

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Sistem Informasi

2.1.1 Definisi

Menurut Turban, Rainer dan Potter (2005)

Sistem informasi adalah proses mengumpulkan, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu. Sebagian besar sistem informasi sudah terkomputerisasi

Menurut Ferry N. Suthion

Sistem informasi adalah kumpulan elemen terintegrasi yang siap untuk menerima data sebagai bahan mentah sistem, mengolah atau memproses data tersebut sedemikian rupa menjadi informasi dan pengetahuan bagi pengguna sistem informasi tersebut.

Dalam Wikipedia

Sistem informasi adalah serangkaian prosedur formal dimana data dikumpulkan, diproses menjadi informasi dan didistribusikan ke para pengguna

2.1.2 Elemen

Ada empat elemen sistem informasi. Semua elemen terkait satu sama lain menyusun sebuah sistem, yang akan berinteraksi dengan lingkungan. Elemen tersebut adalah:

a. Tujuan

Kesuksesan suatu sistem membutuhkan tujuan-tujuan yang terdefiniskan. Setiap sistem yang dibentuk memiliki tujuan yang hendak dicapai. Tujuan inilah yang nantinya secara tidak langsung akan mengarahkan sistem. Setiap sistem informasi memiliki tujuan yang berbeda-beda, sesuai dengan bidang kegiatannya. Secara umum, tujuan sistem informasi ada tiga, yaitu fungsi kepengurusan manajemen, dasar pengambilan keputusan, dan pendukung kegiatan operasi perusahaan.

b. Input

Input sistem merupakan segala sesuatu yang masuk ke dalam sistem informasi, yang selanjutnya menjadi bahan untuk diproses.

c. Proses

Proses dalam sistem informasi merupakan elemen yang berperan untuk mengubah atau mentransformasi semua masukan sistem menjadi keluaran.

d. Output

Output dari sistem informasi merupakan hasil dari pemrosesan yang dilakukan oleh sistem.

e. Mekanisme Pengendalian dan Umpan Balik

Mekanisme pengendalian dapat diwujudkan dengan menggunakan umpan balik yang menilai output. Tujuan pengendalian, yang mengendalikan input dan proses- ialah untuk mengatur agar sistem informasi yang dibuat berjalan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan sebelumnya. Sistem akan membandingkan antara output sistem dan output standar.

2.1.3 Komponen

a. *Hardware*

seperti monitor, *printer*, *scanner*, *bar code reader*

b. *Software*

Software adalah kumpulan instruksi yang memungkinkan perangkat keras memproses data.

c. Prosedur

Prosedur adalah kumpulan aturan yang dipakai untuk mewujudkan pemrosesan data dan pembangkitan output yang dikehendaki.

d. Data

Menurut Turban, Rainer dan Potter (2005)

Berupa diskripsi dasar sesuatu, peristiwa, aktivitas dan transaksi yang dicatat, dikelompokkan dan disimpan namun belum terkelola untuk menyampaikan arti khusus.

