

COMPUTER SELF EFFICACY DALAM PENGGUNAAN TEKNOLOGI INFORMASI

Poly Endrayanto E.Ch.

Fakultas Ekonomi Universitas Kristen Immanuel
(UKRIM), Yogyakarta

ABSTRACT

Information technology can assist all business types to improve the efficiency and effectiveness process their business, decision making managerial, and working team cooperation, till can strengthen the their position competitive in market which quickly change. Real case in its important is information system and information technology at Amazon.Com. This Case shows the important role of information technology to efficacy Amazon.Com. Consensus between researcher with the practitioner that Computer Self Efficacy (CSE) have the positive relation by attitude is someone which is attributed to by information technology. CSE have the positive relation with the performance in training software, perceived ease of use of system of computer and technological adaptation ability of new computer. All this affect positive for the successfulness of information system applying.

Keywords: information technology, computer self efficacy.

PENDAHULUAN

Teknologi informasi, termasuk sistem informasi berbasis internet, memainkan peranan penting dan makin luas dalam bisnis. Teknologi informasi dapat membantu segala jenis bisnis meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses bisnis mereka, pengambilan keputusan manajerial, dan kerjasama kelompok kerja, hingga dapat memperkuat posisi kompetitif mereka dalam pasar yang cepat berubah. Hal ini berlaku ketika teknologi informasi digunakan untuk mendukung tim pengembangan produk, proses dukungan untuk pelanggan, transaksi e-commerce, atau dalam aktivitas bisnis lain.

Teknologi Informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan. Teknologi ini menggunakan seperangkat komputer untuk mengolah data, sistem jaringan untuk menghubungkan satu komputer dengan komputer yang lainnya sesuai dengan kebutuhan, dan teknologi telekomunikasi digunakan agar data dapat disebar dan diakses secara global. Peran yang dapat diberikan oleh aplikasi teknologi informasi ini adalah mendapatkan informasi untuk kehidupan pribadi seperti informasi tentang kesehatan, hobi, rekreasi, dan rohani. Kemudian untuk profesi seperti sains, teknologi, perdagangan, berita bisnis, dan asosiasi profesi. Sarana kerjasama antara pribadi atau kelompok yang satu dengan pribadi atau kelompok yang lainnya tanpa mengenal batas jarak dan waktu, negara, ras, kelas ekonomi, ideologi atau faktor

lainnya yang dapat menghambat bertukar pikiran. Perkembangan Teknologi Informasi memacu suatu cara baru dalam kehidupan, dari kehidupan dimulai sampai dengan berakhir, kehidupan seperti ini dikenal dengan *e-life*, artinya kehidupan ini sudah dipengaruhi oleh berbagai kebutuhan secara elektronik. Dan sekarang ini sedang semarak dengan berbagai huruf yang dimulai dengan awalan e seperti *e-commerce*, *e-government*, *e-education*, *e-library*, *e-journal*, *e-medicine*, *e-laboratory*, *e-biodiversity*, dan yang lainnya lagi yang berbasis elektronika (Wawan Wardiana, 2002).

Manajer dapat menyediakan dukungan terhadap teknologi informasi yang tepat bagi para karyawannya, sedangkan bagi perguruan tinggi dapat menyediakan pelatihan teknologi informasi yang tepat dalam rangka mempersiapkan para mahasiswa atau peserta pelatihan untuk menyongsong profesionalisme bisnis kedepan. *Self-Efficacy* kepercayaan telah ditunjukkan untuk mempengaruhi perilaku di dalam suatu konteks yang luas meliputi mental dan kesehatan fisik (Bandura, 1986, Schwarzer, 1992), prestasi akademis (Eachus, 1993, Eachus & Cassidy, 1997) dan bursa saham investasi (Eachus, 1994). Catatan ini terkait dengan *self-efficacy* dalam konteks penggunaan komputer. Komputer apakah sedang menjadi semakin *common-place* dan lebih rumit, serta canggih. Komputer bagi manusia sebagai alat penghubung untuk meningkatkan intuitif, namun untuk para pemakai yang kurang pengalaman akan menjadi permasalahan. Komputer, mempunyai potensi yang berdampak pada banyak orang, dari segi hidup sehari-hari. Ketidak-mampuan menggunakan komputer adalah riil dalam arti bahwa individu yang dengan sebenarnya tidak mempunyai kemampuan atau ketrampilan yang perlu, atau mungkin dengan mudah menjadi suatu kepercayaan yang mengakibatkan ketidakmampuan dan motivasi yang lemah seperti pada kasus *self-efficacy* harapan.

