

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Pembahasan yang dilakukan pada penelitian ini merujuk pada peneliti-peneliti sebelumnya. Berikut ini akan diuraikan beberapa peneliti terdahulu beserta persamaan dan perbedaan yang mendukung penelitian mengenai Persepsi Mahasiswa Akuntansi dalam Pembelajaran Berbasis Komputer.

2.1.1 Mimin Nur Aisyah (2013)

Meneliti tentang tingkat penguasaan dan penggunaan ICT (*Information and Communication Technology*) pada mahasiswa akuntansi universitas negeri yogyakarta. Penelitian ini merupakan studi deskriptif yang bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan dan penggunaan ICT mahasiswa Akuntansi UNY, tingkat kepuasan serta harapan/saran mahasiswa Akuntansi UNY terhadap prodi Akuntansi UNY dalam meningkatkan ketrampilan teknologi/software mahasiswa. Data penelitian diperoleh melalui distribusi kuesioner dalam survey. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif baik kualitatif maupun kuantitatif. teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk bagian pertanyaan tertutup, sedangkan teknik deskriptif kualitatif digunakan untuk bagian pertanyaan terbuka.

Berdasarkan respon dari 115 mahasiswa Akuntansi UNY angkatan 2009 dan 2010, hasil penelitian menunjukkan: (1) Tingkat penggunaan ICT cukup tinggi; (2) Tingkat penguasaan terhadap program aplikasi computer

seperti Microsoft Word, excel, dan Power Point cukup baik, namun pada program lain khususnya software akuntansi dan statistic penguasaannya masih kurang; (3) Secara umum mahasiswa bersikap netral terkait dengan kepuasan terhadap pembekalan ketrampilan teknologi informasi/software; (4) Mahasiswa mengharapkan: peningkatan fasilitas fisik (31.75%), penambahan muatan IT (27.78%), pembaharuan software (14.29%), sosialisasi dan optimalisasi e-learning (11.90%), peningkatan kualitas dosen (9.52%), dan penyelenggaraan pelatihan IT (4.76%).

Persamaan :

Sama-sama meneliti tentang teknologi komputer yang dipelajari dan diterapkan oleh mahasiswa akuntansi.

Perbedaan :

Peneliti sebelumnya meneliti tentang tingkat penguasaan dan penggunaan ICT, dan sampel yang digunakan di Universitas Negeri Yogyakarta. Sedangkan peneliti sekarang meneliti tentang persepsi mahasiswa akuntansi dalam pembelajaran berbasis komputer, dan sampel yang digunakan di STIE Perbanas Surabaya.

2.1.2 Nurul H. U. Dewi, Triana Mayasari, Sasongko Budisusetyo, Luciana Spica Almalia (2008).

Meneliti tentang *Student's Perception of Computer Based Learning (CBL)*. Pembelajaran berbasis komputer merupakan salah satu pendekatan yang dibantu oleh komputer dan sangat berkembang dalam pendidikan.

Dalam memperkenalkan CBL, guru dituntut untuk membuat perubahan besar dan bahkan mengubah caranya mengajar. CBL pada dasarnya adalah bentuk pendidikan yang difasilitasi oleh internet dan teknologinya. Dengan demikian meliputi penggunaan World Wide Web untuk mendukung pengajaran dan untuk menyampaikan isi pembelajaran. CBL merupakan salah satu bentuk teknologi dimediasi pembelajaran, yang didefinisikan sebagai "suatu lingkungan di mana peserta didik berinteraksi dengan materi pembelajaran, teman sebaya, dan/atau instruktur dimediasi melalui teknologi informasi canggih". Data didapat dari kuesioner yang disebar di STIE Perbanas Surabaya, untuk 900 responden dan kembali 647. Teknik analisis data yang dilakukan adalah analisis deskriptif. Analisis ini dilakukan untuk mencari dan menarik kesimpulan dari temuan yang dapat diperoleh di lapangan. Analisis deskriptif dijelaskan dalam empat hal: akses, interaksi, respon dan hasil. Analisis kedua adalah interpretasi jawaban responden tentang preferensi mereka pada akses, interaksi, respon dan hasil. Alat uji yang digunakan adalah uji normalitas, uji validitas dan reliabilitas.

Hasil penelitian tersebut adalah : Menurut semua karakteristik siswa menunjukkan bahwa preferensi mahasiswa tentang akses, interaksi, respon, dan variabel hasil Pembelajaran Berbasis Komputer memiliki kecenderungan yang sama. Ini berarti bahwa responden dari Departemen (program), IPK, dan Batch Mahasiswa memiliki preferensi yang sama tentang Pembelajaran

Berbasis Komputer. Siswa lebih suka belajar dengan media komputer dan online daripada belajar secara tradisional.

Persamaan :

Penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang sama-sama menggunakan variabel yang sama dan metode penelitian hasil survey yaitu suatu penelitian yang dilakukan dengan mengambil sampel dari populasi menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpul data yang pokok.

Perbedaan :

Sampel yang digunakan oleh peneliti sebelumnya adalah mahasiswa STIE Perbanas Surabaya jurusan akuntansi dan non akuntansi. Sedangkan penelitian yang sekarang adalah mahasiswa STIE Perbanas Surabaya jurusan akuntansi. Data yang didapat melalui kuesioner pada penelitian sebelumnya adalah tahun 2008, sedangkan sampel yang diambil peneliti sekarang adalah tahun 2014.

