

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi baru di masa seperti sekarang ini tumbuh dengan pesat. Era industri 4.0 merupakan suatu perubahan yang menyebabkan munculnya teknologi baru seperti *internet of thing*, *robotics*, *cloud computing*, dan teknologi baru lainnya yang mampu mengubah aktivitas yang sebelumnya dikerjakan manusia. Era tersebut mampu mengubah aktivitas manusia baik dalam skala, kompleksitas, ruang lingkup, dan perubahan dari pengalaman hidup sebelumnya. Hal yang serupa juga merambah ke berbagai aktivitas yang sebelumnya dilakukan oleh manusia, semuanya kini telah berkurang menjadi kecerdasan buatan untuk tujuan tertentu. Manusia hidup dalam ketidakpastian global, oleh karena itu kemampuan untuk memprediksi masa depan yang berubah dengan cepat, tentu harus dimiliki oleh manusia di zaman ini. Transformasi teknologi bertumbuh 10 kali lipat dalam kurun waktu lima tahun terakhir (Forum, 2016). Teknologi baru tidak hanya mampu meminimalisir kesalahan pekerjaan yang sebelumnya dikerjakan manusia, tetapi teknologi tersebut bagi perusahaan mampu mencapai target dengan capaian yang efektif dan efisien dalam operasionalnya (Cahyadi, 2019)

Menurut McKinsey Global Institute (dalam Rini, 2019) salah satu sektor lapangan pekerjaan di bidang keuangan, manajemen, dan bisnis akan

memberikan dampak yang cukup meningkat di masa perubahan teknologi sekarang ini. Teknologi sistem informasi mempunyai peran yang penting dalam suatu perusahaan, hal tersebut mampu menjadi capaian yang strategis dalam memperoleh keunggulan bersaing (Trie Handayani, 2017). Salah satu perkembangan teknologi informasi yang berkembang pesat di era saat ini yaitu *accounting software*. *Accounting Software* merupakan suatu perangkat lunak yang digunakan untuk memudahkan akuntan dalam mengelola pencatatan transaksi akuntansi dan menyusun laporan keuangan. Pembuatan laporan keuangan secara manual dianggap sudah tidak efektif dalam menghadapi tantangan bisnis di era teknologi saat ini (Hermanto & Patmawati, 2017). *Accounting Software* digunakan untuk mempermudah aktivitas di perusahaan yang mencakup proses pengelolaan keuangan secara otomatis, relevan, lengkap, dan teruji dengan menggunakan *accounting software* seperti *Accurate*, *MYOB*, *Zahir*, *Oracle ERP*, dan lain-lain (Syaiful Akbar, 2015). Namun dengan digunakannya teknologi tersebut, tidak semua pengguna nyaman dan mampu menjalankan program dengan baik serta memerlukan waktu dalam penerapannya yang disebabkan oleh pengguna dari teknologi tersebut. Kendala mengenai tidak semua pengguna nyaman menggunakan *accounting software* jika dibiarkan akan terus bertambah dan sulit untuk diatasi. Masalah tersebut terjadi karena kurangnya keterampilan dan minat yang dimiliki oleh para lulusan akuntansi atau mahasiswa akuntansi dalam kemampuan menguasai *accounting software* (Putra, 2016).

Kemajuan teknologi tersebut menuntut setiap calon akuntan maupun akuntan dalam memiliki kemampuan penguasaan komputer.

Mahasiswa akuntansi merupakan calon generasi akuntan yang mempunyai potensi besar bagi kekuatan bidang ekonomi. Menurut data Ikatan Akuntan Indonesia (IAI), jumlah akuntan di Indonesia yang terdaftar pada tahun 2021 sebanyak 40.000 orang sedangkan jumlah akuntan publik sekitar 1.000 orang. Hal tersebut berbanding dengan jumlah penduduk Indonesia menurut data administrasi kependudukan tahun 2021 sekitar 272.229.372 jiwa, perbandingan jumlah akuntan yang terdaftar di IAI adalah sekitar 1 banding 68.000 penduduk (Metta, 2022). Perbandingan tersebut terlihat jumlah akuntan di Indonesia masih kurang dengan kebutuhan akuntan bagi masyarakat. Meski kesempatan kerja masih terbuka lebar, kualifikasi untuk diterima sebagai akuntan sangat tinggi. Ditambah dengan pesatnya teknologi yang tentunya membuka peluang seorang akuntan untuk bekerja secara kompeten (Metta, 2022). Namun demikian, hasil survei di UPN Veteran Jawa Timur pada mahasiswa magister akuntansi menemukan bahwa mahasiswa memiliki ketertarikan rendah dalam menggunakan *accounting software* (Syaiful Akbar, 2015). Hal serupa dari Aisyah (2013) yang melakukan penelitian mengenai penguasaan mahasiswa akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta terhadap *accounting software* yang menyatakan penguasaan tersebut masih rendah dan perlu untuk ditingkatkan. Menurut Rustiana (Rasmon, 2022) menyatakan teknologi dapat dianalogikan seperti dua sisi mata uang, satu sisi bisa memberikan dampak yang positif,

sementara di sisi lain dapat memberikan dampak kegagalan bagi para pengguna yang tidak memiliki kesiapan, hal tersebut perlu diperhatikan mengenai penerimaan dan penolakan pengguna terhadap suatu teknologi sebelum menggunakan teknologi tersebut.