TEKNOLOGI INFORMASI

Teknologi informasi atau *information technology* (IT) adalah sub-sistem atau sistem bagian dari sistem informasi. Sistem komputer (*computer system*) juga merupakan teknologi informasi yang digunakan di sistem informasi. Teknologi informasi dapat berupa teknologi apapun yang dapat menghasilkan informasi, termasuk teknologi komputer dan teknologi telekomunikasi. Dengan demikian, sistem komputer (*computer system*) merupakan sub-sistem atau sistem bagian dari teknologi informasi (Jogiyanto HM, 2003).

Ada berbagai macam sistem informasi dengan menggunakan teknologi informasi yang muncul, antara lain Electronic Data Processing Systems, Data Processing Systems (DPS), Decision Support System (DSS), Management Information System (MIS), Executive Information Systems (EIS), Expert System (ES) dan Accounting Information System (AIS) (Bodnar, 1998). Saluran komunikasi yang dapat digunakan untuk berkomunikasi adalah standard telephone lines, coaxial cable, fiber optics, microwave systems, communications satellites, cellular radio and telephone. Sedangkan konfigurasi jaringan yang dapat dipakai untuk berkomunikasi adalah Wide Area Network (WAN), Local Area Network (LAN), dan Client/Server Configurations (Romney, 2000).

Kasus nyata dalam pentingnya sistem informasi dan teknologi informasi pada Amazon.com. Kasus ini memperlihatkan peran penting teknologi informasi bagi keberhasilan Amazon.com. Pernyataan Jeff Bezos mengenai pentingnya “teknologi,

teknologi, teknologi” atas keberhasilan perusahaannya, terbukti benar untuk peluang keberhasilan banyak perusahaan dan usaha bisnis lainnya saat ini. Seperti juga Amazon, banyak perusahaan kini tergantung pada situs Web internet mereka untuk menarik, menjual, dan melayani banyak pelanggan mereka. Seperti juga Amazon, sebagian besar bisnis pada perusahaan besar maupun kecil, tergantung pada teknologi informasi untuk memberdayakan proses dasar bisnis mereka, dari sistem akuntansi kantor, sistem persediaan gudang, hingga ke sistem penjualan langsung dan dukungan untuk pelanggan. Seperti juga Amazon, banyak para manajer dan praktisi bisnis saat ini menggunakan data serta informasi yang mereka dapatkan dari sistem informasi mereka untuk membantu mereka dalam membuat keputusan bisnis yang dapat berhasil baik, contohnya keputusan Bezos untuk menempatkan produk baru dan lama dari para pesaing di halaman situs Web yang sama, sebagai produk milik Amazon. Keberhasilan semacam inilah yang makin memperkuat peran dan manfaat dari penggunaan teknologi informasi dalam bisnis saat ini (James A. O’Brien, 2005; 4-5).

Para praktisi bisnis bergantung pada banyak jenis sistem informasi yang menggunakan berbagai teknologi informasi. Menurut James A. O’Brien, (2005; 8) konsep sistem informasi berbasis komputer dan penggunaannya dalam teknologi informasi meliputi hal-hal berikut:

- **Teknologi perangkat keras komputer**, termasuk mikrokomputer, server berukuran menengah, dan sistem mainframe besar, serta alat-alat input, output, dan media penyimpan yang mendukung.
- **Teknologi perangkat lunak komputer**, termasuk software sistem operasi, pencari Web (browser), alat pembuat software, software untuk aplikasi bisnis seperti untuk manajemen hubungan pelanggan dan manajemen rantai pasokan (*supply chain management*).
- **Teknologi jaringan telekomunikasi**, termasuk media telekomunikasi, prosesor dan software yang dibutuhkan untuk menyediakan akses kabel dan nirkabel, serta dukungan untuk jaringan internet dan jaringan pribadi berbasis internet, seperti intranet dan ekstranet.
- **Teknologi manajemen sumber daya data**, termasuk software sistem manajemen database untuk mengembangkan, mengakses, dan memelihara database organisasi.