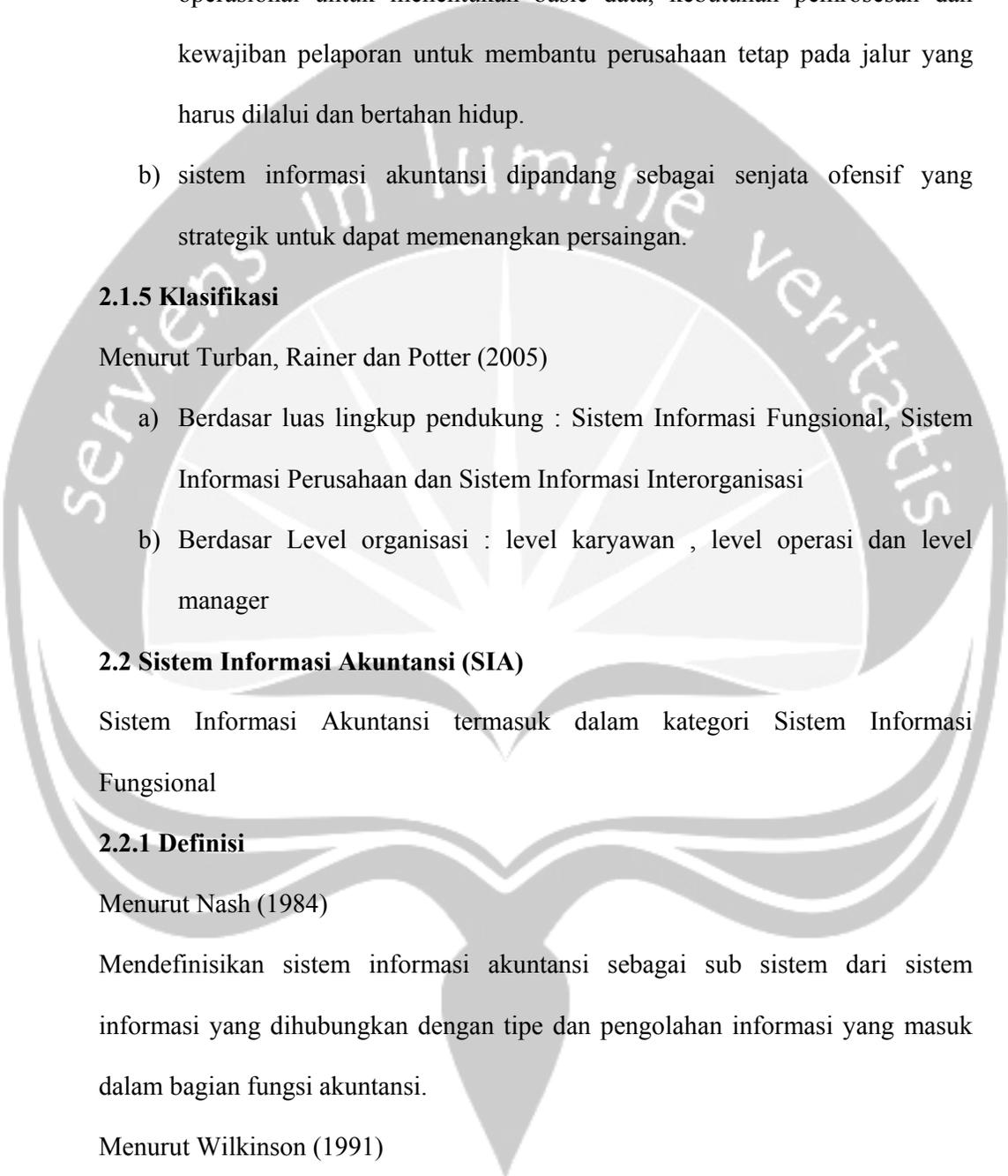
e. Orang

Semua pihak yang bertanggung jawab dalam pengembangan sistem informasi, memasukkan dan memproses data atau menggunakan output sistem informasi.

Tanpa manusia kompeten untuk mengkoordinasikan sistem maka menghasilkan informasi yang tidak tepat waktu dan tidak akurat

2.1.4 Manfaat

Secara umum ada dua filosofi yang dapat digunakan dalam pengembangan sistem informasi organisasi, yaitu dipandang sebagai senjata pertahanan taktik dan senjata ofensif strategik.

- 
- a) sistem informasi dipandang sebagai senjata pertahanan taktik dan operasional untuk menentukan basic data, kebutuhan pemrosesan dan kewajiban pelaporan untuk membantu perusahaan tetap pada jalur yang harus dilalui dan bertahan hidup.
 - b) sistem informasi akuntansi dipandang sebagai senjata ofensif yang strategik untuk dapat memenangkan persaingan.

2.1.5 Klasifikasi

Menurut Turban, Rainer dan Potter (2005)

- a) Berdasar luas lingkup pendukung : Sistem Informasi Fungsional, Sistem Informasi Perusahaan dan Sistem Informasi Interorganisasi
- b) Berdasar Level organisasi : level karyawan , level operasi dan level manager

2.2 Sistem Informasi Akuntansi (SIA)

Sistem Informasi Akuntansi termasuk dalam kategori Sistem Informasi Fungsional

2.2.1 Definisi

Menurut Nash (1984)

Mendefinisikan sistem informasi akuntansi sebagai sub sistem dari sistem informasi yang dihubungkan dengan tipe dan pengolahan informasi yang masuk dalam bagian fungsi akuntansi.

Menurut Wilkinson (1991)

Mendefinisikan Sistem informasi akuntansi sebagai suatu rerangka pengkoordinasian sumber daya (*data, materials, equipment, suppliers, personal,*

and funds) untuk mengkonversi input berupa data ekonomik menjadi informasi keuangan yang digunakan untuk melaksanakan kegiatan suatu entitas dan menyediakan informasi akuntansi bagi pihak-pihak yang berkepentingan

Menurut Bodnar dan Hopwood (1993)

Mendefinisikan sistem informasi akuntansi sebagai kumpulan sumber daya yang dirancang untuk mentransformasikan data keuangan menjadi informasi.

