

**ANALISIS HUBUNGAN KAUSALITAS ANTARA *COMPUTER ANXIETY*,
PENGALAMAN KOMPUTER (*COMPUTER EXPERIENCE*) DAN
KEMAHIRAN KOMPUTER
(Studi pada Mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya)**

Heri Setiawan

Jurusan Administrasi Niaga Politeknik Negeri Sriwijaya
e-mail: heri.setiawan@polsri.ac.id

Abstract

This research was done at Polytechnic State of Sriwijaya and aimed at understanding the Influences of computer anxiety and computer experience on computer self-efficacy.. This study uses data collected by a survey on active student at Polytechnic State of Sriwijaya, using simple random sampling method with amount of sample 100 respondent. The data analysis using SPSS software and AMOS. The independent variables are computer anxiety and computer experience. Dependent variable is computer self-efficacy. The study results indicate that computer anxiety had significant and negative influence on computer self-efficacy. Then, computer experience had significant and positive influence on computer self-efficacy.

Keywords: *Computer Anxiety, Computer Experience, Computer Self-Efficacy*

Pendahuluan

Saat ini kebutuhan akan teknologi informasi (TI) sudah menjadi kebutuhan dasar bagi setiap organisasi terutama dalam menjalankan aktivitasnya. Teknologi informasi adalah suatu teknologi yang menitikberatkan pada penggunaan komputer dan teknologi yang berhubungan dengan pengelolaan sumber informasi (Wilkinson dan Cerullo, 1997). Teknologi informasi terus berkembang pesat dengan ditandai oleh perubahan *software* dan *hardware* yang akan menyebabkan kompleksitas penggunaan teknologi informasi. Teknologi informasi akan menjadi suatu kendala apabila kemampuan organisasi dalam mengaplikasikan teknologi informasi tidak disesuaikan dengan kemampuan sumberdaya manusia yang mengoperasikan teknologi informasi tersebut (Fazli, 1999). Perubahan teknologi informasi menyebabkan organisasi perlu mempersiapkan sumberdaya manusia yang mampu mengoperasikan teknologi tersebut. Hal ini berkaitan dengan perilaku individu dalam organisasi yang bersangkutan. Lebih jauh Fazli (1999) menyatakan bahwa kecanggihan teknologi informasi akan sangat tidak berarti jika pengguna teknologi informasi tidak berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi informasi tersebut.

Aspek sikap dari pemakai komputer merupakan faktor penting yang memberikan kontribusi terhadap kemahiran pemakai komputer. Individu yang mengalami kegelisahan terhadap komputer (*computer anxiety*) akan merasakan manfaat komputer lebih sedikit dibandingkan dengan individu yang tidak mengalami kegelisahan terhadap kehadiran komputer (Indriantoro, 2000). Perbedaan perilaku individu merupakan faktor yang menentukan perilaku kerja. Keinginan individu dipengaruhi oleh keyakinan akan akibat masa yang akan datang. Ketidaksukaan seseorang terhadap komputer dapat disebabkan oleh ketakutan dan kekhawatiran yang bersangkutan terhadap penggunaan teknologi informasi atau disebut dengan *computer anxiety*. *Computer anxiety* mempunyai hubungan yang negatif terhadap kemahiran seseorang dalam menggunakan komputer (Rifa dan Gudono, 1999). Sedangkan pengalaman komputer mempunyai pengaruh positif terhadap kemahiran komputer (Stone, 2003). Beberapa temuan menunjukkan adanya pengaruh jenis kelamin (*gender*) terhadap *computer anxiety*. Rifa dan Gudono (1999) menemukan bahwa jenis kelamin berhubungan negatif dengan kemahiran dalam menggunakan

komputer. Akan tetapi Igbaria dan Parasuraman (1989) menemukan hasil yang berbeda bahwa jenis kelamin tidak berpengaruh terhadap sikap dalam menggunakan komputer.