COMPUTER SELF EFFICACY

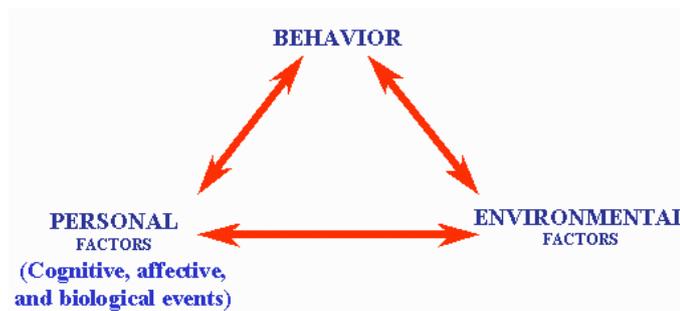
Computer self efficacy (CSE) didefinisikan sebagai kemampuan pengguna aplikasi komputer, sistem operasi, penanganan file dan perangkat keras, penyimpanan data dan penggunaan tombol keyboard (Indriantoro, 2000). Konsep CSE dipandang sebagai salah satu variabel yang penting untuk studi perilaku individual dalam bidang teknologi informasi (Agarwal, et al. 2000). CSE didefinisikan oleh Compeau dan Higgins (1995) sebagai judgment kapabilitas dan keahlian komputer seseorang untuk melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan teknologi informasi. Menurut Compeau dan Higgins studi tentang CSE ini penting dalam rangka untuk menentukan perilaku individu dan kinerja dalam menggunakan teknologi informasi.

Teori kognitif sosial ini dicetuskan oleh pakar psikologi perilaku ternama Albert Bandura. Teori ini didasarkan pada premis bahwa ada tiga variabel yang saling mempengaruhi yang lebih dikenal sebagai *triadic reciprocal* (Compeau dan Higgins, 1995). Ketiga variabel tersebut adalah lingkungan, perilaku dan orang seperti tampak pada gambar 1,

yang dikutip dari Pajares (2002). *Reciprocal determinism: The dynamic interaction of the person, the behavior, and the environment in which the behavior is performed; consider multiple avenues to behavioral change, including environmental, skill, and personal change.*

Gambar 1.

Reciprocal Determinism



Sumber: Pajares (2002).

Gambar 1 menjelaskan determinisme timbal balik: interaksi dinamis personal, perilaku dan lingkungan, dimana perilaku dilakukan; mempertimbangkan berbagai jalan ke perubahan tingkah laku, termasuk lingkungan, ketrampilan (*skill*), dan perubahan personal. Ketiga variabel tersebut saling mempengaruhi satu dengan yang lain, individu memilih lingkungan dan lingkungan mempengaruhinya, kemudian perilaku yang ada dalam situasi ini dipengaruhi oleh faktor lingkungan, dan faktor personal (*cognitive, affective, dan biological events*).

Teori kognitif sosial oleh Bandura dalam Compeau dan Higgins (1995) dikembangkan dalam dua set ekspektasi kekuatan kognitif utama yang menjadi pedoman (*guide*) perilaku. Pada set pertama, ekspektasi dihubungkan dengan *outcome*. Para individu yang dapat memahami aspek perilaku, akan percaya bahwa *outcome* lebih bernilai apabila dibandingkan dengan individu yang tidak mampu memahami konsekuensi yang menguntungkan. Kedua, ekspektasi yang disebut sebagai *self efficacy* yang merupakan kepercayaan individu mengenai kemampuan untuk membentuk suatu perilaku tertentu. *Self efficacy*, menurut Bandura (1986) dalam Compeau dan Higgins (1995) adalah:

“People’s judgments of their capabilities to organize and execute courses of action required to attain designated types of performances. It is concerned not with the skills one has but with judgments of what one can do with whatever skills one possesses.”

Definisi tersebut menunjukkan bahwa, karakteristik kunci dari konstruk *self efficacy* yaitu: komponen *skill*/ (keahlian) dan *ability* (kemampuan) dalam hal mengorganisir dan melaksanakan suatu tindakan. *Computer self efficacy* (CSE) menggambarkan persepsi individu tentang kemampuannya menggunakan komputer untuk menyelesaikan tugas-tugas seperti menggunakan paket software untuk analisis data, menulis surat *mail merge* dengan menggunakan *word processor*.