Menurut Gelinas, Orams, dan Wiggins (1997)

Mendefinisikan sistem informasi akuntansi sebagai subsistem khusus dari sistem informasi manajemen yang tujuannya menghimpun, memproses, dan melaporkan informasi terkait transaksi keuangan.

2.2.2 Fungsi yang dilakukan

a. Pengumpulan Data

Fungsi pengumpulan data berupa memasukkan data transaksi, mensahkan serta memeriksa data untuk memastikan ketepatan dan kelengkapannya. Jika data bersifat kuantitatif, data dihitung dahulu sebelum dicatat. Jika data jauh dari lokasi pemrosesan, maka data harus ditransmisikan lebih dahulu.

b. Pemrosesan Data

Pemrosesan data terdiri atas proses pengubahan input menjadi output. Fungsi pemrosesan

data terdiri atas langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Pengklasifikasian atau menetapkan data berdasar kategori yang telah ditetapkan.
- b) Menyalin data ke dokumen atau media lain.

- c) Mengurutkan, atau menyusun data menurut karakteristiknya.
- d) Mengelompokkan atau mengumpulkan transaksi sejenis.
- e) Menggabungkan atau mengkombinasikan dua atau lebih data atau arsip.
- f) Melakukan penghitungan.
- g) Peringkasan, atau penjumlahan data kuantitatif.
- h) Membandingkan data untuk mendapatkan persamaan atau perbedaan yang ada.

3. Manajemen Data

Manajemen data terdiri atas tiga tahap, yaitu: penyimpanan, pemutakhiran dan pemunculan kembali (*retrieving*). Tahap penyimpanan merupakan penempatan data dalam basis data yang disebut arsip. Pada tahap pemutakhiran, data yang tersimpan diperbaharui dan disesuaikan dengan peristiwa terbaru. Kemudian pada tahap *retrieving*, data yang tersimpan diakses dan diringkas kembali untuk diproses lebih lanjut atau untuk keperluan pembuatan laporan. Manajemen data dan pemrosesan data mempunyai hubungan yang sangat erat. Tahap pengelompokkan data dan pengurutan data dari fungsi pemrosesan data, sering dilakukan sebagai pendahuluan sebelum dilakukan tahap pemutakhiran. Manajemen data dapat dipandang sebagai bagian dari pemrosesan data

4. Pengendalian Data

Pengendalian data mempunyai dua tujuan dasar: (1) menjaga dan menjamin keamanan aset perusahaan, dan (2) menjamin bahwa data yang diperoleh akurat dan lengkap sekaligus diproses dengan benar.

5. Penghasil Informasi

Fungsi dari penghasil informasi adalah pemrosesan informasi, penginterpretasian, dan pengkomunikasian informasi.

2.2.3 Manfaat

- a) Untuk mendukung operasi sehari-hari
- b) Memberikan informasi yang *reliable, timely, relevant dan complete* bagi pihak eksternal maupun internal entitas

Informasi yang dihasilkan oleh SIA adalah informasi akuntansi berupa informasi operasi (IO), informasi akuntansi manajemen (IAM), dan informasi akuntansi keuangan (IAK).

- c) Meningkatkan efektivitas dan efisiensi biaya dalam mengumpulkan data ekonomi.
- d) Meningkatkan kualitas keputusan yang akan diambil oleh pihak manajemen.
- e) Pembagian pengetahuan (*knowledge sharing*).
- f) Memberikan *competitive advantage* dan *value* bagi entitas

Dalam model *value chain*, investasi teknologi sistem informasi merupakan aktivitas pendukung untuk meningkatkan laba.