Aspek sikap pemakai merupakan faktor penting yang memberikan kontribusi terhadap penerimaan teknologi informasi (Igbaria, 1994 dalam Indriantoro, 2000). Setiap individu akan bersikap positif terhadap kehadiran teknologi informasi khususnya komputer jika merasakan manfaat (*perceived usefulness*) teknologi komputer untuk meningkatkan kinerja dan produktivitas. Manfaat yang dirasakan oleh pemakai komputer disebabkan oleh kemampuan setiap individu mengoperasikan komputer. Menurut Kusardoyo (1992) penampilan organisasi dalam mencapai tujuan banyak dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain tinggi rendahnya kecemasan (*anxiety*) individu. Kecemasan banyak mempengaruhi *performance* individu dalam bertindak dan berperilaku. Ardnt et al., (1985) mengungkapkan hubungan antara sikap dengan penggunaan komputer, dimana subjek yang memiliki sikap positif terhadap komputer lebih banyak menggunakan komputer daripada subjek yang bersifat pesimis. Sikap negatif terhadap komputer akan berdampak negatif bagi perkembangan teknologi informasi karena sumberdaya pemakainya akan menolak perkembangan teknologi informasi sehingga berakibat negatif bagi suatu organisasi.

Perilaku individu terhadap komputer diproksikan dalam *computer anxiety* dan kinerja individu diproksikan dalam kemahiran penggunaan komputer. *Computer anxiety* merupakan kecenderungan seseorang menjadi susah, khawatir, atau ketakutan mengenai penggunaan komputer dimasa sekarang dan masa yang akan datang (Rifa dan Gudono, 1999). Semakin cemas individu terhadap teknologi komputer akan mengakibatkan penghindaran atau penolakan individu dalam mempelajari maupun menggunakan komputer. Sikap positif seseorang untuk menerima kehadiran teknologi komputer dilandasi oleh keyakinan bahwa komputer dapat membantu pekerjaan sehingga timbul rasa suka terhadap komputer. Ketidaksukaan seseorang terhadap komputer dapat disebabkan oleh ketakutan dan kekhawatiran yang bersangkutan terhadap teknologi komputer (Igbaria dan Parasuraman, 1989). Heissen et al., (1987) menemukan bahwa mahasiswa perguruan tinggi yang memiliki *computer anxiety* lebih tinggi mempunyai kepercayaan diri dan hasil kerja yang lebih rendah dibandingkan dengan mahasiswa yang memiliki *computer anxiety* yang lebih rendah. Berdasarkan penelitian tersebut dapat diperoleh kesimpulan bahwa terdapat hubungan negatif antara *computer anxiety* dan kinerja dari pemakai komputer (*user*). Beberapa temuan menunjukkan bahwa ada pengaruh jenis kelamin pada sikap terhadap komputer. Perempuan cenderung lebih cemas dalam bekerja menggunakan komputer karena takut akan penilaian orang lain. Kecenderungan perempuan untuk menjadi cemas dengan keterbatasan kemampuan yang dimiliki disebut dengan istilah *fear of success*.

Pengalaman komputer merupakan pengalaman dalam menggunakan komputer yaitu tingkat dimana pemakai dilengkapi dan memperoleh pengalaman yang berhubungan dengan komputer untuk meningkatkan keterampilan serta kesesuaian antara tugas-teknologi (*task-technology fit*). Kesesuaian antara tugas dan teknologi merupakan tingkat sejauh mana suatu teknologi memberikan bantuan kepada individu untuk menyelesaikan semua tugas dalam suatu organisasi (Goodhue dan Thompson, 1995). Kemahiran komputer adalah kemampuan pemakai dalam hal aplikasi komputer, sistem operasi komputer, penanganan file dan perangkat keras penyimpanan data dan penggunaan tombol-tombol pada *keyboard* (Idriantoro, 2000). Compeau dan Higgins (1995) berpendapat bahwa ukuran kemahiran komputer berkaitan dengan tingkat kesulitan tugas, tingkatan yang ingin dicapai, keyakinan untuk mencapai, serta mudahnya pencapaian tugas. Ukuran kekuatan kemahiran berkaitan dengan tingkat keyakinan tentang penilaian, kemahiran diri terhadap informasi yang berkualitas. Kemahiran komputer yang rendah menimbulkan perasaan putus asa terhadap masalah yang dihadapi, sedangkan kemahiran komputer yang tinggi tidak akan mengalami kendala dalam mengatasi masalah yang timbul. Sedangkan ukuran generalitas kemahiran diri berhubungan dengan tingkat

persepsi kemahiran komputer terhadap situasi tertentu, kemahiran menjalankan perilaku pada berbagai kondisi tertentu, dan kemahiran memilih alternatif terbaik.