Menurut Compeau dan Higgins (1995) CSE didefinisikan sebagai *judgement* kapabilitas seseorang untuk menggunakan komputer atau sistem informasi atau teknologi

informasi. Menurut teori kognitif sosial yang dikembangkan oleh Bandura (1986), *self efficacy* dapat didefinisikan sebagai kepercayaan seseorang yang mempunyai kemampuan untuk melakukan perilaku tertentu. Bandura menyatakan bahwa *self efficacy* yang dirasakan seseorang, memainkan peran penting dalam mempengaruhi motivasi dan perilaku (Igbaria dan Livari, 1995). Hal ini bukan merupakan *judgement* pada masa lalu seseorang dalam menggunakan komputer, namun menyangkut *judgement* yang akan dilakukan pada masa depan. Hasil riset Compeau dan Higgins (1995) menunjukkan, bahwa ada tiga faktor yang dapat mempengaruhi CSE, yaitu: (1) dorongan dari pihak lain, (2) pihak lain sebagai pengguna, dan (3) dukungan.

Dorongan dari pihak lain mengacu pada kelompok dan menggunakan persuasi verbal. Pada faktor *kedua*, seseorang dapat meningkatkan CSE, karena mengobservasi dan meniru model perilaku. Ini merupakan cara yang ampuh untuk mengakuisisi perilaku sebagai model pembelajaran, sedangkan faktor *terakhir* yaitu adanya dukungan dari organisasi bagi pengguna komputer yang dapat meningkatkan CSE. Dukungan ini dapat berupa ketersediaan dari pihak organisasi untuk membantu individu yang membutuhkan peningkatan kemampuan dan juga persepsi kemampuan diri.

Compeau dan Higgins juga menjelaskan ada tiga dimensi CSE, yaitu: (1) *magnitude* (2) *strength* dan (3) *generalizability*. Dimensi *magnitude* mengacu pada tingkat kapabilitas yang diharapkan dalam penggunaan komputer. Individu yang mempunyai *magnitude* CSE yang tinggi diharapkan mampu menyelesaikan tugas-tugas komputasi yang lebih kompleks dibandingkan dengan individu yang mempunyai level *magnitude* CSE yang rendah karena kurangnya dukungan maupun bantuan. Dimensi ini juga menjelaskan, bahwa tingginya *magnitude* CSE seseorang dikaitkan dengan level yang dibutuhkan untuk memahami suatu tugas. Pada individu yang memiliki level *magnitude* CSE tinggi mampu menyelesaikan tugas-tugasnya dengan rendahnya dukungan dan bantuan dari orang lain, dibandingkan dengan level *magnitude* CSE yang rendah. Pada dimensi kedua yakni *strength*, ini mengacu pada level keyakinan tentang *judgment* atau kepercayaan individu untuk mampu menyelesaikan tugas-tugas komputasinya dengan baik. Dimensi terakhir adalah *generalizability* yang mengacu pada tingkat *judgment user* yang terbatas pada domain khusus aktifitas. Dalam konteks komputer, domain ini mencerminkan perbedaan konfigurasi hardware dan software, sehingga individu yang mempunyai level *generalizability* CSE yang tinggi diharapkan dapat secara kompeten menggunakan paket-paket software dan sistem komputer yang berbeda. Sebaliknya tingkat *generalizability* CSE yang rendah menunjukkan kemampuan individu dalam mengakses paket software dan sistem komputer secara terbatas.

Marakas *et al.* (1998) dalam Agarwal *et al.* (2000) membagi CSE dalam dua jenis, yaitu general CSE dan spesifik CSE. Kedua jenis ini dikonstruksikan berhubungan dengan perbedaan tugas-tugas komputer. Secara umum CSE didefinisikan sebagai *judgment* keahlian individu dalam menggunakan berbagai aplikasi komputer. Sedangkan *specific* CSE adalah kemampuan untuk membuat tugas-tugas yang berhubungan dengan komputer secara spesifik dalam domain komputasi umum.

Ada empat sumber informasi *self efficacy* menurut Bandura seperti yang dikutip oleh Compeau dan Higgins (1995), yaitu: (1) *guided mastery*, (2) *behavior modeling*, dan (3) *social persuasion and physiological states*. Sumber informasi terkuat adalah *guide master* yang merupakan pengalaman kesuksesan nyata dalam kaitannya dengan perilaku. Interaksi yang berhasil antara individu dengan komputer menyebabkan individu mengembangkan *self efficacy*-nya lebih tinggi. Dengan demikian praktik langsung merupakan komponen penting dalam pelatihan, sehingga individu membangun kepercayaan diri sesuai dengan kemampuannya. Sumber informasi *self efficacy* yang kedua adalah pemodelan

