PERSEPSI MAHASISWA AKUNTANSI
DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER

ARTIKEL ILMIAH

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Penyelesaian

Program Pendidikan Strata Satu

Oleh :

GILANG PUSPITA AYU SOESILO

NIM : 2008310234

SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI PERBANAS

SURABAYA

2014

PENGESAHAN ARTIKEL ILMIAH

Nama	: Gilang Puspita Ayu Soesilo
Tempat, Tanggal Lahir	: Jayapura, 7 Desember 1989
N.I.M	: 2008310234
Jurusan	: Akuntansi
Program Pendidikan	: Strata 1
Konsentrasi	: Sistem Informasi
Judul	: Persepsi Mahasiswa Akuntansi Terhadap Pembelajaran Berbasis Akuntansi

Disetujui dan diterima baik oleh :

Dosen Pembimbing,

Tanggal : 09-09-2014

(TRIANA MAYASARI, SE, M.Si.,Ak)

Co. Dosen Pembimbing,

Tanggal : 15-09-14

(ROMI ILHAM, S.Kom., MM)

Ketua Program Studi S1 Akuntansi

Tanggal : 18-08-2014

(SUPRIYATI, SE, Ak., M.Si)

PERSEPSI MAHASISWA AKUNTANSI
DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER

Oleh :

Gilang Puspita Ayu Soesilo

Fakultas Ekonomi, Jurusan Akuntansi

Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Perbanas Surabaya

Email : gilangpuspitaayusoesilo@yahoo.com

Abstract

Along with the growth of technology computer holds a very important role and have significant influence.In the era of globalization today the computer is used in many places and made major aids and reliable in information processing. Education is union of some element that is, teacher / educator, source of information, ideas and material education and students.To be uniting the several elements required of a medium of learning. The importance of computer technology today is to require continued to develop the ability to use computers as access to keep can survive in the environment that already apply computerized.Computer-based applied learning is very important to get into adequate provisions in the world of work and to improve confidence student. This research uses data in the form of a questionnaire which was distributed to the respondents and data processing which is done as follows: test reliability and validity testing, analysis of descriptive and crosstabs. To enhance the interest of students towards the computer, students can be given access to be able to use computers in the classroom during the activities conducted were positive about learning. The results of this research also can proceed to the next student perceptions about the research of computer-based learning.

Keywords : Computer-Based Learning, Perception, Accounting System, Data Primary.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan penyatuan dari beberapa unsur yaitu, guru/pendidik, sumber informasi, gagasan dan materi pendidikan serta siswa. Untuk dapat menyatukan beberapa unsur diperlukan

adanya sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran tersebut akan mendapatkan sentuhan teknologi informasi dengan perkembangannya yang sangat cepat. (Reda dkk : 2013)

Penguasaan teknologi informasi menjadi hal yang penting bagi akuntan untuk dapat melaksanakan pekerjaan dan tugasnya dengan baik. Bagranoff, dalam Mimin (2013) mengemukakan enam alasan mengapa teknologi informasi penting bagi para akuntan, antara lain: (1) Teknologi informasi haruslah *compatible* dengan dan mendukung komponen lain dalam sebuah sistem informasi akuntansi sehingga akuntan harus memiliki kemampuan untuk melakukan analisis sistem; (2) Akuntan seringkali harus membantu klien mereka dalam membuat keputusan mengenai pembelian hardware maupun software; (3) Dalam mengaudit sistem yang terkomputerisasi, auditor harus memahami sistem otomatisasi dan pengendaliannya serta mampu mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan suatu sistem informasi berbasis komputer; (4) Akuntan sering diminta mengevaluasi efisiensi dan efektivitas sistem sehingga diperlukan pemahaman tentang kelebihan dan kekurangan sistem yang digunakan serta pengetahuan tentang teknologi alternative yang memiliki kinerja lebih baik; (5) Teknologi informasi akan mempengaruhi cara kerja auntansi masa depan, antara lain melalui cara baru pengumpulan dan pencatatan informasi, sistem komunikasi, jenis hardware dan software, bahkan jenis audit baru; dan (6) Memahami pengaruh teknologi informasiterhadap sistem akuntansi dibutuhkan untuk berhasil dalam sebagian besar ujian sertifikasi akuntan seperti CPA (*Certified Public Accountant*) dan MCA (*Certified Management Accountant*).

Pengenalan komputer sebagai alat yang memungkinkan akses, transmisi, pemrosesan, dan manipulasi informasi telah

menunjukkan peluang untuk memanfaatkan komputer dalam pendidikan karena keduanya berhubungan dengan informasi. Meskipun demikian, untuk mendapatkan manfaat yang optimal dari teknologi, kita harus bergerak dari *information-centric view* dan menggunakan teknologi untuk mengubah pendidikan melalui pendekatan baru yang akan menciptakan *knowledge society*, atau bahkan lebih maju lagi untuk menciptakan *creative society* (Resnick, dalam Mimin 2013).