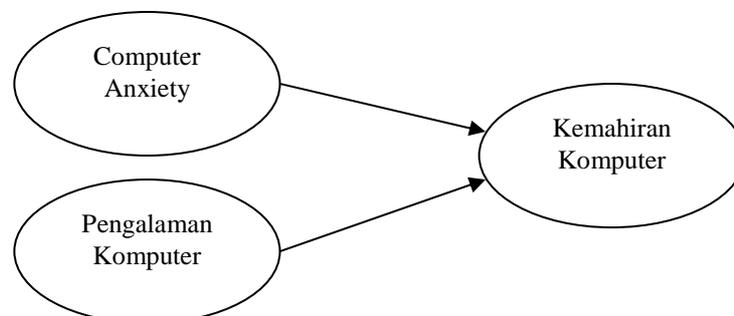
Berdasarkan penjelasan diatas maka akan dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut: Apakah *computer anxiety* berpengaruh secara signifikan terhadap kemahiran dalam menggunakan komputer, dan apakah pengalaman komputer berpengaruh secara signifikan terhadap kemahiran dalam menggunakan komputer. Berkaitan dengan perumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka penelitian ini mempunyai tujuan untuk: Menguji dan menganalisis pengaruh *computer anxiety* secara signifikan terhadap kemahiran menggunakan komputer. Menguji dan menganalisis pengaruh pengalaman komputer secara signifikan terhadap kemahiran menggunakan komputer.

Bahan dan Metode

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya yang berjumlah 3.690 orang. Sampel penelitian diambil secara random proporsional sebanyak 100 mahasiswa. Pengumpulan data dilakukan dalam kurun waktu dua bulan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode kuisioner. Kuisioner menggunakan skala Likert dengan lima alternatif jawaban yaitu sangat setuju = 5, setuju = 4, netral = 3, tidak setuju = 2, dan sangat tidak setuju = 1. Sebelum kuesioner tersebut dibagikan pada responden yang lebih luas, dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen dengan menggunakan data sampel terbatas dari 30 orang responden. Data hasil uji coba diuji validitas dan reliabilitasnya dengan bantuan program *SPSS 15.00 for Windows*. Kriteria validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah apabila nilai *Corrected Item-Total Correlation* tersebut $r > 0,3$ maka item pernyataan dalam kuesioner dinyatakan valid. Sedangkan reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah 0,60 sebagai batas terendah (Nunnaly, 1967). Berdasarkan hasil analisis, nilai *Corrected Item-Total Correlation* untuk setiap item pertanyaan berada dalam kisaran 0,41 hingga 0,73, sehingga seluruh item pertanyaan dalam kuesioner dinyatakan valid. Hasil analisis reliabilitas menunjukkan bahwa nilai koefisien *Cronbach's Alpha* yang diperoleh 0,6554 untuk *computer anxiety*, 0,6390 untuk pengalaman komputer dan 0,8725 untuk kemahiran komputer, sehingga dapat dikatakan instrumen reliabel.

Analisis data dilakukan secara simultan menggunakan model persamaan struktural atau *Structural Equation Model* (SEM) dengan bantuan program AMOS 5. Pemodelan SEM dilakukan dengan pendekatan dua langkah yaitu pertama mengembangkan model pengukuran, dan kedua mengembangkan model struktural (Ferdinand, 2000:20). Kesesuaian model dievaluasi melalui telaah terhadap berbagai kriteria *goodness-of-fit*.