perilaku/*behavior modeling*, yang meliputi pengamatan terhadap orang lain dalam membentuk perilaku sebagai proses pembelajaran. Compeau dan Higgins (1995) menunjukkan bahwa pendekatan pemodelan perilaku untuk pelatihan komputer dapat meningkatkan persepsi *self efficacy* dan kinerja dalam konteks pelatihan. Sumber yang ketiga adalah pendekatan persuasif dapat juga mempengaruhi *self efficacy*. Jaminan ulang bagi user yang punya kemampuan tentang teknologi dan menggunakannya dengan sukses dapat membantu para user untuk membangun kepercayaan. Sumber informasi *self efficacy* yang terakhir adalah *physiological states*, yang menunjukkan perasaan kecemasan/*anxiety* yang berdampak negatif terhadap *self efficacy*. Bandura (1986) menyatakan bahwa individu yang mempunyai perasaan *anxiety* yang tinggi menunjukkan kurangnya kemampuan diri. Jadi jika individu merasa cemas/*anxiety* dalam penggunaan komputer, maka ia memiliki alasan untuk merasa cemas sehingga menunjukkan *self efficacy* yang rendah. Berdasarkan penelitian Webster *et al.* (1990) dalam Compeau dan Higgins (1995) ditemukan hasil, bahwa *computer anxiety* dalam proses pelatihan dapat dikurangi dengan mendorong user untuk berperilaku yang menyenangkan.

BERBAGAI PENELITIAN DENGAN VARIABEL *COMPUTER SELF EFFICACY*

Penelitian dengan menggunakan variabel *computer self efficacy* juga telah diterapkan dalam dunia pendidikan antara lain oleh Havelka (2003) dan Wijaya (2003). Menurut Rosen dan Maguire (1990) dalam Stone *et al.* (1996), CSE merupakan salah satu prediktor yang penting bagi mahasiswa untuk mau mempelajari dan menggunakan sistem komputer. Dengan mengakui adanya perbedaan *self efficacy* antar profesional bisnis dan mahasiswa, maka tindakan perspektif dapat dilakukan oleh manajer maupun oleh pendidik. Manajer dapat menyediakan dukungan terhadap teknologi informasi yang tepat bagi para karyawannya. Sedangkan bagi pendidik dapat menyediakan pelatihan teknologi informasi yang tepat dalam rangka mempersiapkan peserta didiknya untuk menyongsong profesionalisme bisnis kedepan (Rustiana, 2004).

Self-Efficacy kepercayaan sebagai faktor utama di dalam pemahaman adalah sukses, dan frekuensi dengan mana individu menggunakan komputer. Compeau dan Higgins (1995) yang diuji beberapa hipotesis berhubungan dengan suatu model penggunaan komputer yang linier hipotetis berdasar pada teori kognitif sosial. Di (dalam) studi mereka, individu dengan *self-efficacy* tinggi menggunakan komputer lebih, menikmati penggunaan lebih dan mengalami lebih sedikit ketertarikan terkait dengan komputer. Tingkat ketertarikan dan kenikmatan adalah juga dikenali seperti faktor penting di dalam komputer menggunakan. Pentingnya *self-efficacy* di dalam penggunaan komputer yang menjelaskan adalah juga dipertunjukkan oleh Mann (1987) yang menemukan *computer self-efficacy* kepercayaan mempengaruhi apakah individu memilih untuk menggunakan komputer tanpa tergantung pada kepercayaan mereka tentang nilai. Pengalaman dan *Self-Efficacy* komputer dihubungkan dengan menentukan tingkat *computer self-efficacy*.

Torkzadeh dan Koufteros (1994) menemukan bahwa *computer self-efficacy* dengan menggunakan sampel 224 mahasiswa yang belum mempunyai gelar, para siswa tersebut ditingkatkan kemampuannya dalam menggunakan komputer dengan mengikuti suatu kursus latihan komputer.

Ertmer, Evenbeck, Cennamo, Lehman (1994), yang menemukan bahwa pengalaman komputer positif meningkatkan komputer *self-efficacy*, jumlah yang sebenarnya pengalaman yaitu. waktu pada tugas jangan dihubungkan dengan *self-*

efficacy kepercayaan mahasiswa yang belum bergelar. Saran ini adalah mutu, bukan kuantitas pengalaman yang merupakan suatu faktor kritis di dalam menentukan *self-efficacy* kepercayaan.