2.3. Komputerisasi Akuntansi / Sistem Informasi Akuntansi Terkomputerisasi

Teknologi informasi yang meliputi komputer dan telekomunikasi memungkinkan suatu entitas mengumpulkan data, menyimpan, mengolah, dan mendistribusikan informasi kepada para pemakai dengan cost yang relatif rendah. Teknologi informasi digunakan untuk melaksanakan bisnis perusahaan

(Wilkinson dalam Fahmi,2004). Sistem Informasi Akuntansi terkomputerisasi telah diterapkan hampir semua entitas bisnis. Siklus akuntansi terutama pencatatan dan olah data dapat digantikan dengan komputer. Dengan sistem komputer maka langkah yang paling kritis adalah analisis transaksi karena jika langkah ini salah, hasil pengolahan data oleh komputer juga salah. Disini perlu dipertimbangkan pihak yang melakukan pemasukan data. Tentu saja tidak setiap orang dapat melakukan hal tersebut karena dibutuhkan orang yang kompeten

Program komputer untuk akuntansi biasanya dirancang dengan cermat sehingga pihak yang melakukan pencatatan transaksi dapat melaksanakan dengan mudah. Setiap langkah yang dikerjakan dalam siklus akuntansi (penjurnalan, pengakuan dan penyusunan daftar saldo) dapat dilakukan dengan mengikuti instruksi yang langsung dapat dilihat pada layar monitor. Instruksi ditampilkan di layar monitor dalam bentuk menu. Menu akan menyajikan daftar operasi yang dapat diminta oleh *user* selanjutnya memilih operasi yang dikehendaki.

Pertimbangan utama penggunaan teknologi informasi adalah pertimbangan *cost and benefit*. Penggunaan teknologi informasi merupakan sebuah investasi besar bagi sebuah organisasi. Bukan hanya dalam hal biaya investasi tetapi waktu, tenaga dan sumber daya. Jika dibandingkan dengan sistem manual, sistem komputerisasi mempunyai keunggulan (*benefit*) khususnya dalam hal kecepatan (*speed*), ketelitian (*accuracy*) dan kapasitas (*capacity*) pemrosesan

2.4 Aspek Perilaku dalam Penerimaan Teknologi (*software*) Komputer

Menurut Syam 1999 (dalam Fahmi, 2004), perilaku *user* perlu mendapat perhatian khusus dalam konteks penerapan teknologi informasi. Pendapat ini sejalan dengan Sung 1987 dalam Trisna 1998 (dalam Fahmi,2004) yang menyatakan bahwa faktor-faktor teknis, perilaku, situasi dan personil pengguna teknologi informasi perlu dipertimbangkan sebelum teknologi informasi diimplementasikan. Sri Astuti 2001 (dalam Fahmi 2004) berpendapat bahwa penggunaan teknologi informasi oleh individual, kelompok atau organisasi merupakan variabel inti dalam riset sistem informasi karena sebelum digunakan, terlebih dahulu dipastikan, apakah teknologi informasi tersebut diterima, hal ini terkait dengan perilaku pada individu atau organisasi yang menggunakan.

Menurut Boodnar dan Hopwood, 1995 (dalam Fahmi 2004), pengembangan teknologi informasi memerlukan perencanaan dan implementasi untuk menghindari adanya penolakan terhadap sistem yang dikembangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Sabherwal dan Elam 1995 (dalam Fahmi 2004) yang menyatakan bahwa penerapan teknologi informasi menimbulkan *problem* diantaranya faktor perilaku. Guimares dan Ramanujam 1996, Lee 1986, Strassman 1985 dalam Nur Indriantoro 2000 (dalam Fahmi 2004), menemukan bahwa penerapan teknologi informasi dalam suatu organisasi mendorong terjadinya perubahan revolusioner terhadap perilaku individu dalam bekerja. Lebih jauh Tompson .et.al 1991 (dalam Fahmi,2004) menjelaskan tentang faktor sikap sebagai aspek yang mempengaruhi perilaku individual.

Berdasarkan hasil penelitian empiris diatas, aspek perilaku dalam penerapan teknologi informasi merupakan salah satu aspek penting karena berhubungan langsung dengan *user*. Interaksi *user* dengan perangkat komputer dipengaruhi oleh persepsi sebagai aspek keprilakuan yang melekat pada diri manusia sebagai *user*. Kesimpulan yang dapat ditarik adalah penerapan suatu sistem teknologi informasi tidak lepas dari aspek perilaku.

