

LAPORAN PENELITIAN

Determinan Niat Penggunaan *ERP Simulation Game*):

Studi Empiris pada Mahasiswa



Oleh:

Ketua Tim Peneliti:

Dekar Urumsah, M.Com.(IS).,Ph.D.,CFrA.

Anggota Tim Peneliti:

Sukma Putri Yulia

**PUSAT PENGEMBANGAN AKUNTANSI
FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2021

HALAMAN PENGESAHAN

Bahwa Proposal Penelitian yang berjudul:



Determinan Niat Penggunaan *ERP Simulation Game*):

Studi Empiris pada Mahasiswa

Dinyatakan disetujui dan memenuhi syarat-syarat yang ditentukan oleh Pusat Pengembangan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia

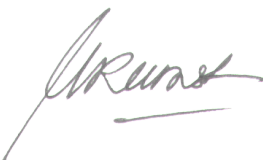
Yogyakarta, 31 Oktober 2021

Menyetujui,
Direktur PPA



(Hendi Yogi Prabowo, MForAccy, Ph.D.
CFrA, CAMS.)

Ketua Tim Peneliti



(Dekar Urumsah, SE., S.Si., M.Com(IS).,
Ph.D., CFrA.)

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya skripsi yang berjudul **Determinan Niat Penggunaan *ERP Simulation Game*): Studi Empiris pada Mahasiswa.**

Dalam melakukan penelitian ini penulis banyak menerima bantuan dari berbagai pihak mulai dari persiapan, pengumpulan data maupun analisis hasil penelitian baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ketua Jurusan Akuntansi dan Program Studi Akuntansi, Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia.
2. Seluruh civitas akamedika Universitas Islam Indonesia yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk mengembangkan kemampuan dalam penelitian.
3. Pusat Pengembangan Akuntansi (PPA) Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia.

Semoga Allah SWT. senantiasa memberikan rakhmat, karunia dan hidayah-Nya kepada pihak-pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada peneliti. Akhir kata, penulis berharap bahwa penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada pembacanya.

Wassalamualaikum, Wr., Wb.

Peneliti

Dekar Urumsah, M.Com. (IS)., Ph.D.C.Fr.A.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
ABSTRAK	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
BAB I PENDAHULUAN	11
1.1 Latar Belakang.....	11
1.2 Rumusan Masalah.....	15
1.3 Batasan Masalah	16
1.4 Tujuan Penelitian	16
1.5 Manfaat Penelitian	16
1.6 Sistematika Penulisan	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	19
2.1 <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	19
2.2 Teori Kognitif Sosial atau <i>Social Cognitive Theory (SCT)</i>	20
2.3 <i>The Uses and Gratification Theory (UGT)</i>	20
2.4 <i>ERP Simulation Game</i>	21
2.4.1 Niat penggunaan <i>ERP Simulation Game</i> berbasis MonsoonSIM....	21
2.5 Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap Niat penggunaan <i>ERP Simulation Game</i> berbasis MonsoonSIM	22
2.5.1 Efikasi Diri (<i>Self-Efficacy</i>)	22
2.5.2 Sikap (<i>Attitude</i>).....	22
2.5.3 Kepuasan (<i>Satisfaction</i>).....	23
2.5.4 Persepsi Manfaat (<i>Usefulness</i>)	23
2.5.5 Persepsi Kesenangan (<i>Enjoyment</i>)	23
2.5.6 Niat penggunaan <i>ERP Simulation Game</i> berbasis MonsoonSIM.....	24
2.6 Penelitian Terdahulu	24
2.7 Pengembangan Hipotesis.....	26
2.7.1 Pengaruh Efikasi Diri (<i>Self-Efficacy</i>) terhadap Persepsi Manfaat (<i>Perceived Usefulness</i>).....	27
2.7.2 Pengaruh Persepsi Manfaat (<i>Perceived Usefulness</i>) Terhadap Sikap (<i>Attitued</i>).....	27

2.7.3	Pengaruh Kesenangan (<i>Preceived Enjoyment</i>) Terhadap Sikap (<i>Attitued</i>) dan Kepuasan (<i>Statisfaction</i>)	28
2.7.4	Pengaruh Sikap (<i>Attitued</i>) terhadap Kepuasan (<i>Statisfaction</i>) dan Niat penggunaan ERP <i>Simulation Game</i> berbasis MonsoonSIM.....	29
2.7.5	Pengaruh Kepuasan (<i>Statisfaction</i>) terhadap Niat penggunaan ERP <i>Simulation Game</i> berbasis MonsoonSIM	29
BAB III METODE PENELITIAN.....		31
3.1	Populasi dan Sampel.....	31
3.2	Metode Pengumpulan Data.....	31
3.3	Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel.....	32
3.3.1	Efikasi Diri (<i>Self-Efficacy</i>)	32
3.3.2	Persepsi Kesenangan (<i>Preceived Enjoyment</i>)	32
3.3.3	Persepsi Manfaat (<i>Preceived Usefulness</i>)	33
3.3.4	Kepuasan (<i>Statisfaction</i>).....	34
3.3.5	Sikap (<i>Attitued</i>).....	34
3.3.6	Niat Penggunaan ERP <i>Simulation Game</i> berbasis MonsoonSIM.....	35
3.4	Metode Analisis Data.....	36
3.4.1	Alat Analisis Data	36
3.4.2	Model Pengukuran (<i>Outer Model</i>)	36
	Uji Validitas - <i>Convergent Validity</i>	36
	Uji Reliabilitas	36
3.4.3	Model Struktural (<i>Inner Model</i>).....	37
	Uji Koefisien Dereterminasi (R-Square)	37
	Uji Hipotesis (Uji sig-t)	37
3.4.4	Uji Goodness of Fit	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		38
4.1	Analisis Deskriptif.....	38
4.2	Karakteristik Responden.....	38
4.2.1	Berdasarkan Angkatan	38
4.2.2	Berdasarkan Jenis Kelamin	39
4.2.3	Berdasarkan Lama mengenal/mengetahui sistem akuntansi berbasis teknologi responden	39
4.2.4	Berdasarkan Lama Penggunaan Internet Responden	40
4.2.5	Berdasarkan Jenis Penggunaan Sistem Akuntansi Berbasis Teknologi.....	40
4.3	Deskriptif Variabel Penelitan.....	41
4.4	Uji Instrument Penelitian	43
4.4.1	Uji Validitas	44
4.4.2	Uji Reliabilitas.....	47
4.5	Menilai Model Struktur Hasil Penelitan	48

4.6	Model Hasil Pengujian Hipotesis	49
4.6.1	Pengaruh Efikasi Diri (<i>Self-Efficacy</i>) terhadap Persepsi Manfaat (<i>Preceived Usefulness</i>).....	50
4.6.2	Pengaruh Persepsi Manfaat (<i>Preceived Usefulness</i>) Terhadap Sikap (<i>Attitued</i>).....	51
4.6.3	Pengaruh Persepsi Kesenangan (<i>Preceved Enjoyment</i>) Terhadap Sikap (<i>Attitued</i>) dan Kepuasan (<i>Statisfaction</i>)	52
4.6.4	Pengaruh Sikap (<i>Attitued</i>) terhadap Kepuasan (<i>Statisfaction</i>) dan Niat penggunaan ERP <i>Simulation Game</i> berbasis MonsoonSIM.....	54
4.6.5	Pengaruh Kepuasan (<i>Statisfaction</i>) terhadap Niat penggunaan ERP <i>Simulation Game</i> berbasis MonsoonSIM	55
4.7	Uji Goodness of Fit (GoF)	56
BAB V PENUTUP.....		57
5.1	Kesimpulan	57
5.2	Kontribusi dan Implikasi Penelitian	58
5.2.1	Kontribusi Penelitian.....	58
5.2.2	Implikasi Penelitian.....	58
5.3	Keterbatasan dan Saran Penelitian.....	59
5.3.1	Keterbatasan Penelitian	59
5.3.2	Saran Penelitian.....	59
DAFTAR PUSTAKA		61