Adapun model konseptual penelitian akan digambarkan berikut ini:



Gambar 1. Model Konseptual Penelitian

Hasil dan Pembahasan

Sebanyak 100 kuisisioner disebarkan kepada responden, yang merupakan Mahasiswa Aktif Politeknik Negeri Sriwijaya. Deskripsi responden menunjukkan bahwa responden yang berjenis kelamin laki-laki berjumlah 35 orang atau 44,3%, berjenis kelamin perempuan berjumlah 44 orang atau 55,7%. Responden yang menjadi sampel dalam penelitian ini, terbanyak berusia antara 17-19 tahun yaitu 45 orang atau 56,9%. Berdasarkan *software* yang digunakan diketahui bahwa responden paling banyak menggunakan berbagai macam *software* dari Ms Word, Visual Basic, Delphi yaitu berjumlah 43 orang atau 54,4%, Visual Basic sebanyak 3 orang atau 3,8%, *software* lain sebanyak 3 orang atau sebanyak 3,8%. Data responden berdasarkan pelatihan komputer yang pernah diikuti menunjukkan bahwa diketahui bahwa 38 orang atau 48,1% belum pernah mengikuti pelatihan, program Ms Word diikuti oleh 2 orang atau 2,5%, Ms Office diikuti oleh 19 orang atau 24,1%, Program Visual Basic diikuti oleh 12 orang atau 15,2%. Program Web Design diikuti oleh 1 orang atau 1,3%, Program Delphi diikuti oleh 6 orang atau 7,6% dan program Fox Pro diikuti sejumlah 6 orang atau 6,38%.

Uji validitas bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari instrumen yang digunakan dalam penelitian. Melalui uji validitas dapat diketahui apakah item-item pertanyaan yang tersaji dalam kuesioner mampu mengungkap dengan pasti tentang masalah yang diteliti. Teknik yang dipergunakan untuk uji validasi adalah dengan analisis item, dimana setiap nilai yang ada pada setiap butir pertanyaan dalam kuesioner dikorelasikan dengan nilai total seluruh butir pertanyaan untuk suatu variabel, dengan menggunakan rumus *Product Moment*. Cara menguji validitas dengan menggunakan formula *Product Moment* dengan taraf signifikansi 0,05. Validitas dapat juga diketahui dari signifikansi hasil korelasi, jika signifikansi hasil korelasi lebih kecil 0,05, maka uji tersebut merupakan konstruk yang kuat.

Variabel computer anxiety diukur dengan 8 pertanyaan dinyatakan valid pada taraf signifikan 1%. Hal ini ditunjukkan oleh nilai korelasi butir pertanyaan Computer Anxiety, CA₁ (0,437), CA₂ (0,507), CA₃ (0,551), CA₄ (0,600), CA₅ (0,660), CA₆ (0,640), CA₇ (0,695), CA₈ (0,694) karena nilai korelasi butir pertanyaan dengan taraf signifikansi lebih kecil dari 0,05 Variabel pengalaman komputer diukur dengan 3 pertanyaan, dan semuanya dinyatakan valid pada taraf signifikan 1%. Hal ini ditunjukkan oleh angka korelasi butir pertanyaan pengalaman komputer, PK₁ (0,703), PK₂ (0,730), PK₃ (0,633), dengan taraf signifikansi lebih kecil dari 0,05 Variabel kemahiran komputer diukur dengan 10 pertanyaan, dan semuanya dinyatakan valid pada taraf signifikan 1%. Hal ini ditunjukkan oleh angka korelasi butir pertanyaan kemahiran komputer, KK₁ (0,521), KK₂ (0,489), KK₃ (0,527), KK₄ (0,465), KK₅ (0,464), KK₆ (0,596) KK₇ (0,412), KK₈ (0,428), KK₉ (0,489), KK₁₀ (0,475), dengan taraf signifikansi lebih kecil dari 0,05