LANDASAN TEORITIS DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

Persepsi

Persepsi merupakan pandangan atau gambaran terhadap sesuatu yang sedang diamati. Baik berupa penelitian maupun berupa non penelitian. Persepsi masing-masing individu terkadang tidak sama, oleh sebab itu didalam penelitian harus ada acuan sumber yang bisa menguatkan persepsi tersebut.

Sistem Komputer

Sistem merupakan sesuatu komponen yang berperan penting dalam terwujudnya suatu ide atau gagasan yang digunakan untuk mencapai tujuan. Dalam Janner (2005:45), sistem komputer pada dasarnya terdiri dari *Central Processing Unit* (CPU), memori dan peralatan input/ output adalah tempat berlangsungnya semua proses. Memori merupakan tempat menyimpan program dan data sewaktu keduanya sedang diproses. Peralatan input/ output bisa berupa keyboard dan monitor serta penyimpan seperti disket atau tape. Semua komputer baik yang berukuran kecil maupun besar pada dasarnya beroperasi dengan cara yang sama sehingga dimungkinkan transfer data antara komputer yang berbeda sistemnya.

Sistem komputer terdiri dari empat komponen, yaitu perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*),

data dan komponen komunikasi. (Janner 2005:46)

1. Komponen Perangkat Keras (*Hardware Component*).

   Seperti namanya, perangkat keras adalah sesuatu yang dapat disentuh. Perangkat keras komputer terdiri dari CPU, memori dan peralatan I/O. CPU sendiri terdiri dari tiga komponen utama: a) *Arithmatic Logic Unit* (ALU): Untuk melakukan perhitungan. b) *Control Unit* (CU): Mengontrol pemrosesan instruksi dan perpindahan data dari satu bagian CPU ke bagian lainnya. c) *Interface Unit* (Bus): Memindahkan instruksi dan data antara CPU dan perangkat keras lainnya.

2. Komponen Perangkat Lunak (*Software Component*)

   Perangkat lunak tersusun atas program yang menentukan apa yang harus dilakukan oleh computer. Komputer harus melaksanakan instruksi yang terdapat dalam program untuk mendapatkan hasil yang berguna. Ada dua macam perangkat lunak, yaitu sistem software dan software aplikasi. Sistem software berguna untuk mengatur file, me-load dan mengeksekusi program serta menerima perintah dari mouse atu keyboard. Sistem software biasa disebut sistem operasi, sedangkan software aplikasi adalah software yang digunakan untuk menyelesaikan suatu pekerjaan. Contoh software aplikasi adalah Microsoft Word.

3. Komponen Data (*Data Component*)

   Data adalah fakta dasar yang mewakili suatu kejadian. Data diproses oleh sistem komputer untuk menghasilkan informasi. Data dapat

berupa angka dalam berbagai bentuk.

4. Komponen Komunikasi (*Communication Component*)

   Komponen komunikasi terdiri dari hardware dan software. Hardware dalam komponen komunikasi terdiri dari modem atau *network interface card* (NIC) dan saluran komunikasi (*communication channel*). Saluran komunikasi menyediakan hubungan antarkomputer. Saluran bisa berupa wire cable, fiber optic cable, saluran telepon, sedangkan modem atau NIC dalam computer bertindak sebagai interface antara komputer dan saluran komunikasi.

Peran Sistem Teknologi Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem yang terdiri dari komponen-komponen yang saling bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan. Hariningsih (2005:10) mendefinisikan bahwa, "Informasi merupakan proses lebih lanjut dari data dan memiliki nilai tambah". Kategori informasi dapat dikelompokkan menjadi :

1. Informasi Strategis

   Informasi ini digunakan untuk informasi jangka panjang, mencangkup informasi eksternal, rencana perluasan, dan sebagainya.

2. Informasi Taktis

   Informasi ini dibutuhkan untuk informasi jangka menengah.

3. Informasi Teknis

   Informasi ini dibutuhkan untuk keperluan sehari-hari organisasi.

Hariningsih (2005:11) berpendapat bahwa, sistem informasi merupakan suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai tujuan dan menyajikan informasi. Sumber informasi adalah data. Data merupakan bentuk jamak dari bentuk tunggal data atau data item.

Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan yang nyata.

Hariningsih (2005:34) menyatakan bahwa, pada dasarnya Sistem Teknologi Informasi digunakan untuk pengolahan traksaksi yang bertujuan menggantikan pengolahan transaksi oleh manusia dengan Teknologi Sistem Informasi. Peran utama sistem teknologi informasi di dalam organisasi, antara lain sebagai berikut:

1. Meningkatkan Efisiensi

   Sistem teknologi informasi yang berorientasi ke pengolahan transaksi lebih berperan untuk meningkatkan efisiensi. Peran efisiensi lainnya juga dicapai oleh PCS (*Process Control System*) yang menggantikan manusia dengan teknologi proses produksi.