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Penelitian Terdahulu	24
Tabel 3. 1	Efikasi Diri (<i>Self-Efficacy</i>)	32
Tabel 3. 2	Persepsi Kesenangan (<i>Preceived Enjoyment</i>)	33
Tabel 3. 3	Persepsi Manfaat (<i>Preceived Usefulness</i>)	33
Tabel 3. 4	Kepuasan (<i>Satisfaction</i>)	34
Tabel 3. 5	Variabel Sikap	35
Tabel 3. 6	Variabel Niat	35
Tabel 4. 1	Klasifikasi Angkatan.....	38
Tabel 4. 2	Klasifikasi jenis kelamin responden.....	39
Tabel 4. 3	Klasifikasi Lama mengenal/mengetahui sistem akuntansi berbasis teknologi responden	39
Tabel 4. 4	Klasifikasi Lama Penggunaan Internet Responden.....	40
Tabel 4. 5	Klasifikasi Jenis Penggunaan Sistem Akuntansi Berbasis Teknologi	41
Tabel 4. 6	Hasil Analisis Deskriptif	42
Tabel 4. 7	Perubahan Kuesioner Sebelum dan Sesudah <i>Pilot Test</i>	43
Tabel 4. 8	Uji Validitas Konvergen Tahap Awal.....	44
Tabel 4. 9	Uji Validitas Konvergen Tahap Akhir	45
Tabel 4. 10	<i>Cross-Loading</i>	46
Tabel 4. 11	Kriteria <i>Fornell-Larcker</i>	47
Tabel 4. 12	<i>Cronbach's alpha</i> dan <i>Composite reliability</i>	47
Tabel 4. 13	<i>Result for Inner Weights</i>	48
Tabel 4. 14	R-Square.....	49
Tabel 4. 15	Hasil Uji Hipotesis	50
Tabel 4. 16	Nilai AVE dan R-Square.....	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Technology Acceptance Model.....	19
Gambar 4. 1 Hasil pengujian hipotesis.....	49

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh efikasi diri, persepsi manfaat, persepsi kesenangan, sikap, kepuasan dan niat untuk menggunakan ERP *simulation games*. Penelitian ini menggunakan metode *purposive sampling*. Sampel penelitian adalah mahasiswa akuntansi, Fakultas Bisnis dan Ekonomi Universitas Islam Indonesia. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner melalui *google form* yang dibagikan kepada 158 responden. Metode analisa data pada penelitian ini menggunakan *Structural Equation Models* (SEM) dengan bantuan perangkat lunak SmartPLS v3.3.3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sikap dan kepuasan memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap niat. Variabel persepsi manfaat memiliki pengaruh positif signifikan terhadap sikap. Variabel persepsi kesenangan memiliki pengaruh positif signifikan terhadap sikap dan kepuasan. Sedangkan efikasi diri juga memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap persepsi manfaat.

Kata kunci : *Enterprise resource planning simulation game*, efikasi diri, persepsi manfaat, persepsi kesenangan, sikap, kepuasan dan niat.

ABSTRACT

This study aims to analyze the influence of self-efficacy, perceived usefulness, perceived enjoyment, attitude, satisfaction, and intentions to use ERP simulation games. The sample in this study is accounting students, Faculty Business and Economics, Universitas Islam Indonesia. The sampling technique in this study used purposive sampling technique. The data that were collected is 158 respondents by using questionnaire via google form. The analysis method used in this research is Structural Equation Models (SEM) via SmartPLS v3.3.3 software. The results showed that attitude and satisfaction has significant positive effect towards the intention. Perceived usefulness showed has positive effect towards the attitude. Perceived enjoyment showed has significant positive effect towards the attitude and satisfaction. In addition, self-efficacy also showed has significant positive effect towards the perceived usefulness.

Keywords: *Enterprise resource planning simulation game, self-efficacy, perceived usefulness, perceived enjoyment, attitude, satisfaction and intention.*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini teknologi merupakan kebutuhan pokok dalam menjalankan suatu pekerjaan. Pengembangan sistem informasi dalam sebuah perusahaan yang berbasis teknologi informasi sangat dibutuhkan untuk mempermudah para praktisi bisnis dalam mengakses sumber daya informasi, baik yang terkait dengan kegiatan internal maupun kegiatan eksternal perusahaan. Teknologi informasi yang diterapkan dalam bidang akuntansi salah satunya adalah sistem *Enterprise Resource Planning* (ERP).

Sistem ERP adalah sistem yang merangkum seluruh kegiatan perusahaan, tidak hanya menganalisa penjualan tetapi juga mencakup kegiatan lain seperti pemasaran, produksi, pembelian dan analisa pasar suatu perusahaan (Chen, Keys, dan Gaber 2015). Sistem ERP menjadi sangat populer dan banyak diterapkan pada perusahaan-perusahaan besar di dunia termasuk di Indonesia. Dengan penerapan sistem tersebut, perusahaan akan memaksa karyawan untuk dapat menyesuaikan kemampuan yang harus dimiliki dengan kebutuhan pasar saat ini.

Berdasarkan data dari SAP Global terdapat ketidakseimbangan antara kebutuhan jumlah tenaga ahli SAP dengan ketersediaan sumber daya manusia yang memiliki sertifikasi dan kualifikasi SAP. Dimana kebutuhan akan konsultan SAP di dunia tercatat adanya kekurangan sedikitnya 30.000 dan minimnya jumlah tenaga ahli yang ada saat ini (Monsoon Academy, 2019a). Untuk mengatasi masalah tersebut, SAP yang merupakan vendor dalam mengembangkan sistem ERP, membuat program SAP University Alliance (SAP-UA). SAP-UA adalah sebuah program kerjasama SAP dengan berbagai lembaga pendidikan di lebih dari 100 negara yang bertujuan untuk mengintegrasikan teknologi terbaru SAP (SAP, 2020).

Universitas Islam Indonesia (UII) merupakan salah satu universitas yang bekerjasama dengan SAP dalam program University Alliance sejak 2006 dalam bentuk pembelajaran baik secara praktik maupun teori mengenai ERP-SAP kepada

mahasiswa UII. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang juga diterapkan dalam proses pembelajaran ERP-SAP yaitu simulai game ERP (ERPSim). ERPSim adalah sebuah simulasi game yang dikembangkan oleh HEC Montreal berbasis SAP. ERPSim diharapkan dapat membantu mahasiswa agar lebih memahami sistem ERP, dalam membuat sebuah keputusan bisnis, dimulai dari menentukan harga bahan baku maupun harga jual, pemasaran, produksi dan lainnya. ERPSim dapat membantu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pengguna secara efektif serta mampu untuk mengurangi permasalahan selama masa implementasi yang mungkin akan timbul dalam pelatihan (Alouah dan Smith, 2010).

