	2.60089	3.13190
199	0.67572	1.28582	1.65255	1.97196	2.34523	2.60076	3.13169
200	0.67572	1.28580	1.65251	1.97190	2.34514	2.60063	3.13148