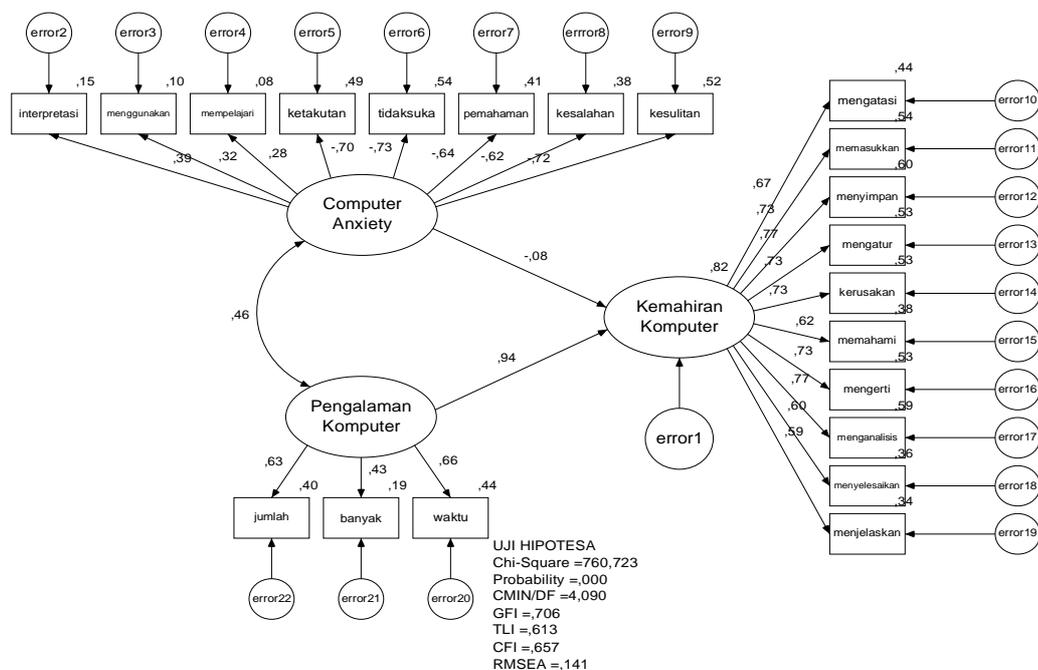
Untuk mengetahui tingkat reliabilitas setiap variabel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik *Alpha Cronbach*, dimana suatu instrumen penelitian dikatakan reliabel apabila memiliki koefisien keandalan atau alpha sebesar 0,6 atau lebih. Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas instrumen dapat dijelaskan bahwa alat pengukur (kuisisioner) yang digunakan untuk mengukur semua variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah reliabel atau dapat diandalkan walaupun mempunyai kriteria berbeda, Hal ini dapat diketahui bahwa semua variabel penelitian ini mempunyai koefisien keandalan/alpha lebih besar dari 0,6. Hasil uji reliabilitas untuk alat yang digunakan mengukur variabel computer anxiety sebesar 0,6554. hasil uji reliabilitas terhadap variabel pengalaman komputer diperoleh nilai alpha sebesar 0,6390. hasil uji reliabilitas terhadap variabel kemahiran komputer diperoleh nilai alpha sebesar 0,8725. Bila hasil uji reliabilitas ini dikaitkan dengan kriteria indeks koefisien reliabilitas menurut Arikunto (2002), menunjukkan bahwa keandalan atau alpha instrumen penelitian adalah tinggi.

Tabel 1. Ringkasan Analisis Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

Variabel	Rerata	Standar Deviasi	Cronbach Alpha
Computer Anxiety	3,91	0,614	0,6554
Pengalaman Komputer	3,87	0,672	0,6390
Kemahiran Komputer	4,14	0,707	0,8725

Sumber: olahan data primer, 2011

Hasil analisis hubungan antara variabel *computer anxiety* dan pengalaman komputer dan pengaruhnya terhadap kemahiran komputer yang dilakukan secara simultan dalam bentuk model persamaan struktural disajikan pada Gambar 2 serta ringkasan statistik model fit disajikan pada Tabel 2. Berdasarkan hasil analisis tersebut, variabel *computer anxiety* semuanya valid (0,43 - 0,69), dan variabel pengalaman komputer semuanya valid (0,63 - 0,73) sementara itu variabel kemahiran komputer mempunyai validitas yang juga cukup tinggi (0,41- 0,59).