ERP *simulation game* yang terus diarahkan oleh UII memberikan hasil yang positif dimana mahasiswa yang mengikuti lomba memperoleh prestasi yang membanggakan hingga ranah international dalam beberapa tahun terakhir. Untuk prestasi terakhir pada tahun 2020 UII berhasil menyabet Juara 1 diajang MonsoonSIM *Enterprice Resource Management Competition* 2020 dan Juara 1 diajang ERPSim *Asian Pacific Japan CUP* 2020. Prestasi yang selalu di raih mahasiswa UII sudah membuktikan akan kualitas pembelajaran dan segala fasilitas yang telah di berikan UII sangat serius. Fasilitas yang menghasilkan segudang prestasi dalam rangka peningkatan kualitas mahasiswa akuntansi ini sayangnya tidak begitu memberi dorongan bagi sebagian besar mahasiswa akuntansi untuk mempergunakan fasilitas yang telah disediakan tersebut, tidak banyak yang tertarik dalam mengikuti *simulation game* yang telah diadakan UII. Mahasiswa akuntansi yang aktif sekitar 1.600an, namun tidak lebih dari 100 mahasiswa yang terdaftar dalam ERP *simulation game* pada setiap event yang diadakan satu tahun sekali.

Beberapa peneliti telah mengkaji faktor-faktor yang mempengaruhi niat mahasiswa menggunakan ERP. Penelitian yang dilakukan oleh Shafudin, Chin, dan Raihanatul (2018) dalam *Monsoonsim Business Simulation* dengan menggunakan teori TAM, mengungkapkan bahwa faktor persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan persepsi kesenangan berpengaruh signifikan terhadap penggunaan ERP *Business Simulation*. Alouah dan Smith (2010) juga menyatakan adanya perbedaan signifikan antara pemahaman sistem perusahaan, pemahamann business

process, keahlian melakukan transaksi SAP, sikap, dan penerimaan pengguna dengan membandingkan sebelum dan sesudah menggunakan simulasi game sebagai metode pembelajaran pada penerapan sistem ERP.

Self-efficacy (Efikasi Diri) adalah salah satu faktor yang berpengaruh terhadap penggunaan *simulasi game* ERP karena merupakan *judgement* seseorang atas kemampuannya untuk merencanakan dan melaksanakan tindakan yang mengarah pada pencapaian tujuan tertentu. Efikasi diri mengacu pada keyakinan tentang kemampuan seseorang untuk memobilisasi motivasi, sumber daya kognitif, dan tindakan yang diperlukan untuk mengendalikan tindakan atau peristiwa untuk pencapaian hasil (Mukhid, 2009). Rajan dan Baral (2015) mengungkapkan bahwa efikasi diri memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap persepsi manfaat dan membuat pengguna merasakan kesederhanaan dari suatu teknologi.

Perceived Usefulness (Persepsi Manfaat) menjadi salah satu faktor yang berpengaruh terhadap niat seseorang menggunakan sistem ERP karena kepercayaan seseorang akan manfaat yang didapat ketika menggunakan suatu teknologi, apabila penggunaan suatu teknologi tidak memberikan manfaat maka individu tersebut tidak akan mau menggunakan teknologi tersebut. Menurut Shafudin, Chin, dan Raihanatul (2018) Persepsi Manfaat dari penggunaan *Monssonsim* mencerminkan sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan *simulasi game* ERP dapat membantu pemahaman akan sistem ERP. Minat seseorang menggunakan sistem informasi yang baru sangat dipengaruhi oleh kegunaan dari teknologi tersebut meliputi probabilitas subjektif pengguna, peningkatan kinerja dan membantu dalam pengambilan keputusan (Rajan dan Baral, 2015).

Perceived Enjoyment (Persepsi kesenangan) juga menjadi salah satu faktor yang berpengaruh terhadap niat seseorang menggunakan *simulasi game* ERP karena kepercayaan yang diyakini seseorang bahwa menggunakan teknologi akan memberikan kesenangan bagi penggunanya selain dari manfaat atau hasil yang diharapkan (Davis, Bagozzi, & Warsawa, 1992). Penelitian Setyono dan Arnandiansyah (2018) menunjukkan dampak signifikan yaitu mengenai adanya

pengaruh positif dari persepsi kesenangan terhadap sikap dan minat untuk menggunakan suatu sistem baru. Persepsi kesenangan dalam hal ini juga mengukur seberapa jauh *simulasi game* ERP dapat memberikan rasa senang dalam pembelajaran matakuliah ERP.

Attituded (Sikap) juga merupakan faktor penting yang berpengaruh terhadap niat seseorang untuk menggunakan *simulasi game* ERP karena sikap sebagai karakteristik individu yang menggambarkan kebiasaan positif atau negatif untuk mempertimbangkan pengertian dan pengetahuan terhadap suatu subjek tertentu. Bruess (2003) menjelaskan bahwa sikap memiliki peran yang signifikan dalam penerimaan pembelajaran siswa di kelas. Hal ini juga didukung dengan penelitian lain yang dilakukan oleh Hussein (2017) yaitu setuju bahwa niat dan persepsi penggunaan oleh mahasiswa dipengaruhi oleh sikap terhadap penggunaan teknologi.

Satisfaction (Kepuasan) menjadi salah satu faktor yang berpengaruh terhadap penggunaan *simulasi game* ERP karena kepuasan pengguna didasarkan pada kemampuan sistem untuk memberikan informasi yang lengkap, akurat, dan tepat waktu kepada penggunanya. Kepuasan mewakili keadaan emosi individu setelah pengalaman langsung dengan objek target atau perilaku (Premkumar & Bhattacharjee, 2008). Penelitian yang dilakukan oleh Hasan (2017) mengenai pengaruh kepuasan terhadap minat menggunakan sistem ERP menunjukkan dampak signifikan langsung pada niat untuk menggunakan sistem ERP. Kepuasan pengguna akhir dengan sistem ERP telah digunakan sebagai ukuran atau proksi untuk keberhasilan suatu sistem informasi.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang faktor yang berpengaruh terhadap niat mahasiswa Universitas Islam Indonesia menggunakan simulasi game ERP berbasis Monsoonsim. Penelitian ini mengacu pada penelitian di atas yang berdasar pada teori Technology Acceptance Model (TAM) dan Use and Gratifications Theory (UGT) kemudian peneliti menambah variabel persepsi dan kepuasan (*satisfaction*) karena isu ketidakseimbangan antara kebutuhan jumlah tenaga ahli SAP dengan ketersediaan

sumber daya manusia yang memiliki sertifikasi dan kualifikasi SAP, seperti penelitian yang dilakukan oleh Shafudin, Chin, dan Raihanatul (2018) serta Ningtyas dan Nazar (2017).