Manfaat dalam menggunakan teknologi dapat diukur melalui suatu model evaluasi yang dapat mendeskripsikan atas keberhasilan dari sistem tersebut. *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)* merupakan salah satu model yang menjelaskan sebuah perilaku pengguna terhadap teknologi informasi yang dikembangkan oleh Venkatesh, dkk. Tujuan dari teori tersebut adalah untuk memberikan kriteria atau variabel yang mempengaruhi penerimaan pengguna terhadap teknologi (Trie Handayani, 2017). Model UTAUT memiliki beberapa konstruk utama yang mempunyai peran penting sebagai determinan langsung dari minat seseorang dalam menggunakan teknologi yaitu *performance expectancy*, *effort expectancy*, dan *social influence*.

Berdasarkan penelitian terdahulu terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi minat seseorang dalam menggunakan atau mengimplementasikan teknologi baru dengan model UTAUT. Namun demikian, beberapa hasil penelitian yang tidak konsisten antara satu peneliti dengan peneliti lainnya. Menurut Abu-al-aish & Love (2023) ; Andriyanto et al., (2019); Handoko (2019) menyatakan bahwa variabel *performance expectancy* dan *effort expectancy* berpengaruh secara signifikan terhadap minat seseorang menggunakan teknologi baru. *Performance expectancy*

merupakan tingkat dimana seseorang percaya dengan menggunakan sistem yang akan memberikan manfaat dalam meningkatkan kinerjanya (Andriyanto et al., 2019). Sedangkan *effort expectancy* didefinisikan sejauh mana kemudahan yang dirasakan seorang individu dalam menggunakan teknologi tersebut (Andriyanto et al., 2019). Berbeda dengan hasil penelitian dari Trie Handayani (2017) menyatakan bahwa variabel *Effort Expectancy* tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap niat perilaku dalam penggunaan sistem informasi SIAKAD di STTNAS Yogyakarta. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Herdianto et al., (2018) menyimpulkan bahwa variabel *Performance Expectancy* tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap sistem informasi akuntansi.

Pengaruh atas saran dan opini (*Sosial Influences*) dari lingkungan sekitar juga mempunyai pengaruh seseorang agar memiliki minat dalam menggunakan teknologi baru. Hal tersebut diungkapkan oleh Fikri et al., (2022) dari hasil survei menggunakan kuisioner secara online dengan 90 responden mahasiswa akuntansi Universitas Hayam Wuruk yang menemukan adanya pengaruh *Social Influences* secara positif terhadap niat perilaku mahasiswa menggunakan *accounting software*. Pada penelitian Andriyanto et al., (2019) dari hasil penyebaran kuisioner yang dibagikan kepada 128 responden di kantor desa wilayah Pemerintah Kabupaten Banyuwangi yang mendapatkan bukti bahwa *Social Influences* terhadap minat penggunaan sistem informasi akuntansi menyatakan hasil tidak didukung.

Selain variabel *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, dan *Social Influences*, minat individu dalam menggunakan teknologi juga dipengaruhi oleh *Students Innovation*. *Student Innovation* merupakan sejauh mana keinginan mahasiswa dalam mencoba teknologi baru. Mahasiswa yang memiliki inovasi pribadi yang tinggi akan merasa tertantang untuk mengambil risiko dan mempunyai minat yang lebih positif dalam menggunakan teknologi. Hasil penelitian dari Abu-al-aish & Love (2023) menyatakan variabel *Students Innovation* merupakan faktor yang mempengaruhi minat menggunakan m-learning. Sedangkan hasil penelitian menurut Fikri et al., (2022) menyimpulkan bahwa *Students Innovation* tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan *software* akuntansi. Hasil ungkapan tersebut menjadi celah peneliti dan mendorong peneliti untuk melakukan penelitian tersebut, dan selanjutnya Fikri et al., (2022) ; Handoko (2019) memberikan saran bahwa untuk peneliti berikutnya bisa mengembangkan penelitian sejenis dengan objek yang berbeda seperti di Perguruan Tinggi atau menambah Perguruan Tinggi lain di wilayah tertentu.