2.1.3 Syafiul Muzid, Mishbahul Munir (2005)

Meneliti tentang persepsi mahasiswa dalam penerapan e-learning sebagai aplikasi peningkatan kualitas pendidikan (studi kasus pada Universitas Islam Indonesia). Penelitian ini mencoba menganalisa pemahaman dan kesiapan mahasiswa, kesiapan institusi, hal-hal yang dibutuhkan, dan kapasitas fungsi dalam penerapan e-learning secara utuh. Metode yang digunakan adalah polling yaitu pembagian kuesioner dan studi literature. Secara umum mahasiswa memahami e-learning sebagai metode pembelajaran

yang memanfaatkan internet dan komputer secara online. Mahasiswa menyatakan perlu adanya penerapan secara penuh terhadap e-learning di Universitas Islam Indonesia (UII) dan siap untuk memanfaatkannya seoptimal mungkin. Faktor yang dibutuhkan dalam penerapan e-learning antara lain: kesadaran semua pihak, kemauan dan kemampuan sumber daya manusia (SDM), sarana dan prasarana dan sosialisasi.

Persamaan :

Sama-sama meneliti tentang pentingnya teknologi komputer bagi mahasiswa.

Perbedaan :

Peneliti sebelumnya meneliti tentang persepsi mahasiswa dalam penerapan e-learning sebagai aplikasi peningkatan kualitas pendidikan. Sedangkan peneliti sekarang meneliti tentang persepsi mahasiswa akuntansi dalam pembelajaran berbasis computer. Sampel yang digunakan peneliti sebelumnya adalah mahasiswa Universitas Islam Indonesia di Yogyakarta, sedangkan peneliti sekarang menggunakan sampel di STIE Perbanas Surabaya.

2.2 Landasan Teori

Peneliti ini ingin menguji kembali penelitian yang dilakukan oleh Nurul, Triana, Sasongko dan Luciana (2008) yang bertujuan untuk mengetahui persepsi mahasiswa akuntansi dalam pembelajaran berbasis komputer. Penelitian sebelumnya melakukan penelitian di STIE Perbanas Surabaya jurusan akuntansi dan non akuntansi. Hasil penelitian ini menunjukkan tidak ada perbedaan antara karakteristik siswa pada akses ,

interaksi , respon , dan hasilnya . Temuan lain dari hasil ini menunjukkan bahwa preferensi mahasiswa di STIE Perbanas dalam lingkungan online daripada belajar di ruang kelas tradisional .

2.2.1 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.

2.2.2 Sistem Komputer

Sistem merupakan sesuatu komponen yang berperan penting dalam terwujudnya suatu ide atau gagasan yang digunakan untuk mencapai tujuan. Dalam Muhammad (2003:452), sistem adalah sekelompok bagian-bagian alat dan sebagainya yang bekerja bersama-sama untuk melakukan sesuatu maksud yang disusun dan diatur baik-baik untuk melakukan sesuatu. 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) *Arithmetic 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 atau 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.

2.2.3 **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, mencakup 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 transaksi 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)*.

2.2.4 Sistem Informasi Akuntansi

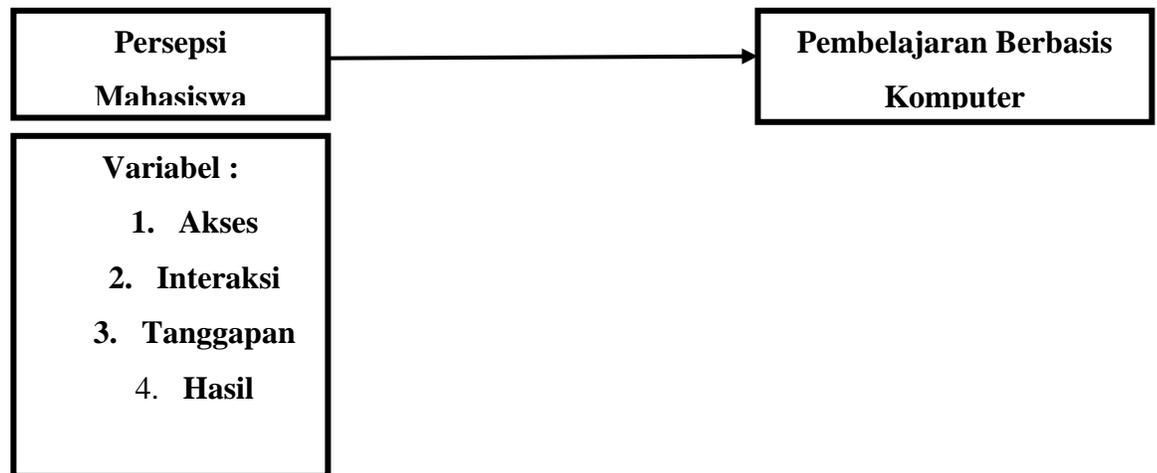
Pepie dan Nurul (2013: 4), menyatakan bahwa didalam sistem informasi akuntansi berasal dari tiga suku kata, yaitu Sistem, Informasi dan Akuntansi. Sistem menunjukkan adanya keterlibatan input, proses dan output. Informasi adalah output dari sistem yang dimanfaatkan untuk mengambil keputusan tertentu. 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 mengoperasikan 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.

2.3 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran yang mendasari penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.1
KERANGKA PEMIKIRAN