Peneliti juga menambah variabel eksternal berdasarkan teori Social Cognitive Theory (SCT) yaitu efikasi diri untuk mengetahui pengaruh penggunaan simulasi game ERP, mengacu pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Adedoja dan Morakinyo (2016) tentang pengaruh gender dalam penerimaan mobile learning pada mahasiswa. Putra (2016) tentang faktor yang berpengaruh terhadap sikap penerimaan sistem informasi studi kasus sistem SPAN di Indonesia. Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul (Determinan Niat Penggunaan ERP Simulation Game): Studi Empiris pada Mahasiswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat disimpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah sikap dapat mempengaruhi niat untuk mengikuti ERP *simulation game*?
2. Apakah kepuasan dapat mempengaruhi niat untuk mengikuti ERP *simulation game*?
3. Apakah sikap dapat mempengaruhi kepuasan untuk mengikuti ERP *simulation game*?
4. Apakah persepsi manfaat dapat mempengaruhi sikap untuk mengikuti ERP *simulation game*?
5. Apakah persepsi kesenangan dapat mempengaruhi sikap untuk mengikuti ERP *simulation game*?
6. Apakah persepsi kesenangan dapat mempengaruhi kepuasan untuk mengikuti ERP *simulation game*?
7. Apakah efikasi diri dapat mempengaruhi persepsi manfaat untuk mengikuti ERP *simulation game*?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini akan membahas mengenai faktor yang mempengaruhi minat mahasiswa akuntansi dalam menggunakan simulasi game ERP dengan faktor-faktornya yaitu efikasi diri (*self-efficacy*), persepsi Manfaat (*perceived usefulness*), persepsi kesenangan (*perceived enjoyment*), kepuasan dan sikap. Dengan mengambil sampel mahasiswa akuntansi fakultas ekonomi UII yang telah mengambil matakuliah ERP dan pernah mengikuti simulasi game ERP.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah sikap dapat mempengaruhi kepuasan dan niat untuk mengikuti ERP simulation game?
2. Untuk mengetahui apakah kepuasan dapat mempengaruhi niat untuk mengikuti ERP simulation game?
3. Untuk mengetahui apakah persepsi kesenangan dapat mempengaruhi sikap dan kepuasan untuk mengikuti ERP simulation game?
4. Untuk mengetahui apakah persepsi manfaat dapat mempengaruhi sikap untuk mengikuti ERP simulation game?
5. Untuk mengetahui apakah efikasi diri dapat mempengaruhi persepsi manfaat untuk mengikuti ERP simulation game?

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak yang positif dan manfaat untuk berbagai pihak, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis
Diharapkan dapat menjadi salah satu langkah maju dalam perkembangan ilmu pengetahuan di bidang ekonomi khususnya di bidang akuntansi.
2. Manfaat Praktis
 - Bagi Pendidikan

Diharapkan dapat digunakan sebagai model pembelajaran ERPSim pada mata kuliah konfigurasi ERP yang paling efektif. Menentukan jenis games yang paling efektif antara distribution games atau manufacturing games untuk dimainkan pada mata kuliah konfigurasi ERP.

- Bagi Mahasiswa

Penelitian ini bermanfaat untuk membantu mahasiswa dalam mempelajari dan memahami materi yang diberikan.

- Bagi Dosen

Diharapkan dapat bermanfaat bagi dosen sebagai bahan pertimbangan dalam metode pembelajaran yang efektif serta dapat memberikan informasi apakah simulasi game tersebut efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan skill pengguna sistem ERP.

- Bagi Universitas

Sebagai universitas yang sudah bekerjasama dengan SAP-UA, penelitian ini bermanfaat untuk memberi masukan dalam upaya meningkatkan efektifitas implementasi sistem ERP, khususnya dalam mata kuliah ERP-SAP dan (Business Process Integration) BPI, agar dapat meningkatkan prestasi. Serta sebagai bahan evaluasi kepada institut mengenai faktor yang mempengaruhi kurangnya minat mahasiswa dalam menggunakan simulasi game ERP.

1.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari lima bab yang disusun secara sistematis sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Bab ini berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : Kajian Pustaka

Bab ini memaparkan mengenai kajian pustaka yang berkaitan dengan teori yang digunakan penulis sebagai acuan pada penelitian ini, penelitian terdahulu, hipotesis dan kerangka penelitian.

BAB III : Metode Penelitian

Bab ini memaparkan tentang populasi, sampel yang menjadi objek penelitian, variable-variabel penelitian, pengembangan hipotesis penelitian serta metode yang digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh.

BAB IV : Hasil dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan tentang proses penelitian mulai dari analisis data yang telah diperoleh, dan menguraikan hasil dan implikasi dari temuan dalam analisis data tersebut.

BAB V : Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian, implikasi dan keterbatasan penelitian, serta beberapa saran yang dapat digunakan untuk perbaikan dalam penelitian selanjutnya.

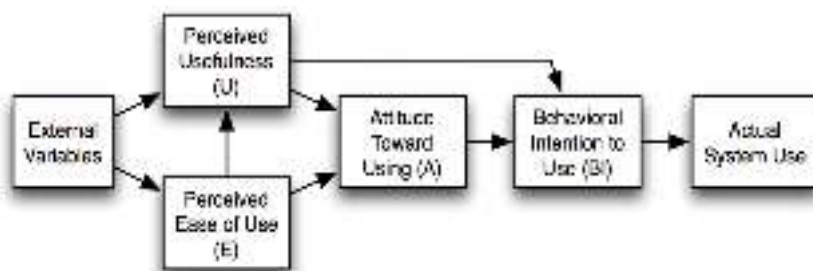
BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini memaparkan mengenai kajian pustaka yang berkaitan dengan teori-teori yang digunakan penulis sebagai acuan pada penelitian ini, penelitian terdahulu, pengembangan hipotesis dan kerangka penelitian.

2.1 *Technology Acceptance Model (TAM)*

Penelitian yang dilakukan oleh Davis (1989) memperkenalkan teori TAM sebagai alat yang berfungsi untuk memprediksi kecenderungan penerimaan dan penggunaan teknologi baru pada suatu kelompok atau organisasi. TAM merupakan pengembangan dari TRA (*Theory Reasoned Action*). TAM menghubungkan antara *external variabel, perceived usefulness, perceived ease of use, attitude toward using, behavioral intention to use sampai actual system use*.

Teori ini menjelaskan tentang persepsi seseorang dan niat penggunaan dengan mempertimbangkan pengaruh sosial dan proses kognitif yang mempengaruhi penerimaan teknologi. Kegunaan yang dirasakan didefinisikan oleh Davis et, al., (1989) sebagai tingkat di mana seseorang percaya bahwa penggunaan sistem khususnya akan meningkatkan kinerjanya. Sementara kemudahan penggunaan yang dirasakan didefinisikan sebagai tingkat di mana orang percaya bahwa penggunaan system khususnya akan mengarah pada bisnis.



Gambar 2. 1 Technology Acceptance Model (Davis, 1989)

2.2 Teori Kognitif Sosial atau *Social Cognitive Theory* (SCT)

Menurut teori kognitif social dari Wood dan Bandura (1989) keyakinan efikasi diri dapat mempengaruhi individu dalam menentukan dan menjalankan tindakan yang akan mereka capai. Individu cenderung melakukan pekerjaan yang mereka rasakan mampu dalam menyelesaikannya serta cenderung menghindari tugas yang tidak dapat mereka kerjakan (Mukhid, 2009). Efikasi diri mengacu pada kemampuan seseorang untuk merencanakan dan melaksanakan tindakan yang mengarah pada pencapaian tujuan tertentu yang mereka kejar, kontrol dan latih melalui observasi terhadap lingkungannya baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penggunaan Teori sosial kognitif dalam penelitian yang dilakukan oleh Putra (2016) menyatakan bahwa secara keseluruhan Sistem SPAN dapat diterima oleh pengguna. Hal ini dilihat dari persepsi kognitif yang dirasakan persiapan secara negatif mempengaruhi kelancaran penggunaan teknologi yang berarti semakin tinggi tingkat persiapan, semakin menurunkan tingkat kecemasan yang dirasakan oleh pengguna sistem.

2.3 *The Uses and Gratification Theory* (UGT)

The Uses and Gratification Theory (UGT) yang dikemukakan oleh Hasan (2017) menunjukkan bahwa konsumen memainkan peran aktif dalam memilih dan menggunakan media tertentu. UGT menganggap individu sebagai agen yang melakukan tindakan berbeda berdasarkan kebutuhan yang mereka harapkan untuk memuaskan dalam menggunakan media tertentu (Alajmi et al., 2016).