Penerimaan teknologi informasi dapat dilihat dari frekuensi penggunaan komputer (DeLone,1981; Soh.et.al, 1992 dalam Fahmi, 2004) dan aspek kepuasan pengguna (Montazemi,1988; Raymond,1985,1990; Soh.et.al,1992; Thong.et.al,1992 dalam Iqbaria.et.al,1997 dalam Fahmi, 2004). Penelitian yang dilakukan oleh Adam.et.al (1992); Davis.et.al (1989); Szajna (1996), Thompson.et.al (1991) dalam Iqbaria.et.al 1997 (dalam Fahmi, 2004) menjadikan penggunaan sistem sebagai indikator utama penerimaan penggunaan

User acceptance dapat didefinisikan sebagai keinginan *user* memanfaatkan teknologi informasi, terutama teknologi komputer yang didesain untuk membantu pekerjaan. Kurangnya *user acceptance* akan berpengaruh terhadap kesuksesan sebuah sistem informasi yang baru. Oleh karena itu, *user acceptance* perlu dipandang sebagai faktor sentral yang menentukan sukses atau tidaknya suatu sistem informasi. Untuk memprediksi *user acceptance*, para peneliti membuat model yang dapat menggambarkan *user acceptance*. Banyak model telah ditemukan dan sampai saat ini ada delapan model *user acceptance*. Venkatesh meringkas ke dalam sebuah model baru yaitu *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)*. UTAUT merupakan pemaparan

Theory of Reasoned Action (TRA) dari Fishbein dan Ajzein 1975, *Technology Acceptance Model (TAM)* dari Davis, *Motivation Model* , *Theory of Planed Behavior (TPB)* dari Azjen 1991, *Combined TAM-TPB* dari Tatlor dan Todd 1995, *Model of Personal computing Utilization* dari Thompson et al 1991, *Innovation Diffusion Theory* dan *Social Cognitive Theory*. Masing – masing teori meninjau *user acceptance* dari berbagai segi yaitu *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, dan *Facilitating Conditions*.

2.5 Technology Acceptance Model (TAM)

Technology Acceptance Model dikembangkan dibawah kontrak dengan IBM Canada Ltd pada pertengahan 1980-an. *Technology Acceptance Model* digunakan untuk mengevaluasi potesial pasar berbagai aplikasi berbasis PC sebagai pedoman bagi investor dalam pengembangan produk baru (Davis dan Venkatesh, 1996 dalam Fahmi, 2004)

Technology Acceptance Model dikembangkan oleh Davis F.D (1989), diadopsi dari *Theory of Reasoned Action (TRA)*, yaitu teori Tindakan Beralasan yang dikembangkan oleh Fishbe dan Ajzen (1975), dengan satu premis bahwa reaksi dan persepsi seseorang terhadap sesuatu, akan menentukan sikap dan perilaku orang tersebut. Dengan demikian reaksi dan persepsi user teknologi informasi akan mempengaruhi sikapnya dalam menerima teknologi informasi.

Technology Acceptance Model menempatkan faktor sikap dari perilaku *user* dengan dua variabel yaitu kemanfaatan (*usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*ease of use*). *Technology Acceptance Model* yang dikembangkan dari teori psikologis menjelaskan perilaku pengguna komputer. Tujuan model ini

untuk menjelaskan faktor-faktor utama dari perilaku pengguna teknologi informasi terhadap penerimaan teknologi informasi sendiri. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi adalah persepsi pengguna atas kemudahan penggunaan teknologi informasi sebagai suatu tindakan yang beralasan sehingga orang tersebut dapat menerima teknologi informasi. Secara empiris model ini telah terbukti memberikan gambaran pada aspek perilaku pengguna PC, banyak pengguna PC dapat dengan mudah menerima karena sesuai dengan apa yang diinginkan (Iqbaria,et.al,1997 dalam Fahmi, 2004).

Kedua variabel model *Technology Acceptance Model* yaitu persepsi kemanfaatan (*usefulness*) dan kemudahan penggunaan (*ease of use*) dapat menjelaskan aspek keperilakuan pengguna (Davis.et.al,1989 dalam Iqbaria.et.al, 1997 dalam Fahmi, 2004). Model ini secara lebih jelas menggambarkan bahwa penerimaan penggunaan teknologi informasi dipengaruhi oleh kemanfaatan (*usefulness*) dan kemudahan penggunaan (*ease of use*). Keduanya memiliki determinan yang tinggi, validitas yang sudah teruji secara empiris, dapat digunakan secara umum dan mudah (Chau,1996; Davis,1989; dalam Jantan 2001 dalam Fahmi, 2004). *Technology Acceptance Model* mendapat perluasan dari para peneliti (Iqbaria 1994;1997; Ferguson 1991; dan Chin and Todd 1995 (dalam Fahmi, 2004)). Para peneliti sistem informasi memodifikasi *Technology Acceptance Model* yang disesuaikan dengan kondisi penelitiannya. Meskipun *Technology Acceptance Model* dapat memprediksi penerimaan teknologi namun *Technology Acceptance Model* memiliki kelemahan yaitu tidak membantu untuk

memahami dan menjelaskan cara *user* menerima sistem informasi (Venkatesh dalam Rustiana, 2006)