Perbedaan jenis kelamin dalam *self-efficacy* komputer, beberapa penelitian sudah dilakukan, bahwa perbedaan jenis kelamin merupakan faktor pendukung di dalam *self-efficacy* kepercayaan, seperti Miura (1987) yang menemukan bahwa pria menggunakan komputer dengan *self-efficacy* lebih tinggi dibanding wanita, pada mahasiswa yang belum bergelar. Pria membuat skor lebih tinggi pada keterkaitan ketrampilan komputer untuk karir masa depan, minat akan pengetahuan tentang komputer, dengan mengambil kursus komputer. Pekerjaan terakhir yang menyelidiki jenis kelamin perbedaan di dalam komputer *self-efficacy* menunjukkan bahwa perbedaan dihubungkan dengan sifat kelaki-lakian yang dirasa menyangkut tugas.

Murphy, Coover dan Owen (1989) perbedaan jenis kelamin yang ditemukan dalam hubungan dengan *self-efficacy* untuk ketrampilan komputer *mainframe* dan ketrampilan laki-laki, menunjukkan *self-efficacy* lebih tinggi pada kedua-duanya, namun tidak ada perbedaan jenis kelamin untuk permulaan tingkat ketrampilan komputer.

Torkzadeh dan Koufteros (1994) juga menemukan perbedaan kelamin perbedaan di dalam *self-efficacy* untuk manajemen perangkat lunak dan file komputer, namun bukan untuk permulaan tingkatan ketrampilan *mainframe*. Tidak terdapat perbedaan dalam mengikuti pelatihan.

Busch (1995) melaporkan pada tingkat yang *self-efficacy* laki-laki lebih tinggi untuk tugas yang kompleks, namun bukan untuk tugas sederhana aplikasi komputer yaitu pengolah kata, spreadsheets. Dalam hal ini, nampak bahwa kompleksitas yang menyangkut tugas menentukan perbedaan jenis kelamin di dalam komputer *self-efficacy*. Hal ini ditunjukkan dengan semakin kompleks tugas, maka lebih tinggi faktor sifat kelaki-lakian yang dirasa dan, laki-laki menunjukkan *self-efficacy* lebih tinggi untuk tugas yang semakin kompleks.

Mengukur komputer *self-efficacy*, sifat alami *self-efficacy* sebagai suatu egosentris membangun permintaan bahwa itu terukur secara langsung bukannya secara tidak langsung. *Self-Efficacy* kemudian diukur menggunakan timbangan laporan diri. Ada sejumlah timbangan yang telah dikembangkan ke ukuran *self-efficacy* di dalam penggunaan komputer yang spesifik.

Vasil, Hesketh & Podd (1987) mengembangkan 9-item ukuran *computer self-efficacy* untuk penggunaan pada anak-anak sekolah. Anak-Anak menilai tingkatan kepercayaan mereka untuk pelajaran sembilan tugas yang terkait dengan komputer spesifik dengan menggunakan 10-point skala likert.

Miura (1987) meneliti *computer self-efficacy* untuk anak-anak sekolah dengan menggunakan lima belas tugas terkait dengan komputer menggolongkan seperti pemrograman komputer, kursus komputer dan penggunaan komputer pribadi. Anak-anak menilai yang dirasa mereka tingkat kepercayaan untuk perlengkapan masing-masing menyangkut tugas penjumlahan yang mana mengakibatkan suatu keseluruhan skor gabungan.

Bukit *et.al.* (1987) skala yang terdiri dari empat keraguan dan materi telah diangkat mengenai kebenaran menyangkut skala sebagai ukuran *computer self-efficacy* ketika mayoritas materi berkaitan dengan komputasi yang umum (cf. Compeau & Higgins, 1995). Lain timbangan sering hanya menyertakan ukuran *computer self-efficacy* sebagai komponen. Suatu contoh adalah komputer sikap skala (Lloyd & Gressard, 1984) yang meliputi 10-item kepercayaan *computer sub-scale*.

Penelitian tentang *computer self efficacy* (CSE) telah banyak dilakukan oleh peneliti dalam negeri, misalnya Wijaya (2003); Indriantoro (2000); Rifa dan Gudono (1998) maupun oleh peneliti luar negeri, misalnya Igbaria dan Livari (1995); Agarwal *et al.* (2000). Telah ada konsensus umum antara peneliti dengan praktisi bahwa CSE mempunyai hubungan positif dengan *attitude* seseorang yang dihubungkan dengan teknologi informasi (Sheng *et al.* 2003). CSE 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 secara positif untuk kesuksesan penerapan sistem informasi.