2. Meningkatkan Efektivitas

   Peran ini untuk meningkatkan manajerial, dapat dicapai dengan SIM; DSS, DSS, ES, EIS, dan ANN. Sistem ini menyediakan informasi bagi para manajer di organisasi untuk mendukung pengambilan keputusan yang lebih efektif. Karena pengambilan keputusan didasarkan dengan informasi yang akurat, tepat waktu, efektif, tepat pada sasaran dan relevan. Manfaat dari efektivitas ini adalah untuk mendapatkan hasil produksi yang akurat dan bebas daari cacat produksi sesuai dengan sasaran produksi yang diinginkan.

3. Meningkatkan Komunikasi dan Kolaborasi

   Untuk komunikasi dan kolaborasi dicapai dengan menerapkan OAS (*Office*

Automation System) yang akan mengintegrasikan pengguna sistem teknologi informasi termasuk para manajer secara elektronik. Peningkatan komunikasi dicapai dengan menggunakan E-mail dan Chart. Sedangkan peningkatan kolaborasi dicapai dengan menggunakan *Video Conference* dan *Tele Conference*.

4. Meningkatkan Daya Kompetitif

   Sistem teknologi informasi adalah untuk meningkatkan daya kompetisi. Peran ini dapat dicapai dengan menggunakan *Strategic Information System* (SIS).

Sistem Informasi Akuntansi

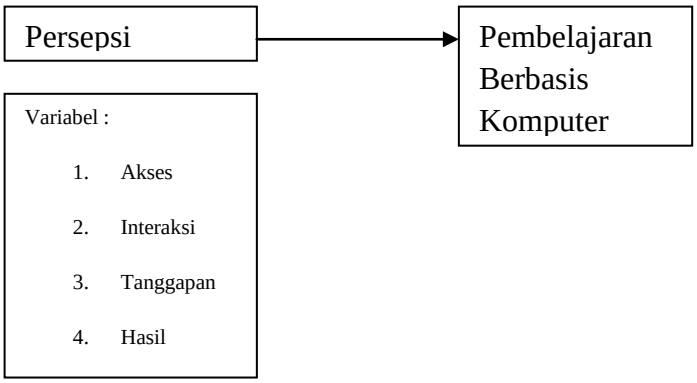
Pepie dan Nurul (2013: 4), menyatakan bahwa didalam sistem informasi akuntansi berasal dari tiga suku kata, yaitu Sistem, Informasi dan Akuntansi. Sistem menunjukkan adanya keterlibatan input, proses dan output. Informasi adalah output dari sistem yang dimanfaatkan untuk mengambil keputusan tertentu. Pemahaman Sistem Informasi Akuntansi (SIA) berbasis database juga dibutuhkan. Tuntutan pengguna informasi akan keakuratan dan ketepatan waktu membuat perancang SIA perlu mempertimbangkan pemanfaatan database. Penggunaan database ini diterapkan pada akuntansi yang menggunakan komputer. (Pepie dan Nurul 2013: 18)

Menurut Romney (2004:3) SIA terdiri dari lima komponen, yaitu :

1. Orang-orang yang mengorperasikan sistem tersebut dan melaksanakan berbagai fungsi.
2. Prosedur-prosedur, baik manual maupun yang terotomatisasi, yang dilibatkan dalam pengumpulan, memproses, dan menyimpan data

tentang aktivitas-aktivitas organisasi.

3. Data tentang proses-proses bisnis organisasi.
4. Software yang dipakai untuk memproses data organisasi.
5. Infrastruktur teknologii informasi, termasuk computer, peralatan pendukung, dan peralatan untuk komunikasi jaringan.



Gambar 2.1

Kerangka Pemikiran

METODE PENELITIAN

Klasifikasi Sample

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahi persepsi mahasiswa akuntansi dalam pembelajaran berbasis komputer yang sebelumnya telah diteliti oleh Nurul H. U. Dewi, Triana Mayasari, Sasongko Budisusetyo, Luciana Spica Almalia (2008) yaitu tentang Student's Perception of Computer Based Learning (CBL).

Secara umum, penelitian dapat diartikan sebagai suatu upaya atau cara kerja yang sistematis untuk menjawab permasalahan dan atau pertanyaan dengan jalan mengumpulkan fakta dan membuat generalisasi dan atau abstraksi berdasarkan tafsiran terhadap fakta tersebut. Penelitiandasar bertalian dengan hubungan antara dua variabel atau lebih. Penelitian ini dilaksanakan melalui identifikasi masalah, menyusun hipotesis kerja, mengumpulkan dan mengolah data secara tepat, dan menarik kesimpulan tentang hubungan antara variabel-variabel tersebut. (Sidik 2009: 9)

Dalam Sidik (2009: 164), analisis kuantitatif disebut juga analisis statistic.