2.6 Computer Self Efficacy (CSE)

Istilah *Self Efficacy* pertama kali diperkenalkan oleh Albert Bandura (1986) dalam Teori Kognitif Sosialnya. *Self Efficacy* terkait dengan pertimbangan apa yang seseorang lakukan dengan keahlian apa saja yang mereka miliki. (dalam Olivia Khorammi, 2001). *Self Efficacy* adalah keyakinan pada kemampuan diri sendiri untuk dapat menyelesaikan suatu tugas sesuai dengan tujuan. *Self efficacy* menyebabkan keterlibatan aktif dalam kegiatan, mendorong perkembangan kompetensi. (Nuhoni dan Hendrian, 2007).

Computer Self Efficacy didefinisikan oleh Compeau dan Higgins (1995 dalam Rustiana, 2004) sebagai *judgement* kapabilitas dan keahlian komputer seseorang untuk melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan teknologi informasi. *Computer Self Efficacy* menggambarkan persepsi individu tentang kemampuannya menggunakan komputer untuk menyelesaikan tugas menggunakan paket *software* (Rustiana, 2006)

Antitudes terhadap komputer berhubungan dengan sebuah konsep *Computer Self Efficacy*. Seseorang yang tidak menilai dirinya sebagai pengguna komputer yang kompeten akan sedikit menyukai pemakaian komputer (Delcourt dan Kenzie 1993 dalam Olivia Khorammi, 2001) .Sedangkan Murphy, Coover dan Owen (1988) mendefinisikan *Computer Self Efficacy* sebagai kepercayaan individu dimana mereka dapat melaksanakan tugas komputer spesifik. Dalam Rustiana (2004), konsep *Computer Self Efficacy* dipandang sebagai salah satu

variabel penting untuk studi perilaku individual dalam bidang teknologi informasi (Agarwal et al. 2000). Penelitian tentang *Computer Self Efficacy* telah banyak dilakukan (Wijaya 2003; Indriantoro 2000; Rifa dan Gudono 1998; Igbaria dan Livari 1995; Agarwal et al.2000 (dalam Rustiana, 2004)).

Computer Self Efficacy mempunyai hubungan positif dengan kinerja dalam pelatihan *software* (Gist et al. 1989 dalam Sheng , 2003), *perceived ease of use* sistem komputer (Venkatesh 2000) dan kemampuan mengadaptasi teknologi komputer baru (Burkhart dan Brass 1989 dalam Sheng, 2003). Semua ini berdampak positif untuk kesuksesan penerapan sistem informasi.

Masih dalam Rustiana (2004), Compeau dan Higgins menjelaskan tiga dimensi CSE, yaitu: (1)*magnitude*. *Magnitude* mengacu pada tingkat kapabilitas yang diharapkan dalam penggunaan komputer. Individu yang mempunyai *magnitude Computer Self Efficacy* yang tinggi diharapkan mampu memahami dan menyelesaikan tugas-tugas komputasi yang lebih kompleks dibandingkan dengan individu yang mempunyai level *magnitude Computer Self Efficacy* yang rendah karena kurangnya dukungan maupun bantuan.(2) *strength*. *Strength* mengacu pada level keyakinan tentang *judgement* atau kepercayaan individu untuk menyelesaikan tugas-tugas komputasinya dengan baik dan (3) *generalibility*. Dalam konteks komputer, mencerminkan perbedaan konfigurasi *hardware* dan *software* sehingga individu yang mempunyai level *generalibility Computer Self Efficacy* tinggi diharapkan kompeten menggunakan paket-paket *software* yang berbeda.

2.7 Perceived Ease of Use

Davis, F.D (1989 dalam Fahmi, 2004) mendefinisikan kemudahan penggunaan (*ease of use*) sebagai suatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa komputer dapat dengan mudah dipahami. Menurut Goodwin 1987 ; Silver 1988; (dalam Adam.et.al 1992, dalam Fahmi, 2004) ,intensitas penggunaan dapat menunjukkan kemudahan penggunaan. Sistem yang lebih sering digunakan menunjukkan bahwa sistem tersebut lebih dikenal dan lebih mudah dioperasikan sehingga dapat disimpulkan bahwa kemudahan penggunaan akan mengurangi usaha (baik waktu dan tenaga) seseorang dalam mempelajari komputer.