Dengan kata lain, UGT berfokus pada motif untuk jenis penggunaan tertentu, dan kepuasan yang diperoleh individu dari penggunaan tersebut (Stafford, Stafford, dan Schkade, 2004). Secara khusus, UGT mengemukakan bahwa orang ingin menggunakan media atau inovasi yang memberi mereka unsur manfaat dan kesenangan maksimum. Oleh karena itu, pengguna akan lebih termotivasi untuk menggunakan inovasi ketika mereka percaya bahwa inovasi akan memberi mereka kesenangan dan memenuhi kebutuhan informasi mereka.

2.4 ERP Simulation Game

ERP *Simulation game* (ERPsim game) adalah perangkat lunak berupa game simulasi yang dikembangkan oleh HEC Montreal dengan berbasis SAP (Chen, Keys, dan Gaber 2015). Tujuan dari ERPSim adalah untuk meningkatkan pemahaman mengenai konsep *enterprise system*, agar terbiasa dengan perusahaan yang terintegrasi, serta untuk meningkatkan keahlian dalam menggunakan *software* ERP (Leger, 2006). Dengan fokus pada proses dan informasi bisnis mengalir di berbagai fungsi, sistem ERP bertindak sebagai tautan yang mendasari antara berbagai disiplin ilmu fungsional. Hal ini berpotensi untuk pengalaman proses bisnis, meskipun mereka mungkin belum memasuki lingkungan bisnis (Seethamraju, 2011).

2.4.1 Niat penggunaan ERP Simulation Game berbasis MonsoonSIM

MonsoonSIM adalah sebuah game simulasi bisnis bertemakan ERP yang merupakan cara baru memahami konsep dasar ERP dengan cara yang mudah dipahami dan menyenangkan. MonsoonSIM sebagai salah satu ERP simulation game merupakan platform pedagogis yang unik dengan menawarkan pengalaman belajar pengelolaan bisnis dalam bentuk game atau simulation yang dimainkan oleh satu tim yang terdiri dari lima anggota. Konsep dasar yang dikembangkan oleh MonsoonSIM terdiri atas dasar-dasar bisnis dan ekonomi, manajemen operasional bisnis, *Enterprise Resource Planning* (ERP), logistik, dan manajemen rantai pasokan. Fenomena saat ini, terdapat lebih dari tiga ratus model bisnis di dunia yang berkembang dari waktu ke waktu yang meliputi perdagangan, distribusi, e-commerce, manufaktur, dan bisnis layanan lainnya.

Untuk memberikan pemahaman yang lebih mudah kepada para peserta didik, MonsoonSIM menyediakan sebuah simulasi pengelolaan bisnis berbasis browser untuk memberikan pengalaman belajar sebelum peserta didik benar-benar menjalankan perusahaan di masa depan. MonsoonSIM memberikan tiga belas modul yang merepresentasikan aktivitas-aktivitas bisnis perusahaan yaitu finance, procurement, retail, marketing, forecasting, warehouse, B2B, e-commerce, production, material requirement planning, maintenance, human resource, dan

service. Keunikan utama dari MonsoonSIM adalah sistem *Experiential Learning* berbasis cloud pertama di dunia yang mencakup spektrum konsep bisnis yang begitu luas (Monsoon Academy, 2019b).

2.5 Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap Niat penggunaan ERP Simulation Game berbasis MonsoonSIM

2.5.1 Efikasi Diri (*Self-Efficacy*)

Menurut Mukhid (2009) *self-efficacy* sebagai *judgement* seseorang atas kemampuannya untuk merencanakan dan melaksanakan tindakan yang mengarah pada pencapaian tujuan tertentu. Efikasi diri mengacu pada keyakinan tentang kemampuan seseorang untuk memobilisasi motivasi, sumber daya kognitif, dan tindakan yang diperlukan untuk mengendalikan tindakan atau peristiwa untuk pencapaian hasil.

Teoritis kognitif social menganggap bahwa *self-efficacy* merupakan variable kunci yang mempengaruhi *self-regulated learning*, dimana dari beberapa penelitian menemukan bahwa persepsi efikasi diri pebelajar memiliki hubungan positif dengan hasil belajar sebagai ketekunan tugas, pilihan tugas, aktivitas belajar yang efektif, dan prestasi akademik (Mukhid, 2009).

2.5.2 Sikap (*Attitude*)

Hussein (2017) mendefinisikan sikap sebagai karakteristik individu yang menggambarkan kebiasaan positif atau negatif untuk mempertimbangkan pengetahuan terhadap suatu subjek tertentu. Disisi lain sikap merupakan penilaian evaluatif individu dari perilaku target dalam hal tertentu. Misalnya, baik versus buruk, berbahaya versus bermanfaat, menyenangkan versus tidak menyenangkan. Bruess (2003) menjelaskan bahwa sikap memiliki peran yang signifikan dalam penerimaan pembelajaran siswa di kelas. Hal ini juga didukung dengan penelitian lain yang dilakukan oleh Hussein (2017) yaitu setuju bahwa niat dan persepsi penggunaan oleh mahasiswa dipengaruhi oleh sikap terhadap teknologi.

2.5.3 Kepuasan (*Satisfaction*)

Menurut Hasan (2017) konsep kepuasan banyak digunakan dalam berbagai konteks perilaku seperti kepuasan kerja, kepuasan dengan produk atau layanan, dan kepuasan pengguna dengan penggunaan sistem informasi. Kepuasan pengguna akhir merupakan sikap efektif terhadap aplikasi komputer tertentu oleh seseorang yang berinteraksi dengan aplikasi secara langsung. Kepuasan mewakili keadaan emosi individu setelah pengalaman langsung dengan objek target atau perilaku (Premkumar & Bhattacharjee, 2008). Kepuasan pengguna akhir dengan IS telah banyak digunakan dalam literatur sebagai ukuran atau proksi untuk keberhasilan sistem informasi.

Hasan (2017) menyatakan bahwa sistem ERP tidak secara otomatis mencapai kesuksesan atau keuntungan kompetitif. Mereka menyarankan bahwa kepuasan pengguna adalah pendahulu utama dari kesuksesan akhir sistem ERP. Selain itu, kepuasan dengan sistem ERP telah digunakan sebagai ukuran pengganti keberhasilan ERP dan persyaratan untuk realisasi manfaat sistem ERP.

2.5.4 Persepsi Manfaat (*Usefulness*)

Menurut Teo, Lim, dan Fedric (2007) persepsi kegunaan mencerminkan probabilitas subjektif pengguna ketika menggunakan sistem informasi yang baru apakah akan bermanfaat bagi diri sendiri atau organisasinya. Persepsi manfaat merupakan salah satu sistem yang membuat seseorang percaya bahwa apabila seseorang melakukan sesuatu akan mendapatkan hasil yang memiliki nilai keuntungan pada suatu kinerja.

2.5.5 Persepsi Kesenangan (*Enjoyment*)

UGT menyatakan bahwa kesenangan atau hiburan mewakili kepuasan utama yang ingin dipenuhi dan dimaksimalkan oleh pengguna dengan mengadopsi dan menggunakan media tertentu. Menurut Hassan (2017) Kesenangan menggunakan system mengacu pada sejauh mana aktivitas seseorang menggunakan sebuah system tersebut dianggap menyenangkan dengan sendirinya selain dari manfaat atau hasil yang diharapkan (Davis, Bagozzi, & Warsawa, 1992).