Prosesnya dapat dibagi menjadi tiga tahap, yang satu sama lain saling berkaitan erat. Tahap pertama adalah tahap pendahuluan yang disebut tahap pengolahan data. Tahap berikutnya adalah tahap pendahuluan yang disebut tahap pengorganisasian data dan tahap terakhir adalah penemuan hasil khususnya tahap kedua dan ketiga, pengetahuan dan pengukuran yang cermat menurut ilmu statistic sangatlah diperlukan. Kenyataan inilah menyebabkan analisis kuantitatif ini disebut uji statistik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data pada penelitian ini diperoleh dari hasil penyebaran kuesioner pada mahasiswa S1 Akuntansi STIE Perbanas dengan jumlah responden final yaitu sebanyak 194 mahasiswa. Pada bagian berikut akan dideskripsikan profil responden yang meliputi jenis kelamin, angkatan, IPK serta dan intensitas penggunaan komputer dan internet dalam satu minggu.

Profil		Frekuensi	Prosentase
Jenis Kelamin	Laki-laki	69	36
	Perempuan	125	64
Angkatan	2009	9	5
	2010	42	22
	2011	113	58
	2012	18	9
	2013	12	6
IPK	2.50 - 2.74	6	3
	2.75 - 3.00	28	14
	3.01 - 3.49	110	57
	3.50 - 4.00	50	26
Penggunaan komputer dalam satu minggu	< 2 jam	13	7
	3-4 jam	45	23
	5-6 jam	34	18
	> 7 jam	102	53
Penggunaan internet dalam satu minggu	< 2 jam	5	3
	3-4 jam	35	18
	5-6 jam	29	15
	> 7 jam	125	64

Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji Validitas

Validitas menunjukkan sejauh mana sebuah indikator dapat mengukur suatu konsep. Uji validitas dilakukan terhadap masing-masing item pernyataan (indikator) yang membentuk variabel penelitian. Untuk mengukur validitas di dalam penelitian ini

digunakan korelasi *pearson* dengan kriteria jika korelasi *pearson* antara masing-masing pernyataan dengan skor total menghasilkan nilai signifikansi r pearson < 0.05 (α=5%), maka item pernyataan (indikator) tersebut bisa dikatakan valid.

Tabel 4.2 Uji Validitas Variabel Akses

Item	Pernyataan	r Pearson	Signifikansi
Akses1	Saya lebih suka untuk mengakses internet (alamat website tertentu yang diberikan oleh dosen) pada waktu senggang	0.599	0.000
Akses2	Saya lebih suka bahwa sumber materi kuliah tersedia on-line	0.521	0.000
Akses3	Saya lebih menyukai untuk diijinkan bekerja atas kemauan saya sendiri untuk mencapai tujuan pembelajaran.	0.526	0.000
Akses4	Saya lebih menyukai untuk memutuskan berapa banyak materi yang ingin saya pelajari dengan mengakses internet (alamat website tertentu yang diberikan oleh dosen) dalam suatu periode yang diberikan	0.646	0.000
Akses5	Saya lebih menyukai untuk memutuskan kapan saya ingin mempelajari materi tertentu dengan mengakses internet (alamat website tertentu yang diberikan oleh dosen)	0.644	0.000
Akses6	Saya lebih menyukai untuk diberikan keleluasaan mengakses materi yang berasal dari media elektronik (internet) untuk memenuhi tujuan-tujuan pembelajaran saya	0.576	0.000
Akses7	Saya lebih menyukai untuk diberikan keleluasaan untuk menggali materi secara on-line sesuai keinginan saya	0.570	0.000

Sumber: Lampiran

Berdasarkan Tabel 4.2 dapat diketahui bahwa seluruh item pernyataan (indikator) pada variabel Akses menghasilkan nilai signifikansi r *Pearson* yang lebih kecil dari 0.05 (α=5%), sehingga dengan demikian dapat disimpulkan bahwa item-item pernyataan yang mengukur variabel Akses dalam penelitian ini dapat dinyatakan valid.

Tabel 4.3 Uji Validitas Variabel Interaksi

Item	Pernyataan	r Pearson	Signifikansi
Interaksi1	Saya lebih menyukai untuk berkomunikasi dengan mahasiswa lain dalam belajar secara elektronik (pembahasan *online*)	0.734	0.000
Interaksi2	Dalam lingkungan pembelajaran berbasis komputer saya lebih menyukai untuk berdisiplin diri	0.537	0.000
Interaksi3	Saya lebih menyukai untuk memiliki otonomi untuk bertanya kepada para dosen mengenai apa yang tidak saya pahami	0.165	0.022
Interaksi4	Saya lebih menyukai untuk memiliki otonomi untuk bertanya pada para mahasiswa lainnya mengenai apa yang tidak saya pahami	0.350	0.000
Interaksi5	Saya lebih menyukai jika para mahasiswa lainnya menanggapi dengan tepat pertanyaan-pertanyaan saya	0.242	0.001
Interaksi6	Saya lebih menyukai untuk berdiskusi secara on-line	0.769	0.000
Interaksi7	Saya lebih menyukai untuk membahas tugas kelompok dengan anggota lain secara *online*	0.770	0.000
Interaksi8	Saya lebih menyukai jika anggota kelompok senang berdiskusi secara *online*	0.709	0.000

Sumber: Lampiran

Berdasarkan Tabel 4.3 dapat diketahui bahwa seluruh item pernyataan (indikator) pada variabel Interaksi menghasilkan nilai signifikansi r *Pearson* yang lebih kecil dari 0.05

(α=5%), sehingga dengan demikian dapat disimpulkan bahwa item-item pernyataan yang mengukur variabel Interaksi dalam penelitian ini dapat dinyatakan valid.