Beberapa penelitian sebelumnya telah meneliti tentang perbedaan gender terhadap *computer attitude* seperti yang dilakukan oleh Parasuraman dan Igbaria (1990) dan Havelka (2003). Penelitian mereka menunjukkan hasil yang beragam. Hal inilah yang memotivasi dilakukannya studi tentang perbedaan gender dalam keahlian penggunaan komputer. Banyak peneliti (Compeau dan Higgins, 1995; Stone *et al.* 1996; Wijaya 2003; Rustiana 2004) yang telah menguji variabel *self efficacy* yang dihubungkan dengan berbagai perilaku komputer, dalam penelitiannya pada bidang sistem informasi, namun ada juga yang berhasil menemukan bahwa perempuan mempunyai *attitude* yang positif dan menunjukkan level *computer anxiety* yang rendah dibanding laki-laki (Siann *et al.*, 1990 dalam Havelka, 2003). Yang lainnya menemukan tidak ada perbedaan antara laki-laki dan perempuan dalam hal *computer self efficacy* (Henry dan Stone 1999).

CSE juga telah digunakan sebagai proksi dari pengendalian internal individu dalam konteks teknologi informasi, misalnya individu yang mempunyai level *self efficacy* yang tinggi merasa lebih kuat dalam mengendalikan aktifitas yang dilakukan dalam penggunaan teknologi informasi dibandingkan dengan individu yang mempunyai level *self efficacy* yang rendah (Venkatesh dan Davis 1996).

KESIMPULAN

Berhubungan dengan suatu model penggunaan komputer yang linier hipotetis berdasar pada teori kognitif sosial, dalam studi mereka, individu dengan *self-efficacy* tinggi menggunakan komputer lebih, menikmati penggunaan lebih dan mengalami lebih sedikit ketertarikan terkait dengan komputer. Tingkat ketertarikan dan kenikmatan juga dikenali seperti faktor penting di dalam menggunakan komputer. Pentingnya *self-efficacy* di dalam penggunaan komputer yang tunjukkan oleh Mann (1987), *computer self-efficacy* kepercayaan mempengaruhi apakah individu memilih untuk menggunakan komputer tanpa tergantung pada kepercayaan mereka tentang nilai.

Perbedaan jenis kelamin dalam *self-efficacy* komputer, juga didukung oleh beberapa peneliti, diantaranya: Miura (1987), Murphy, Coover dan Owen (1989), Torkzadeh dan Koufteros (1994), Busch (1995). Di antara beberapa penelitian yang dilakukan oleh para peneliti tersebut, disimpulkan bahwa perbedaan jenis kelamin merupakan faktor pendukung di dalam *self-efficacy* kepercayaan, seperti Miura (1987) yang menemukan bahwa pria menggunakan komputer dengan *self-efficacy* lebih tinggi dibanding wanita, pada mahasiswa yang belum bergelar. Pria membuat skor lebih tinggi pada keterkaitan ketrampilan komputer untuk karir masa depan, minat akan pengetahuan tentang komputer, dengan mengambil kursus komputer. Beberapa penelitian tentang *computer self efficacy* (CSE) telah banyak dilakukan oleh peneliti dalam negeri, diantaranya: Wijaya (2003); Rustiana (2004); Indriantoro (2000); Rifa dan Gudono (1998).

Penelitian mereka menunjukkan hasil yang beragam. Hal inilah yang memotivasi dilakukannya studi tentang perbedaan gender dalam keahlian penggunaan komputer.