Kepuasan dalam ERP merupakan kesenangan atau hiburan yang didapat pengguna dari menggunakan system ERP. Misalnya, pengguna system ERP dapat merasakan kesenangan dari penggunaan system yang komprehensif dengan standar yang dapat mereka gunakan untuk melakukan semua aktivitas pekerjaan. Hwang (2012) menyatakan bahwa kesenangan yang diterima merupakan system yang sangat berpengaruh yang harus dipertimbangkan dalam memeriksa penerimaan pengguna terhadap system ERP.

2.5.6 Niat penggunaan ERP *Simulation Game* berbasis MonsoonSIM

Niat berperilaku adalah dorongan atau kemauan individu untuk mengerahkan upaya untuk melakukan perilaku target (Shafudin, Chin, dan Raihanatul, 2018). Dengan adanya niat yang positif maka akan menimbulkan adanya sistem baru yang dapat diterima dan digunakan. Niat sendiri merupakan suatu pacuan yang akan membuat ketertarikan seseorang terhadap suatu hal yang akan dilakukan secara nyata.

2.6 Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul	Variabel	Hasil Penelitian
1	Shafudin, Chin, dan Raihanatul (2018)	<i>Factors Influencing Use of Monsoonsim Business Simulation by UTM Undergraduate Students</i>	Sikap, Persepsi manfaat, Persepsi kemudahan, Persepsi kesenangan dan Niat untuk menggunakan ERPsim.	Persepsi manfaat, Persepsi kemudahan dan Persepsi kesenangan berpengaruh signifikan terhadap Sikap dan Sikap sendiri juga berpengaruh signifikan terhadap Niat Menggunakan ERP.
2	Hasan (2017)	<i>Acceptance of ERP Systems: The Uses And Gratifications Theory Perspective</i>	Sikap, Kepuasan, Persepsi Informasi, Persepsi Kesenangan dan Niat untuk menggunakan ERP.	Variabel Persepsi informasi dan Persepsi kesenangan dari sistem ERP menunjukkan efek langsung yang kuat terhadap Sikap dan Kepuasan dalam menggunakan sistem ERP. Kemudian Sikap dan Kepuasan juga menunjukkan dampak signifikan langsung terhadap Niat menggunakan.

3	Adedoja dan Morakinyo (2016)	<i>Gender Influence on Undergraduates Students' Acceptance of Mobile Learning Instruction using Technology Acceptance Model (TAM)</i>	Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Sikap, Gender, Efikasi Diri dan Niat Penggunaan	Penelitian ini menunjukkan bahwa variabel Gender hanya berpengaruh signifikan terhadap Niat Penggunaan.
4	Putra (2016)	<i>The Influence On Factors In Attitudes Toward Acceptance Of The Information System Using Technology Acceptance Model (TAM) Case Study SPAN System In Indonesia</i>	Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Efikasi Diri, Pengaruh Negatif, Pengaruh Positif, Persepsi Persiapan Tugas, Hasil Demonstrasi, Kualitas Output dan Niat Penggunaan.	Penelitian ini menunjukkan 4 hipotesis diterima dari 8 hipotesis yang artinya secara keseluruhan menunjukkan bahwa penerapan sistem SPAN di Kementerian Keuangan Di Indonesia dapat diterima oleh pengguna.
5	Rajan dan Baral (2015)	<i>Adoption of ERP system: An empirical study of factors influencing the usage of ERP and its impact on end use.</i>	Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Faktor Individu, Faktor Organisasi, Faktor Teknologi, Niat penggunaan dan Penerimaan Sistem.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa Faktor Individu, Faktor Organisasi serta kompatibilitas Faktor Teknologi berpengaruh positif terhadap Niat Penggunaan dan Penerimaan sistem.
6	Sriwidharmay dan Syafrudin (2012)	<i>An empirical study of Accounting software Acceptance among Bengkulu City students</i>	Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Niat Penggunaan dan Penerimaan Sistem ERP.	Variabel Persepsi Kemudahan dan Persepsi Manfaat memiliki pengaruh berpengaruh positif terhadap Niat penggunaan. Akan tetapi Persepsi Manfaat tidak berpengaruh secara signifikan terhadap Penerimaan Sistem ERP.
7	Cronan dan Douglas (2012)	<i>A Student ERP Simulation Game: A Longitudinal Study</i>	Pengetahuan Sistem Management Perusahaan, Pengetahuan Proses Bisnis,	ERPSim memiliki peran yang signifikan terhadap pengetahuan pengguna dalam proses bisnis, sistem manajemen perusahaan, dan keahlian mengelola SAP.

			Keterampilan Transaksi SAP dan Penerimaan penggunaan ERP.	
8	Chen dkk (2015)	<i>How Does ERPsim Influence Students' Perceived Learning Outcomes in an Information Systems Course? An Empirical Study</i>	Rasa Senang, Perilaku Belajar, Niat Berprilaku dan Hasil belajar.	Variabel Rasa Senang dan Perilaku Belajar menjadi faktor utama terhadap hasil pembelajaran mahasiswa dalam memahami proses bisnis dan perangkat lunak ERP.
9	Ningtyas dan Nazar (2017)	Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan, Kerumitan, Dan Sikap Penggunaan Terhadap Minat Untuk Menggunakan Erp (studi empiris pada Mahasiswa Akuntansi FEB Universitas Telkom)	Persepsi Kemudahan, Persepsi manfaat, Sikap, Persepsi Kerumitan dan Niat menggunakan ERP.	Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan dan Persepsi Kerumitan secara simultan berpengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa untuk menggunakan ERP. Sedangkan Sikap secara parsial tidak berpengaruh signifikan terhadap Niat menggunakan ERP.
10	Setyono dan Arnandiansyah (2018)	<i>The influence of ERP simulation on enterprise system learning outcome</i>	Persepsi Kenikmatan, Penilaian Kognitif, Niat Berprilaku dan Hasil Belajar.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa Persepsi Kenikmatan dan Penilaian Kognitif memiliki peran penting dalam efektivitas penggunaan ERPsim serta pemahaman terhadap proses bisnis dan sistem perusahaan.

2.7 Pengembangan Hipotesis

Dalam penelitian ini peneliti mengimplementasikan model penelitian dengan dasar model teori TAM ditambah variabel persepsi kepuasan, persepsi kesenangan dan efikasi diri sebagai faktor yang membuat individu menggunakan suatu sistem. Pengembangan hipotesa diuraikan sebagai berikut:

2.7.1 Pengaruh Efikasi Diri (*Self-Efficacy*) terhadap Persepsi Manfaat (*Perceived Usefulness*)

Teoritis kognitif sosial menganggap bahwa efikasi diri merupakan variable kunci yang mempengaruhi *self-regulated learning*, dimana dari beberapa penelitian menemukan bahwa persepsi efikasi diri pebelajar memiliki hubungan positif dengan hasil belajar sebagai ketekunan tugas, pilihan tugas, aktivitas belajar yang efektif, dan prestasi akademik (Mukhid, 2009).

Efikasi diri mengacu pada keyakinan tentang kemampuan seseorang untuk memobilisasi motivasi, sumber daya kognitif, dan tindakan yang diperlukan untuk mengendalikan tindakan atau peristiwa untuk pencapaian hasil. Efikasi diri dalam hal lain mengukur manfaat yang diperoleh ketika menggunakan ERPsim. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rajan dan Baral (2015) mengungkapkan bahwa efikasi diri memiliki pengaruh positif yang paling signifikan terhadap persepsi manfaat dan membuat pengguna merasakan kesederhanaan dari suatu teknologi. Serupa dengan penelitian lainnya Putra (2016) mengungkapkan bahwa efikasi diri berpengaruh positif terhadap persepsi manfaat. Berdasarkan penjelasan tersebut, dirumuskan hipotesis

H1 : Efikasi diri berpengaruh positif terhadap persepsi manfaat (*Perceived Usefulness*).