Tabel 4.4 Uji Validitas Variabel Tanggapan

Item	Pernyataan	r Pearson	Signifikansi
Tanggapan1	Saya lebih menyukai jika model pembelajaran berbasis komputer (*online*) memungkinkan saya berinteraksi dengan para mahasiswa lainnya dan para dosen.	0.698	0.000
Tanggapan2	Saya lebih merasa nyaman dengan lingkungan pembelajaran berbasis komputer	0.657	0.000
Tanggapan3	Saya lebih menyukai untuk menikmati pembahasan dalam lingkungan on-line	0.792	0.000
Tanggapan4	Saya lebih menyukai untuk membahas lebih banyak dalam lingkungan on-line	0.797	0.000
Tanggapan5	Saya lebih menyukai dan mudah untuk mengenali suatu kelompok untuk sebuah pembahasan *online*	0.755	0.000
Tanggapan6	Saya lebih menyukai untuk bekerja secara kolaboratif dengan para mahasiswa lainnya yang terlibat dalam sebuah pembahasan kelompok	0.400	0.000
Tanggapan7	Saya lebih menyukai bahwa lingkungan pembelajaran berdasarkan komputer	0.661	0.000
Tanggapan8	Saya merasa tidak bosan jika lingkungan pembelajaran berbasis komputer	0.488	0.000

Sumber: Lampiran 8

Berdasarkan Tabel 4.4 dapat diketahui bahwa seluruh item pernyataan (indikator) pada variabel Tanggapan menghasilkan nilai signifikansi r *Pearson* yang lebih kecil dari 0.05 (α=5%), sehingga dengan demikian dapat disimpulkan bahwa item-item pernyataan yang mengukur variabel Tanggapan dalam penelitian ini dapat dinyatakan valid.

Tabel 4.5 Uji Validitas Variabel Hasil

Item	Pernyataan	r Pearson	Signifikansi
Hasil1	Saya lebih menyukai kalau pandangan atau sasaran-sasaran pembelajaran dinyatakan secara jelas	0.508	0.000
Hasil2	Saya lebih menyukai jika organisasi dari tiap-tiap forum pembahasan *online* mudah untuk diikuti	0.659	0.000
Hasil3	Saya lebih menyukai untuk menikmati pembahasan dalam lingkungan on-line	0.602	0.000
Hasil4	Saya lebih menyukai jika hasil atas tugas dan dinyatakan secara tepat dalam lingkungan *online*	0.708	0.000
Hasil5	Saya lebih menyukai jika kegiatan-kegiatan direncanakan dengan cermat	0.339	0.000
Hasil6	Saya lebih menyukai jika materi disajikan secara *online* atau *Computer Based Learning*	0.620	0.000
Hasil7	Saya lebih menyukai jika dengan metode pembelajaran *Computer Based Learning* dapat menginformasikan tingkat prestasi dengan tepat	0.730	0.000
Hasil8	Saya lebih menyukai jika metode pembahasan secara *online* (*Computer Based Learning*) dapat meningkatkan proses pembelajaran saya	0.712	0.000

Sumber: Lampiran

Berdasarkan Tabel 4.5 dapat diketahui bahwa seluruh item pernyataan (indikator) pada variabel Hasil menghasilkan nilai signifikansi r *Pearson* yang lebih kecil dari 0.05 (α=5%), sehingga dengan demikian dapat disimpulkan bahwa item-item

pernyataan yang mengukur variabel Hasil dalam penelitian ini dapat dinyatakan valid.

Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan sejauh mana alat pengukur dapat dihandalkan atau dengan kata lain sejauh mana sebuah instrumen menghasilkan jawaban yang konsisten. Untuk mengukur reliabilitas digunakan nilai *cronbach alpha*. Jika nilai *cronbach alpha* yang dihasilkan di atas 0.6, maka item-item pernyataan yang membentuk variabel penelitian dapat dikatakan reliabel.

Tabel 4.6 Uji Reliabilitas

Variabel	*Cronbach Alpha*
Akses	0.660
Interaksi	0.684
Tanggapan	0.816
Hasil	0.766

Sumber: Lampiran

Tabel 4.6 menunjukkan bahwa besarnya nilai *Cronbach Alpha* masing-masing variabel penelitian nilainya lebih besar dari 0.6, sehingga dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kuisioner pada penelitian ini dapat dinyatakan memenuhi syarat kehandalan atau reliabel.

Analisa Deskripsi Jawaban Responden

Pada deskripsi ini akan dijelaskan jawaban responden mengenai variabel-variabel penelitian yaitu Akses, Interaksi, Tanggapan dan Hasil. Deskripsi jawaban responden dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata (*mean*) jawaban responden terhadap masing-masing item pernyataan dan secara keseluruhan.