Berdasarkan pada uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“ANALISIS MINAT MAHASISWA AKUNTANSI DALAM MENGGUNAKAN ACCOUNTING SOFTWARE DENGAN MODEL UTAUT ”**.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan masalahnya sebagai berikut :

1. Apakah *performance expectancy* berpengaruh terhadap minat mahasiswa akuntansi dalam menggunakan *accounting software* ?
2. Apakah *effort expectancy* berpengaruh terhadap minat mahasiswa akuntansi dalam menggunakan *accounting software* ?
3. Apakah *social influences* berpengaruh terhadap minat mahasiswa akuntansi dalam menggunakan *accounting software* ?
4. Apakah *students innovation* berpengaruh terhadap minat mahasiswa akuntansi dalam menggunakan *accounting software*?
5. Apakah *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influences*, dan *students innovation* secara simultan berpengaruh terhadap minat mahasiswa akuntansi dalam menggunakan *accounting software* ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, adapun tujuan pada penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh *performance expectancy* terhadap minat mahasiswa akuntansi dalam menggunakan *accounting software*.
2. Untuk mengetahui pengaruh *effort expectancy* terhadap minat mahasiswa akuntansi dalam menggunakan *accounting software*.
3. Untuk mengetahui pengaruh *social influences* terhadap minat mahasiswa akuntansi dalam menggunakan *accounting software*.
4. Untuk mengetahui pengaruh *students innovation* terhadap minat mahasiswa akuntansi dalam menggunakan *accounting software*.
5. Untuk mengetahui pengaruh secara simultan dari *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influences*, dan *students innovation*

terhadap minat mahasiswa akuntansi dalam menggunakan *accounting software*.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat secara teoritis yang dapat menambah pengetahuan terkait minat menggunakan teknologi *accounting software* pada mahasiswa akuntansi dengan model UTAUT.

2. Bagi Politeknik Harapan Bersama

Penelitian ini bisa dijadikan sebagai bahan informasi untuk peneliti selanjutnya dalam mengembangkan dan menelaah serta mendalami topik mengenai minat mahasiswa akuntansi dalam menggunakan *software* lain.

1.5 Batasan Masalah

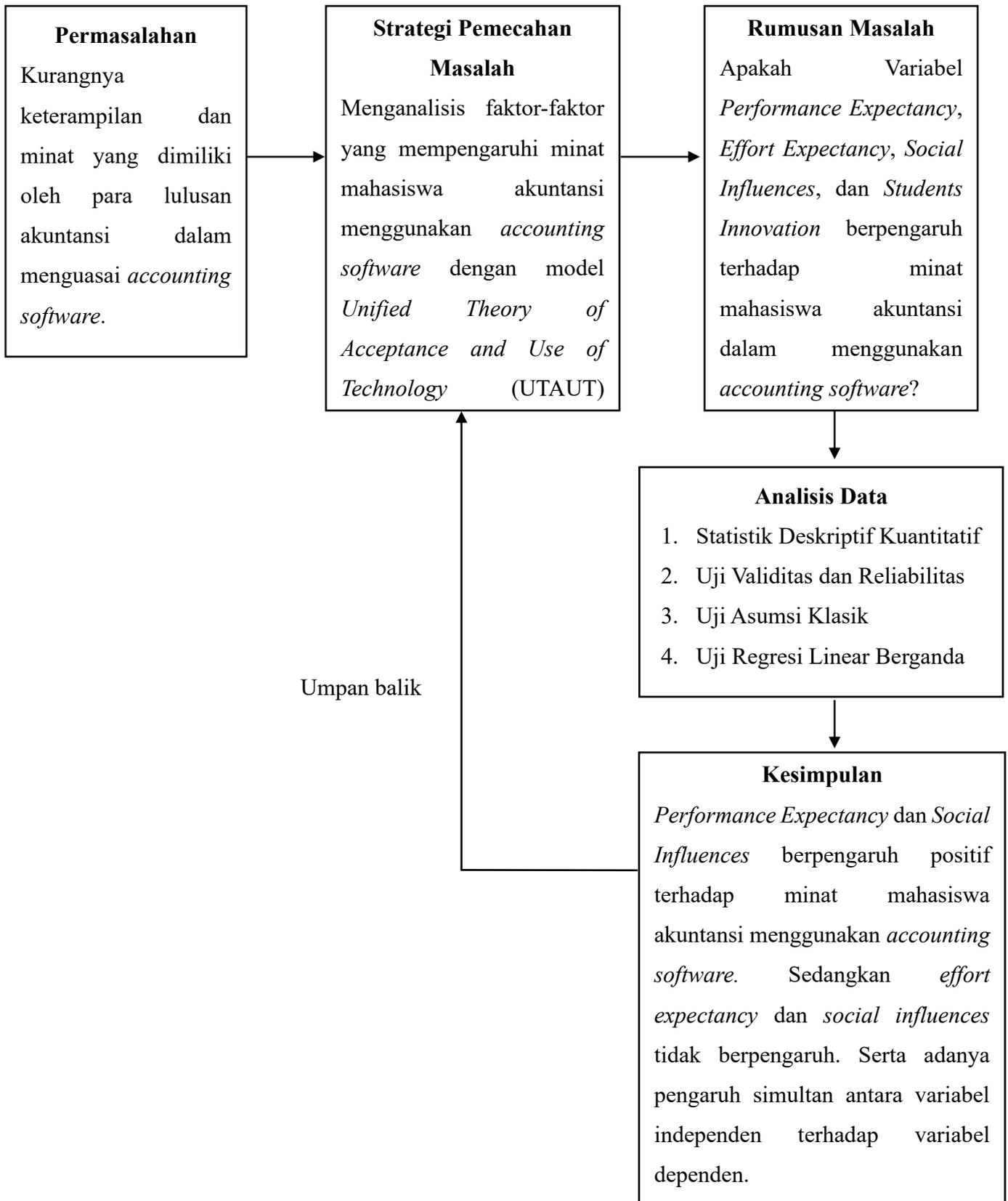
Batasan masalah dalam penelitian dimaksudkan agar peneliti lebih terfokus pada pokok pembahasan. Berdasarkan latar belakang di atas, subjek penelitian, dan objek penelitian ini adalah mahasiswa akuntansi di wilayah Kota Tegal meliputi Mahasiswa Politeknik Harapan Bersama, Mahasiswa Universitas Pancasakti Tegal, dan Mahasiswa Politeknik Muhammadiyah Tegal. Penelitian ini juga terfokus pada mahasiswa akuntansi yang telah mempelajari mata kuliah komputer akuntansi.