Pengguna teknologi informasi mempercayai bahwa teknologi informasi yang lebih fleksibel, mudah dipahami, dan mudah dioperasikan, sebagai karakteristik kemudahan penggunaan. Davis.F.D (1989) memberikan beberapa indikator kemudahan penggunaan teknologi informasi, antara lain; (1) komputer sangat mudah dipelajari, (2) komputer mengerjakan dengan mudah apa yang diinginkan oleh pengguna, (3) keterampilan pengguna bertambah dengan menggunakan komputer,dan (4) komputer sangat mudah untuk dioperasikan.

Persepsi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah tanggapan langsung dari sesuatu. Persepsi akan memberikan tindakan berupa penerimaan atau penolakan sesuatu. Persepsi mengenai komputerisasi akuntansi akan berdasarkan pemahaman mendasar mengenai *software* akuntansi. Melalui persepsi akan membentuk keyakinan dalam individu bahwa komputer merupakan teknologi yang mudah diterima. Melalui keyakinan dan pemahaman tersebut, timbul pengaplikasian komputer. Pengaplikasian komputer dengan persepsi

”menerima’ akan menimbulkan kapabilitas pengoperasian komputer. Persepsi mengenai pemahaman mendasar terhadap teknologi komputer adalah salah satu faktor penting yang menentukan keputusan seseorang menggunakan komputer (Hill et al, 1987). Persepsi yang menimbulkan aspek sikap pemakai merupakan faktor penting yang memberi kontribusi terhadap akseptasi teknologi informasi (Igbaria, 1994)

Technology Acceptance Model memprediksi *user acceptance* terhadap teknologi apapun berdasarkan dua faktor, *perceived usefulness* (tingkatan dimana *user* percaya bahwa dengan menggunakan sistem akan meningkatkan performa mereka dalam bekerja) dan *perceived ease of use* (tingkatan dimana *user* percaya bahwa sistem tersebut dapat digunakan dengan mudah dan bebas dari masalah). Dalam penelitian ini, factor yang diambil sebagai variable hanya *Perceived Ease of Use* karena objek penelitian lebih mengindikasikan relevansi hasil jika ditinjau dari *Perceived Ease of Use*. Untuk *Perceived Usefulness* tidak diuji karena sudah terbukti tuntutan manajemen Bank CIMB Niaga mewajibkan semua *teller* mengadopsi *software Mozaik* dan apapun *software* yang digunakan memiliki fungsi sama sebagai instrumen yang bermanfaat untuk mempermudah tugas. Penelitian Irwin T.J Brown (2002) memaparkan pemahaman seseorang akan kebermanfaatan suatu teknologi (*perceived of usefulness*) tidak dapat dijadikan landasan untuk memperkirakan tingkat penggunaan teknologi tersebut. Hal ini memperkuat bahwa *perceived Ease of Use* lebih berpengaruh daripada *perceived of usefulness*. Sedangkan hasil penelitian Igbaria (1994) menyimpulkan bahwa

penggunaan Teknologi Informasi bukan karena adanya unsur tekanan, tetapi karena mudah digunakan

Dari empat segi *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)* Venkatesh yaitu segi yaitu *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, dan *Facilitating Conditions*, *Perceived Ease of Use* masuk dalam *Effort Expectancy*. Hsung Hung Ying et al menyatakan bahwa *Effort Expectancy* mempengaruhi intensitas penggunaan yang mengindikasikan keahlian mengoperasikan komputer. Wirjono (2005 dalam Nuhoni dan Hendrian, 2007) menyatakan seseorang menggunakan komputer apabila dia dapat menikmati kemudahan dari penggunaan komputer. Hasil penelitian Rustiana (2006) menghasilkan kesimpulan *Perceived Ease of Use* berpengaruh signifikan terhadap intensitas penggunaan system informasi.