Gambar 2. Model Persamaan Struktural

Hubungan kausalitas antara *computer anxiety* dan kemahiran komputer menunjukkan koefisien regresi = -0,08 dengan *t-value* = -2,88. Hasil ini mendukung hipotesis yang menyatakan bahwa *computer anxiety* akan memberikan pengaruh negatif terhadap kemahiran komputer. Hubungan kausalitas antara pengalaman komputer dan kemahiran komputer menunjukkan koefisien regresi = 0,94 dengan *t-value* = 6,71. Hasil ini mendukung hipotesis yang menyatakan bahwa pengalaman komputer akan memberikan pengaruh positif terhadap kemahiran komputer. Kemahiran komputer mampu dijelaskan oleh *computer anxiety* dan pengalaman komputer sebesar 41,5%, dan selebihnya kemahiran komputer ditentukan oleh faktor-faktor lain di luar *computer anxiety* dan pengalaman komputer. Total pengaruh *computer anxiety* terhadap kemahiran

komputer sebesar -0,25 dan total pengaruh pengalaman komputer terhadap kemahiran komputer sebesar 0,58.

Evaluasi terhadap kriteria-kriteria kecocokan (fit) model menunjukkan bahwa secara keseluruhan model yang dihasilkan tidak fit (Tabel 2), walaupun terdapat satu indikator yang memenuhi kriteria fit (RMSR = 0,245).

Tabel 2. Ringkasan Statistik Model Fit

Fit Indeks	Nilai Rekomendasi	Nilai Observasi
CMIN/df	3.00	4,090
GFI	0.90	0,706
AGFI	0.90	0,892
TLI	0.90	0,613
CFI	0.90	0,657
RMSR	3.00	0,245
RMSEA	0,08	0,141

Sumber: olahan data primer, 2011

Pembahasan pengaruh *computer anxiety* terhadap kemahiran komputer dengan metode analisis persamaan struktural menunjukkan bahwa *computer anxiety* berpengaruh signifikan terhadap kemahiran komputer. Semakin tinggi tingkat *computer anxiety* yang ada pada diri seseorang maka akan semakin enggan ia menggunakan komputer untuk mendukung aktivitas dan menyelesaikan tugas. Penelitian ini mendukung penelitian yang telah dilakukan oleh Rifa dan Gudono tahun 1999.

Pembahasan pengaruh pengalaman komputer terhadap Kemahiran komputer dengan metode analisis persamaan struktural menunjukkan bahwa pengalaman komputer mempunyai pengaruh signifikan terhadap kemahiran komputer. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengalaman komputer yang dimiliki oleh pengguna tinggi akan berpengaruh terhadap kemahiran komputer. Hal ini dikarenakan pengguna komputer yang telah berpengalaman dan menguasai suatu perangkat lunak (*software*) akan terus mempelajari program atau aplikasi yang baru.

Pengguna komputer merasa perlu untuk meningkatkan kemahiran komputer Karena teknologi informasi khususnya teknologi komputer terus mengalami perkembangan yang sangat cepat dan mengharuskan pengguna komputer untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan tersebut secara terus-menerus. Sehingga dengan menguasai berbagai program atau aplikasi yang *up to date* akan dapat menambah dan meningkatkan Kemahiran komputer.

Penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh Stone dan Henry (2003), menyatakan bahwa pengalaman komputer mempunyai pengaruh positif terhadap kemahiran komputer. Pengalaman komputer memberikan pengaruh yang lebih kuat dan lama pada kemahiran komputer daripada sumber lain seperti persuasi verbal, memberikan sumberdaya yang dibutuhkan dan meminimalkan batasan yang menghalangi kinerja yang sukses. Namun demikian, secara keseluruhan model struktural yang dihasilkan menunjukkan tidak fit. Hal ini dapat dicermati sebagai sebuah fenomena dimana kemahiran komputer tidak semata-mata ditentukan oleh *computer anxiety* dan pengalaman komputer yang dimiliki mahasiswa. Masih ada variabel atau konstruk lain yang perlu dipertimbangkan dalam model yang dikembangkan.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya, selanjutnya akan dijelaskan kesimpulan dan saran-saran sebagai berikut: Dengan menggunakan metode analisis regresi berganda dapat diketahui besarnya pengaruh masing-masing variabel yaitu computer anxiety dan pengalaman komputer terhadap kemahiran komputer mahasiswa di Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya. Dari hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa, analisis hasil penelitian ini menunjukkan pengaruh variabel *computer anxiety* dan pengalaman komputer terhadap kemahiran komputer. Pengaruh masing-masing variabel secara rinci dijelaskan sebagai berikut: *Computer anxiety* berpengaruh negatif signifikan terhadap kemahiran komputer. Dari nilai koefisien korelasi diketahui besarnya pengaruh variabel *computer anxiety* terhadap kemahiran komputer. Dengan demikian disimpulkan bahwa hipotesis satu yaitu pengaruh *computer anxiety* terhadap kemahiran komputer, diterima. Pengalaman komputer berpengaruh signifikan terhadap kemahiran komputer. Dari nilai koefisien korelasi diketahui besarnya pengaruh variabel pengalaman komputer terhadap kemahiran komputer. Dengan demikian disimpulkan bahwa hipotesis dua yaitu pengaruh pengalaman komputer, terhadap kemahiran komputer diterima.