Dengan interval kelas 0.8 kemudian disusun kriteria rata-rata jawaban responden yang disajikan pada Tabel di bawah ini:

Tabel 4.7 Kategori Rata-Rata Jawaban Responden

Interval	Kategori
4.20 < a =< 5.00	Sangat Setuju (SS)
3.40 < a =< 4.20	Setuju (S)
2.60 < a =< 3.40	Kurang Setuju (KS)
1.80 < a =< 2.60	Tidak Setuju (TS)
1.00 < a =< 1.80	Sangat Tidak Setuju (STS)

Sumber: Lampiran

Akses

Berikut adalah deskripsi jawaban responden mengenai item pernyataan (indikator) pada variabel Akses:

Tabel 4.8 Rata-Rata Jawaban Responden Pada Variabel Akses

Item	Pernyataan	Mean	Kategori
Akses 1	Saya lebih suka untuk mengakses internet (alamat website tertentu yang diberikan oleh dosen) pada waktu senggang	**3.57**	S
Akses 2	Saya lebih suka bahwa sumber materi kuliah tersedia on-line	4.08	S
Akses 3	Saya lebih menyukai untuk diijinkan bekerja atas kemauan saya sendiri untuk mencapai tujuan pembelajaran.	4.06	S
Akses 4	Saya lebih menyukai untuk memutuskan berapa banyak materi yang ingin saya pelajari dengan mengakses internet (alamat website tertentu yang diberikan oleh dosen) dalam suatu periode yang diberikan	3.88	S
Akses 5	Saya lebih menyukai untuk memutuskan kapan saya ingin mempelajari materi tertentu dengan mengakses internet (alamat website tertentu yang diberikan oleh dosen)	3.91	S
Akses 6	Saya lebih menyukai untuk diberikan keleluasaan mengakses materi yang berasal dari media elektronik (internet) untuk memenuhi tujuan-tujuan pembelajaran	**4.22**	SS
Akses 7	Saya lebih menyukai untuk diberikan keleluasaan untuk menggali materi secara on-line sesuai keinginan saya	4.13	S
Keseluruhan		3.98	S

Sumber: Lampiran

Berdasarkan Tabel 4.8 dapat dilihat bahwa persepsi tertinggi mengenai variabel Akses dirasakan oleh responden yaitu pada adanya keleluasaan untuk mengakses materi melalui media internet untuk memenuhi tujuan pembelajaran mahasiswa, yaitu ditunjukkan dengan nilai rata-rata sebesar 4.22 pada item Akses6, sedangkan persepsi terendah mengenai Akses dirasakan oleh responden berkaitan dengan kecenderungan dari mahasiswa untuk mengakses internet (alamat website tertentu yang diberikan oleh dosen) pada waktu senggang, yaitu ditunjukkan dengan rata-rata sebesar 3.57 pada item Akses1. Secara keseluruhan

diketahui bahwa rata-rata jawaban responden pada variabel Akses adalah sebesar 3.98 yaitu dengan kategori setuju, yang berarti adanya kemudahan untuk mengakses kegiatan kuliah, materi pembelajaran, dari mahasiswa dapat dikatakan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

Interaksi

Berikut adalah deskripsi jawaban responden mengenai item pernyataan (indikator) pada variabel Interaksi:

Tabel 4.9 Rata-Rata Jawaban Responden Pada Variabel Interaksi

	Pernyataan	Mean	Kategori
Interaksi1	Saya lebih menyukai untuk berkomunikasi dengan mahasiswa lain dalam belajar secara elektronik (pembahasan *online*)	3.59	S
Interaksi2	Dalam lingkungan pembelajaran berbasis komputer saya lebih menyukai untuk berdisiplin diri	3.99	S
Interaksi3	Saya lebih menyukai untuk memiliki otonomi untuk bertanya kepada para dosen mengenai apa yang tidak saya pahami	3.87	S
Interaksi4	Saya lebih menyukai untuk memiliki otonomi untuk bertanya pada para mahasiswa lainnya mengenai apa yang tidak saya pahami	3.97	S
Interaksi5	Saya lebih menyukai jika para mahasiswa lainnya menanggapi dengan tepat pertanyaan-pertanyaan saya	**4.08**	S
Interaksi6	Saya lebih menyukai untuk berdiskusi secara on-line	3.53	S
Interaksi7	Saya lebih menyukai untuk membahas tugas kelompok dengan anggota lain secara *online*	**3.37**	KS
Interaksi8	Saya lebih menyukai jika anggota kelompok senang berdiskusi secara *online*	3.47	S
Keseluruhan		3.73	S

Sumber: Lampiran

Berdasarkan Tabel 4.9 dapat dilihat bahwa persepsi tertinggi mengenai variabel Interaksi dirasakan oleh responden yaitu pada adanya tanggapan yang tepat oleh mahasiswa yang lain atas pertanyaan-pertanyaan yang muncul, yaitu ditunjukkan dengan nilai rata-rata sebesar 4.08 pada item Interaksi5, sedangkan persepsi terendah mengenai Interaksi dirasakan oleh responden berkaitan dengan kecenderungan dari mahasiswa untuk membahas tugas kelompok secara *online*, yaitu ditunjukkan dengan rata-rata sebesar

3.37 pada item Interaksi7. Secara keseluruhan diketahui bahwa rata-rata jawaban responden pada variabel Interaksi adalah sebesar 3.73 yaitu dengan kategori setuju, yang berarti bahwa tingkat interaksi terhadap pembelajaran berbasis komputer dari mahasiswa dapat dikatakan tinggi.