Konsensus umum antara peneliti dengan praktisi bahwa CSE mempunyai hubungan positif dengan *attitude* seseorang yang dihubungkan dengan teknologi informasi. CSE mempunyai hubungan positif dengan kinerja dalam pelatihan software, *perceived ease of use* sistem komputer dan kemampuan mengadaptasi teknologi komputer baru. Semua ini berdampak positif bagi kesuksesan penerapan sistem informasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agarwal, Rithu, V. Sambamurthy and R.M. Stair. 2000. "Reserach Report: The Solving Relationship between General and Specific Computer Self Efficacy - An Empirical Assessment", *Information Systems Research*, Vol.11, No. 4.
- Bandura, A. 1986. *Social foundation of thought and action*, Prentice Hall, Englewood Clift, NJ.
- Betz, N.E., and G. Hackett. 1981. "The Relationship of Career-Related Self Efficacy Expectations to Perceived Career Options in College Women and Men", *Journal of Councelling Psychology*, Vol. 28, No. 5.
- Betz, M., O'Connel, L. and Shepard, J. M. 1989. "Gender Differences in Proclivity for Unethical Behavior", *Journal of Business Ethics*, Vol.8:321-324.
- Compeau, Deborah R. and C.A. Higgins. 1995. "Computer Self Efficacy: Development of Measure and Initial Test", *MIS Quartely*, Vol.19, No.12.
- Eachus, Dr Peter, dan Cassidy, Simon . 2008. *Self-Efficacy Scale kuesioner.htm*.
[http://www.tcw.utwente.nl/theorieenoverzicht/Theory_clusters/Health
Communication/Social_cognitive_theory.doc/](http://www.tcw.utwente.nl/theorieenoverzicht/Theory_clusters/Health_Communication/Social_cognitive_theory.doc/)
- Havelka, Douglas . 2003. "Predicting Software Self Efficacy among Business Students: A Preliminary Assesment," *Journal of Information Systems Education*, Vol.14, No.2.
- Henry, J.W. and R.W. Stone. 1999. "The Impact of End User Gender, Education, Performance, and System Use in Computer Self-Efficacy and Outcome Expectancy". *Southern Business Review*, Vol.25, No.1.
- Igbaria, M., dan J. Livari.1995. "The Effect of Self Efficacy on Computer Usage", *Omega*, Vol.23, No.6.
- Indriantoro, Nur. 2000. "Pengaruh Komputer Anxiety terhadap Keahlian Dosen dalam Penggunaan Komputer", *Jurnal Akuntansi dan Auditing Indonesia*. Vol.4, No.2.

- O'Brien, James A. 2005. *Pengantar Sistem Informasi: Perspektif Bisnis dan Manajerial*, Jakarta: Salemba Empat.
- Locke, E.A., E Frederick, C.L. and Lee, P. Bobko. 1984. "Effect of Self Efficacy, Goals, and Task Strategies on Task Performance", *Journal Application Psychology*, Vol. 59, No.2.
- Pajares. 2002. *Overview of social cognitive theory and of self-efficacy*, <http://www.emory.edu/EDUCATION/mfp/eff.html>.
- Romney, Marshall B. and Paul John Steinbart . 2000. *Accounting Information System*, 8 Edition, Upper Saddle River-New Jersey: Prentice-Hall International, Inc.
- Rifa, Dandes dan M. Gudono. 1999. "Pengaruh Faktor Demografi dan Personality terhadap Keahlian dalam End User Computing", *Jurnal Riset Akuntansi Indonesia*. Vol.2, No.1, Januari.
- Rustiana (2004), Computer Self Efficacy. CSE. Mahasiswa Akuntansi Dalam Penggunaan Teknologi Informasi: Tinjauan Perspektif Gender, *Jurnal Akuntansi & Keuangan* Vol. 6, No. 1.
- Sheng, Y.H.P., J.M. Pearson; L. Crosby . 2003. "Organization Culture and Emplotee's Computer Self Efficacy: an Emperical Study", *Information Resources Management Journal*. Vol. 16, No. 3.
- Stone, N., V.Arunachalam and John S. Chandler. 1996. "Crosscultural Comparisons: An Empirical Investigation of Knowledge, Skill, Self Efficacy and Computer Anxiety in Accounting Education", *Issues in Accounting Education*. Vol. 11, No.2.
- Stumpf, S.A., Brief A.P. dan Hartman K. 1987. "Self Efficacy Expectation and Coping with Career-Related Events", *Journal of Vocational Behavior*. Vol. 31, No.3.
- Venkatesh, Viswanash. 2000. "Determinants of Perceived Ease of Use: Integrating Control, Intrinsic Motivation, and Emotion into the Technology Acceptance Model", *Information Systems Research*. Vo.11, No.4.
- Wood, R. dan Bandura, A. 1989. "Social Cognitive Theory of Organizational Management," *Academy of Management*.
- Wardiono, Wawan. 2002. Perkembangan Teknologi informasi di Indonesia, *Seminar dan Pameran Teknologi Informasi*, Fakultas Teknik Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) Jurusan Teknik Informatika.