Berdasarkan pada pembahasan sebelumnya, secara terperinci dapat dikemukakan saran-saran, baik untuk pengembangan pengetahuan maupun untuk kepentingan praktis. Adapun saran-saran penelitian ini dijelaskan sebagai berikut: Pihak Politeknik Negeri Sriwijaya khususnya tenaga pengajar di bidang komputer dapat memberikan waktu yang lebih bagi mahasiswa untuk dapat mengenal dan memahami teknologi komputer sehingga akan dapat mengurangi bahkan menghilangkan kecemasan dalam menggunakan komputer. Tenaga pengajar di bidang komputer dapat memberikan latihan dan materi terbaru bagi mahasiswa sehingga mahasiswa memiliki pengalaman yang banyak dan dapat menggunakan berbagai perangkat lunak dan keras yang sesuai dengan kebutuhan pasar kerja.

Daftar Pustaka

- Arndt, J. 1985. Computer Anxiety: Demographic Analysis. *Journal of Psychology*, 3 (2): 35-46
- Fazli, S. 1999. Dampak Kompleksitas Teknologi Informasi bagi Strategi dan Kelangsungan Bisnis. *Jurnal Akuntansi dan Auditing Indonesia*, Vol.3. Nomor. 1, Juni 1999.
- Compeau, D.R. dan Higgins, A Christopher. 1995. Computer Self-Efficacy: Development of Measure and Initial Test. *MIS Quarterly*, 19 (2): 189-211
- Ferdinand, A. 2000. *Structural Equation Modeling dalam Penelitian Manajemen: Aplikasi Model-Model Rumit dalam Penelitian untuk Tesis S-2 dan Disertasi S-3*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Goodhue, D. C dan Thompson, R.L. 1995. Task-Technology Fit and Individual Performance. *MIS Quarterly*, 19 (1): 213-236
- Heissen, T. 1987. Computer Anxiety Rating Scale. *Journal of Information Technology*, 2 (1): 45-68
- Igbaria dan Parasuraman. 1989. Influence of Demographic Factor and Personality to End User Computing in Microcomputer. *Journal of Accounting Research*, 4 (5): 77-89

- Indriantoro, N. 2000. Pengaruh Computer Anxiety terhadap Kemahiran Dosen dalam Penggunaan Komputer. *Jurnal Akuntansi dan Auditing Indonesia*, Vol 4, Nomor 2, Desember 2000
- Kusardoyo, G.M.K. 2000. Hubungan Taraf Kecemasan dengan Kepemimpinan pada taruna Akademi TNI Angkatan Laut Tingkat II dan III di Surabaya. Skripsi tidak dipublikasi. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada
- Rifa, D dan Gudono, M. 1999. Pengaruh Faktor Demografi dan Personality terhadap Kemahiran dalam End User Computing. *Jurnal Riset Akuntansi Indonesia*, Vol. 2, Nomor 1, Januari.
- Stone, R.W dan Henry, J.W. 2003. The Role of Computer Self-efficacy and Outcome Expectancy in Influencing the Computer End-User's Organizational Commitment. *Journal of end User Computing*, 15 (1): 38-53