Tanggapan

Berikut adalah deskripsi jawaban responden mengenai item pernyataan (indikator) pada variabel Tanggapan:

Tabel 4.10 Rata-Rata Jawaban Responden Pada Variabel Tanggapan

Item	Pernyataan	Mean	Kategori
Tanggapan1	Saya lebih menyukai jika model pembelajaran berbasis komputer (*online*) memungkinkan saya berinteraksi dengan para mahasiswa lainnya dan para dosen.	3.76	S
Tanggapan2	Saya lebih merasa nyaman dengan lingkungan pembelajaran berbasis komputer	3.91	S
Tanggapan3	Saya lebih menyukai untuk menikmati pembahasan dalam lingkungan on-line	3.64	S
Tanggapan4	Saya lebih menyukai untuk membahas lebih banyak dalam lingkungan on-line	**3.60**	S
Tanggapan5	Saya lebih menyukai dan mudah untuk mengenali suatu kelompok untuk sebuah pembahasan *online*	3.64	S
Tanggapan6	yukai untuk bekerja tif dengan para nya yang terlibat embahasan kelompok	**4.01**	S
Tanggapan7	Saya lebih menyukai bahwa lingkungan pembelajaran berdasarkan komputer	3.92	S
Tanggapan8	Saya merasa tidak bosan jika lingkungan pembelajaran berbasis komputer	3.93	S
Keseluruhan		3.80	S

Sumber: Lampiran

Berdasarkan Tabel 4.10 dapat dilihat bahwa persepsi tertinggi mengenai variabel Tanggapan dirasakan oleh responden yaitu pada adanya kerja secara kolaboratif dengan mahasiswa lainnya yang terlibat dalam sebuah pembahasan kelompok, yaitu ditunjukkan dengan nilai rata-rata sebesar 4.01 pada item Tanggapan6, sedangkan persepsi terendah mengenai Tanggapan dirasakan oleh responden berkaitan dengan kecenderungan dari mahasiswa untuk membahas lebih

banyak dalam lingkungan *online*, yaitu ditunjukkan dengan rata-rata sebesar 3.60 pada item Tanggapan4. Secara keseluruhan diketahui bahwa rata-rata jawaban responden pada variabel Tanggapan adalah sebesar 3.80 yaitu dengan kategori setuju, yang berarti bahwa penggunaan jenis lingkungan belajar berbasis komputer dari mahasiswa dapat dikatakan tinggi.

Hasil

Berikut adalah deskripsi jawaban responden mengenai item pernyataan (indikator) pada variabel Hasil:

Tabel 4.11 Rata-Rata Jawaban Responden Pada Variabel Hasil

Item	Pernyataan	Mean	Kategori
Hasil1	Saya lebih menyukai kalau pandangan atau sasaran-sasaran pembelajaran dinyatakan secara jelas	4.19	S
Hasil2	Saya lebih menyukai jika organisasi dari tiap-tiap forum pembahasan *online* mudah untuk diikuti	3.93	S
Hasil3	Saya lebih menyukai untuk menikmati pembahasan dalam lingkungan on-line	**3.74**	S
Hasil4	Saya lebih menyukai jika hasil atas tugas dan dinyatakan secara tepat dalam lingkungan *online*	3.82	S
Hasil5	Saya lebih menyukai jika kegiatan-kegiatan direncanakan dengan cermat	**4.21**	SS
Hasil6	Saya lebih menyukai jika materi disajikan secara *online* atau *Computer Based Learning*	3.93	S
Hasil7	Saya lebih menyukai jika dengan metode pembelajaran *Computer Based Learning* dapat menginformasikan tingkat prestasi dengan tepat	3.86	S
Hasil8	Saya lebih menyukai jika metode pembahasan secara *online* (*Computer Based Learning*) dapat meningkatkan proses pembelajaran saya	3.93	S
Keseluruhan		3.95	S

Sumber: Lampiran

Berdasarkan Tabel 4.11 dapat dilihat bahwa persepsi tertinggi mengenai variabel Hasil dirasakan oleh responden yaitu pada adanya perencanaan kegiatan-kegiatan yang dilakukan secara cermat, yaitu ditunjukkan dengan nilai rata-rata sebesar 4.21 pada item Hasil5, sedangkan persepsi terendah mengenai Hasil dirasakan oleh responden berkaitan dengan kecenderungan dari mahasiswa untuk menikmati pembahasan dalam lingkungan *online*, yaitu ditunjukkan dengan rata-rata sebesar 3.74 pada item Hasil3. Secara keseluruhan diketahui bahwa rata-rata jawaban responden pada variabel Hasil adalah sebesar 3.93 yaitu dengan

kategori setuju, yang berarti bahwa mahasiswa telah mengetahui hasil yang diperoleh dari pembelajaran berbasis komputer.