Selain dari acuan penelitian sebelumnya, dalam kehidupan sehari-hari, banyak konsumen dan *user* memilih teknologi yang mudah diterima. Kemudahan pengoperasian cenderung menjadi pertimbangan dalam penerimaan sekaligus intensitas penggunaan teknologi baru. Utilitas mengindikasikan keahlian individual dalam menguasai komputer yang diproksikan dengan *Computer Self Efficacy*. Dari uraian ini, hipotesis pertama yang akan diuji adalah,

H1 : Perceived Ease of Use berpengaruh terhadap Computer Self Efficacy (CSE)

2.8 Perceived Complexity

Zaltman dan Stiff (1973; 428) dalam Helge Niska menyatakan bahwa salah satu dimensi pertimbangan penerimaan inovasi adalah *Complexity* dari inovasi tersebut, selanjutnya mereka mendefinisikan *Complexity* sebagai

penyerapan inovasi yang membutuhkan upaya pemahaman konsep dan intensitas penggunaan. Rogers dan Shornmaker (1971 dalam Thompson et al, 1991) menyatakan bahwa *Complexity* adalah tingkat inovasi diterima sebagai kesulitan relatif untuk dipahami dan digunakan. Masih dalam Thompson et al, Torntzky dan Klein menyimpulkan bahwa semakin kompleks inovasi maka akan semakin rendah tingkat adopsi inovasi tersebut. Sehingga penelitian Thomson et al (1991) melempar hipotesis ada pengaruh antara *Perceived Complexity* terhadap *personal computing* dan terbukti bahwa *Complexity* mempengaruhi *personal computing*.

Dari empat segi *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)* Venkatesh yaitu segi yaitu *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, dan *Facilitating Conditions*, *Perceived Complexity* termasuk dalam *effort expectancy*. *Perceived Complexity* diartikan sebagai suatu tingkatan dimana seseorang meyakini bahwa teknologi komputer memiliki tingkat kerumitan tertentu untuk dioperasikan yang mengindikasikan keraguan dan ketakutan. Keyakinan tersebut mempengaruhi intensitas penggunaan. Rendahnya intensitas penggunaan akan menghambat keahlian dan kemampuan penguasaan teknologi komputer sehingga hipotesis kedua dinyatakan,

H2: *Perceived Complexity* berpengaruh terhadap *Computer Self Efficacy (CSE)*

H1 dan H2 merupakan uji pengaruh secara parsial maka untuk simultan dihipotesiskan,

H3 : *Perceived Ease of Use* dan *Perceived Complexity* berpengaruh terhadap *Computer Self Efficacy*

2.9 Implikasi Perilaku *user* terhadap Komputerisasi Akuntansi dalam objek

Penelitian

Sistem Informasi Akuntansi sudah banyak diaplikasikan pada dunia perbankan sebagai suatu entitas bisnis. Sistem Informasi Akuntansi terkomputerisasi memiliki elemen berupa tujuan yang selaras dengan manfaat yaitu kecepatan dan ketepatan dalam melayani nasabah sebagai visi umum bank. Komponen sistem informasi berupa data dan sumber daya manusia

Sebagai kegiatan operasi sehari – hari dan ditinjau dari siklus akuntansi, mengidentifikasi dan mencatat transaksi nasabah adalah langkah pertama dalam *input* data. Disini, fungsi yang dilakukan sistem informasi akuntansi adalah pengumpulan data menggunakan komputer. Operator yang melaksanakan fungsi tersebut adalah *teller*. Bank sebagai lembaga keuangan dituntut cepat dan tepat dalam beroperasi melayani nasabah, hal tersebut pula yang dituntut level manajer bank pada para karyawan terutama *teller*. *Teller* dituntut tepat serta cepat mengoperasikan *software* transaksi nasabah agar tidak terjadi kesalahan penyampaian data untuk level olah selanjutnya.

Setelah dibeli oleh bank Niaga, bank Lippo diwajibkan menyeragamkan aspek sumber daya entitas seperti pada bank Niaga. Salah satu tuntutan pihak manajemen Niaga adalah penyeragaman *software* yang digunakan oleh *teller* . Per 1 April 2009, *teller* Lippo dan *teller* Niaga melebur menjadi teller CIMB Niaga. Mereka menggunakan *software input* transaksi nasabah, *Mozaik*. *Mozaik* sendiri adalah *software teller* bank Niaga

Teller sebagai sumber daya manusia entitas sekaligus *user software* tidak lepas dari teori perilaku penerimaan teknologi. Persepsi mereka muncul saat menghadapi bahkan mengadopsi *software* baru, apalagi di tengah paksaan pihak manajemen. Persepsi yang muncul adalah *Perceived Ease of Use* dan *Perceived Complexity*. Dengan sistem pencatatan menggunakan komputer maka *input* transaksi perlu diperhatikan karena jika langkah ini salah, hasil olah data oleh *software* akan salah. Perlu *teller* kompeten dalam mengoperasikan *software*, tanpa ragu dan cepat menginput data transaksi nasabah sebagai permulaan siklus akuntansi yang benar.