1.6 Kerangka Berpikir

Salah satu perubahan teknologi yang berkembang begitu pesat di era saat ini yaitu *accounting software*. Menurut *Bangladesh Association of*

Software and Information Service on Accounting Software yang telah melakukan survei, menyatakan bahwa Industri Informasi Teknologi sebanyak 47% menggunakan *accounting software* (Nazar et al., 2023). Hal tersebut tentu memberikan banyak manfaat bagi para pengguna yang dapat mempermudah pekerjaan dasar bagi seorang akuntan yang dapat dengan mudah terselesaikan dengan waktu yang lebih cepat. Namun demikian yang menjadi perhatian adalah tidak semua pengguna dari teknologi tersebut menguasai akan keterampilan dari teknologi itu sendiri. Kendala demikian jika terus dibiarkan, maka akan sulit diatasi. Masalah tersebut terjadi karena kurangnya keterampilan dan minat yang dimiliki oleh para lulusan akuntansi atau mahasiswa akuntansi dalam kemampuan menguasai *accounting software*.

Mengacu dari uraian di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan untuk membuat kerangka berpikir pada penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Kerangka Berpikir

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan tugas akhir ini terdiri dari 3 bagian, dimana masing-masing bagian dan bab akan disusun secara sistematis sebagai berikut :

1. Bagian Awal

Bagian awal bertujuan untuk memberikan akses kemudahan bagi para pembaca untuk menemukan bagian-bagian penting yang ada di dalam tugas akhir ini. Pada bagian awal berisi sampul depan dan halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian tugas akhir, halaman lembar pernyataan persetujuan publikasi karya ilmiah untuk kepentingan akademisi, halaman persembahan, halaman motto, prakata, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar simbol, serta daftar lampiran.

2. Bagian Isi yang terdiri dari lima bab, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I akan meliputi beberapa subbab yang terdiri dari : latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, kerangka berpikir, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini akan menjelaskan mengenai tinjauan pustaka yang berkaitan dengan kajian pustaka, penelitian terdahulu, serta hipotesis penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini akan diuraikan dengan jelas mengenai lokasi penelitian, waktu penelitian, jenis data, sumber data, metode pengumpulan data, populasi dan sampel, serta definisi operasional variabel.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab IV peneliti akan memberikan hasil analisa, menjelaskan serta menyajikan data dari hasil penelitiannya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini sebagai penutup dalam tugas akhir dari penelitian yang diambil berdasarkan hasil dari pembahasan dan keterbatasan penelitian, serta saran-saran yang ditujukan untuk memberikan dampak yang baik bagi peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi mengenai kepustakaan atau *literature* yang berkaitan dengan penelitian.

3. Bagian Akhir

LAMPIRAN

Berisi informasi tambahan yang mendukung kelengkapan dalam penelitian ini.