KESIMPULAN, KETERBATASAN DAN SARAN

Persepsi tertinggi mengenai Akses dirasakan oleh responden yaitu untuk memenuhi tujuan pembelajaran mahasiswa perlu adanya keluasaan untuk mengakses materi melalui media internet. Mahasiswa juga lebih menyukai jika mahasiswa lainnya menanggapi dengan tepat pertanyaan-pertanyaan yang diajukan. Mahasiswa juga cenderung lebih menyukai untuk bekerja secara kolaboratif dengan para mahasiswa lainnya yang terlibat dalam sebuah pembahasan kelompok dan menyukai jika kegiatan-kegiatan direncanakan dengan cermat.

Dari penelitian yang telah diteliti berdasarkan kuesioner yang disebar di STIE Perbanas Surabaya dinyatakan bahwa responden yaitu mahasiswa lebih menyukai apabila bisa mengakses langsung kegiatan pembelajaran melalui akses dengan komputer langsung. Dan lebih menyukai jika didalam perkuliahan mahasiswa dapat menggunakan komputer sebagai alat bantu dalam pembelajaran agar kedepannya nanti mahasiswa bisa bertahan dilingkungan yang serba tekomputerisasi atau modern. Mahasiswa harus bisa bertahan dan mampu menyesuaikan diri untuk mempersiapkan ke lingkungan selanjutnya yaitu dilingkungan kerja yang mempunyai daya saing yang ketat. Oleh sebab itu mahasiswa harus mempunyai keunggulan sendiri untuk mampu bersaing.

Keterbatasan Penelitian

Objek penelitian ini adalah mahasiswa STIE Perbanas Surabaya angkatan 2009-2013 yang telah menempuh mata kuliah Sistem Informasi Akuntansi.

Saran

Untuk meningkatkan minat mahasiswa terhadap komputer, diharapkan

kedepannya bisa dilakukan penelitian serupa setiap lima tahun mengenai persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran berbasis komputer. Sehingga dapat diketahui tren yang terjadi di STIE Perbanas Surabaya.

Adapun saran yang ingin disampaikan yaitu kepada :

1. Ketua Jurusan Akuntansi perihal penelitian ini adalah dalam pembelajaran berbasis komputer, mahasiswa kurang mendapatkan fasilitas dikarenakan tidak semua mata kuliah dapat mengakses komputer. Fasilitas komputer di ruang lab perlu adanya pemeliharaan secara rutin agar tidak mengganggu proses pembelajaran dan terjadi hambatan maupun masalah dalam menggunakan komputer. Untuk membantu mahasiswa dalam mempelajari materi perkuliahan, mahasiswa boleh menggunakan laptop di kelas sebagai alat bantu pembelajaran tetapi untuk akses internet hanya bisa diakses pada website tertentu saja agar tidak melenceng dari pembelajaran yang diajarkan dikelas.
2. Untuk bagian IT adalah agar selalu rutin dalam mengontrol dan merawat fasilitas di lab khususnya komputer/ laptop. Akan lebih baik apabila mencegah sebelum komputer mengalami kerusakan.

DAFTAR RUJUKAN

Mimin Nur Aisyah. 2013. Tingkat Penguasaan Dan Penggunaan ICT (Information And Communication Technology) Pada Mahasiswa Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

Pepie Diptyana dan Nurul Hasanah Uswati Dewi. 2013. Sistem Informasi Akuntansi Pendekatan Bisnis. Modul Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Perbanas Surabaya.

Reda Taradipa, Siswandari, Sri Sumaryati. 2013. Pengaruh Kombinasi Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Teknologi Pembelajaran Akuntansi. Jurnal Pendidikan Ekonomi. Universitas Negeri Solo.

Moh. Sidik Priadana Saludin Muis. 2009. Metode Penelitian Ekonomi & Bisnis. Graha Ilmu. Yogyakarta.

Nurul H. U. Dewi, Triana Mayasari, Sasongko Budisusetyo, Luciana Spica Almalia. 2008. Student's

perception of computer based learning (CBL). Seair.

Imam Ghozali. 2006. Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS. Badan Penerbit Universitas Dipenogoro. Semarang.

Janner simarmata. 2005. Pengenalan Teknologi Komputer dan Informasi. Andi. Yogyakarta.

S.P. Hariningsih. 2005. Teknologi Informasi. Graha Ilmu. Yogyakarta

Marshall B. Romney, Paul John Steinbart. 2004. Sistem Informasi Akuntansi. Salemba Empat. Jakarta.