2.7.2 Pengaruh Persepsi Manfaat (*Perceived Usefulness*) Terhadap Sikap (*Attitued*)

Persepsi manfaat merupakan komponen utama dalam teori *Technology Acceptance Model* (TAM). Persepsi manfaat merupakan salah satu sistem yang membuat seseorang percaya bahwa apabila seseorang melakukan sesuatu akan mendapatkan hasil yang memiliki nilai keuntungan pada suatu kinerja. Dengan kata lain persepsi manfaat memiliki pengaruh terhadap sikap seseorang sebagai penentu seseorang akan melakukan sesuatu. Pada penelitian sebelumnya juga telah banyak memberikan hasil yang selalu memperkuat TAM yaitu mengenai adanya pengaruh positif dari persepsi manfaat terhadap minat untuk menggunakan suatu sistem baru (Shafudin, Chin, dan Raihanatul, 2018).

Rajan dan Baral (2015) juga telah mengungkapkan bahwa peran manfaat selalu menjadi tolak ukur manager memiliki tujuan yang pasti agar tidak hanya menerapkan suatu sistem baru tetapi juga untuk membuat pemakai puas dalam penggunaan teknologi baru sehingga dapat meningkatkan kinerja dan membantu dalam pengambilan keputusan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa persepsi manfaat berpengaruh positif terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan teknologi. Berbeda dengan yang dilakukan Sriwidharmanely dan Syafrudin (2012) dimana persepsi manfaat perangkat lunak tidak berpengaruh secara signifikan terhadap sikap penggunaan. Akan tetapi persepsi manfaat berpengaruh positif terhadap minat. Berdasarkan penjelasan tersebut, dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

H2 : Persepsi manfaat (*perceived usefulness*) berpengaruh positif terhadap sikap

2.7.3 Pengaruh Kesenangan (*Preceived Enjoyment*) Terhadap Sikap (*Attitued*) dan Kepuasan (*Statisfaction*)

Menurut teori UGT kesenangan atau hiburan mewakili kepuasan utama yang ingin dipenuhi dan dimaksimalkan oleh pengguna dengan mengadopsi dan menggunakan media tertentu. Kepuasan dan sikap mewakili keadaan emosi individu setelah pengalaman langsung dengan objek target atau perilaku.

Pada penelitian sebelumnya Persepsi individu tentang keinformatifan dan hiburan dari sistem ERP menunjukkan efek langsung yang kuat pada sikap terhadap penggunaan dan kepuasan dengan sistem ERP. Selanjutnya kepuasan terhadap sistem ERP juga menunjukkan dampak signifikan langsung pada niat untuk menggunakan sistem ERP (Hasan, 2017). Penelitian yang dilakukan oleh Shafudin, Chin, dan Raihanatul (2018) serta Setyono dan Arnandiansyah (2018) juga menunjukkan dampak signifikan yaitu mengenai adanya pengaruh positif dari persepsi manfaat dan kesenangan terhadap sikap dan minat untuk menggunakan suatu sistem baru. Namun persepsi kesenangan dalam hal ini juga mengukur seberapa jauh ERPsim dapat meningkatkan kepuasan pengguna seperti rasa senang dalam pembelajaran matakuliah ERP. Berdasarkan penjelasan tersebut, dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

H3a : Persepsi kesenangan (*perceived enjoyment*) berpengaruh positif terhadap sikap mahasiswa

H3b : Persepsi kesenangan (*perceived enjoyment*) berpengaruh positif terhadap kepuasan (*satisfaction*) mahasiswa

2.7.4 Pengaruh Sikap (*Attitued*) terhadap Kepuasan (*Satisfaction*) dan Niat penggunaan ERP *Simulation Game* berbasis MonsoonSIM

Mengacu pada teori *Technologi Acceptance Model* (TAM) dimana dari hasil penerimaan persepsi-persepsi yang telah dievaluasi oleh individu akan menimbulkan sikap terhadap suatu teknologi kemudian sikap tersebut akan berlanjut pada minat/niat individu untuk menggunakan dan memanfaatkan suatu teknologi yang baru. Hussein (2017) mendefinisikan sikap sebagai karakteristik individu yang menggambarkan kebiasaan positif atau negatif untuk mempertimbangkan pengertian dan pengetahuan terhadap suatu subjek.

Beberapa penelitian yang sudah meneliti mengenai pengaruh sikap terhadap kepuasan dan niat individu menggunakan suatu teknologi baru menggambarkan hasil bahwa sikap memiliki pengaruh positif terhadap kepuasan dan niat menggunakan ERP (Hasan 2017). Shafudin, Chin, dan Raihanatul (2018) juga menyatakan bahwa sikap memiliki pengaruh positif terhadap niat untuk menggunakan suatu teknologi baru. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan Sriwidharmanely dan Syafrudin (2012) serta Ningtyas dan Nazar (2017) bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan atas sikap mahasiswa dalam menggunakan ERP. Berdasarkan penjelasan tersebut, dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

H4a : Sikap berpengaruh positif terhadap kepuasan (*satisfaction*) mahasiswa akuntansi mengikuti ERP simulation game.

H4b : Sikap berpengaruh positif terhadap Niat penggunaan ERP *Simulation Game* berbasis MonsoonSIM

2.7.5 Pengaruh Kepuasan (*Satisfaction*) terhadap Niat penggunaan ERP *Simulation Game* berbasis MonsoonSIM

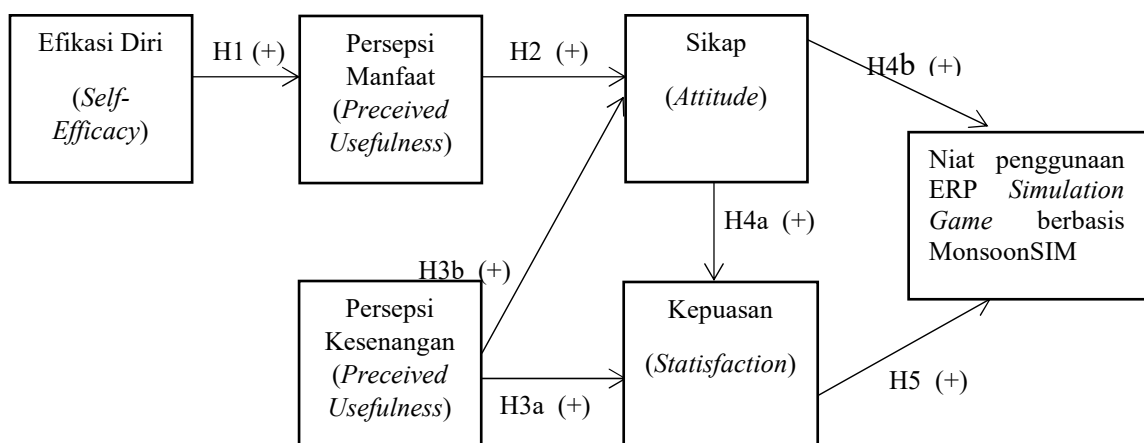
Konsep kepuasan banyak digunakan dalam berbagai konteks perilaku seperti kepuasan kerja, kepuasan dengan produk atau layanan, dan kepuasan

pengguna dengan penggunaan sistem informasi (Hasan, 2017). Kepuasan mewakili keadaan emosi individu setelah pengalaman langsung dengan objek target atau perilaku.

Dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hassan (2017) dengan menggunakan teroi TAM menemukan bahwa kemudahan penggunaan dan kegunaan yang dirasakan menunjukkan efek signifikan dari kepuasan dengan sistem ERP. Dalam konteks ERP, kepuasan pengguna didasarkan pada kemampuan sistem untuk memberikan informasi yang lengkap, akurat, dan tepat waktu kepada penggunanya. Hasan (2017) juga telah melakukan penelitian mengenai pengaruh kepuasan terhadap minat menggunakan sistem yang mana kepuasan terhadap sistem ERP menunjukkan dampak signifikan langsung pada niat untuk menggunakan sistem ERP. Berdasarkan penjelasan tersebut, dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

H5 : Kepuasan (*Satisfaction*) berpengaruh positif terhadap Niat penggunaan ERP *Simulation Game* berbasis MonsoonSIM.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka model penelitian faktor niat penggunaan ERPsim dapat digambarkan seperti disajikan pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1. Kerangka Model Penelitian

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan memaparkan tentang populasi, sampel yang menjadi objek penelitian, variable-variabel penelitian, hipotesis penelitian, tehnik pengumpulan data dan metode untuk menganalisis data yang diperoleh.

3.1 Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai jumlah dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk analisis dan kemudian ditarik kesimpulan (Sujarweni dan Endrayanto, 2012). Populasi penelitian ini adalah mahasiswa program studi akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia.

Sampel merupakan bagian dari kuantitas dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sujarweni, 2015). Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan metode *non-probability sampling* dengan teknik *purposive sampling*. Sampel yang dipilih pada penelitian ini adalah mahasiswa aktif yang telah mengambil matakuliah ERP System dan telah mengikuti ERPSim.

Untuk menentukan besaran sampel minimal yang diperlukan maka jumlahnya harus disesuaikan dengan banyaknya indikator pertanyaan yang digunakan pada kuesioner, dengan asumsi $n \times 5$ *observed variable* (indikator) sampai dengan $n \times 10$ *observed variable* (indikator) (Hair et al., 2019). Penelitian ini terdiri dari 25 indikator dari 6 variabel, Sehingga jumlah sampel minimal yang diperlukan untuk mewakili penelitian ini berjumlah $25 \times 5 = 125$. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan 158 sampel dengan harapan datanya dapat lebih akurat.

3.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa pendistribusian kuesioner. Penulis menyebarkan kuesioner secara online melalui *Google Form*. Kuesioner terdiri dari dua bagian: Pertama, pertanyaan mengenai

data demografi responden. Kedua, indikator untuk menguji variabel penelitian diukur dengan menggunakan skala likert. Skala likert yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert 6 poin yaitu: Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Agak Tidak Setuju (ATS), Agak Setuju (AS), Setuju (S), Sangat Setuju (SS).

3.3 Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel

3.3.1 Efikasi Diri (*Self-Efficacy*)

Efikasi diri didefinisikan sebagai penilaian seseorang atas kemampuannya untuk merencanakan dan melaksanakan tindakan yang mengarah pada pencapaian tujuan tertentu (Mukhid, 2009). Penilaian kognitif mengacu pada kemampuan penafsiran individu untuk menilai tentang situasi dimana mereka terlibat namun selain kemampuan seseorang harus memiliki efikasi diri sebagai dasar seseorang saat melakukan suatu hal. Oleh karena itu, untuk mengetahui tingkat efikasi diri terhadap niat penggunaan ERP *simulation game* berbasis Monsoonsim maka diajukan 4 (empat) *items* pertanyaan yang dikembangkan Chen dkk (2015). Adapun pernyataan yang dimaksud disajikan dalam Tabel 3.1.

Tabel 3. 1 Efikasi Diri (*Self-Efficacy*)

Variabel	Indikator	Sumber
Efikasi Diri (ED)	Saya merasa ERPSim adalah cara yang efektif dalam belajar ERP	(Chen dkk, 2015)
	Saya merasa ERPSim adalah cara yang tepat dalam belajar ERP	
	Saya merasa ERPSim membantu dalam belajar mengenai sistem ERP	
	Saya merasa mudah memainkan simulasi game ERP	

3.3.2 Persepsi Kesenangan (*Preceived Enjoyment*)

Rasa senang menurut Venkatesh dan Davis (2000) didefinisikan sebagai tingkat dimana ketika melakukan kegiatan dianggap memberikan rasa kesenangan dan kebahagiaan tersendiri bagi pengguna. Persepsi kesenangan merupakan kesenangan atau hiburan yang didapat pengguna dari menggunakan suatu system informasi. Oleh karena itu, untuk mengetahui tingkat persepsi kesenangan terhadap

niat penggunaan ERP *simulation game* berbasis Monsoonsim maka diajukan 4 (empat) *items* pertanyaan yang dikembangkan Chen dkk (2015). Adapun pernyataan yang dimaksud disajikan dalam Tabel 3.2.

Tabel 3. 2 Persepsi Kesenangan (*Preceived Enjoyment*)

Variabel	Indikator	Sumber
Persepsi kesenangan (PK)	Saya merasa simulasi game ERP menarik	(Chen dkk, 2015)
	Saya merasa simulasi game ERP menyenangkan	
	Saya merasa simulasi game ERP mengasyikkan	
	Saya merasa simulasi game ERP menggembirakan	

3.3.3 Persepsi Manfaat (*Preceived Usefulness*)

Persepsi Manfaat adalah suatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa penggunaan suatu sistem tertentu akan dapat meningkatkan performa kerja orang tersebut (Davis, 1989). Persepsi manfaat mencerminkan probabilitas subjektif pengguna ketika menggunakan sistem informasi yang baru apakah akan bermanfaat bagi diri sendiri atau organisasinya. Oleh karena itu, untuk mengetahui tingkat persepsi manfaat terhadap niat penggunaan ERP *simulation game* berbasis Monsoonsim maka diajukan 4 (empat) *items* pertanyaan yang dikembangkan Chen dkk (2015). Adapun pernyataan yang dimaksud disajikan dalam Tabel 3.3.

Tabel 3. 3 Persepsi Manfaat (*Preceived Usefulness*)

Variabel	Indikator	Sumber
Persepsi Manfaat (PM)	Setelah mengikuti pelatihan ERPSim saya merasa telah belajar bagaimana bekerja sama dalam sebuah tim	(Chen dkk, 2015)
	Setelah mengikuti pelatihan ERPSim saya merasa telah mendapatkan mengembangkan keterampilan sistem ERP dengan menggunakan metodologi input, proses, dan output	
	Setelah mengikuti pelatihan ERPSim saya merasa telah mendapatkan merasakan manfaat dari integrasi perusahaan secara langsung,	

	Setelah mengikuti pelatihan ERPSim saya merasa telah mendapatkan pemahaman langsung tentang konsep-konsep perusahaan,	
--	---	--

3.3.4 Kepuasan (*Satisfaction*)

Kepuasan adalah keadaan emosi individu setelah pengalaman langsung dengan objek atau perilaku sasaran (Premkumar dan Bhattacharjee, 2008). Dalam konteks ERP, kepuasan pengguna didasarkan pada kemampuan sistem untuk memberikan informasi yang lengkap, akurat, dan tepat waktu kepada penggunanya. Oleh karena itu, untuk mengetahui tingkat kepuasan individu terhadap niat penggunaan ERP *simulation game* berbasis Monsoonsim maka diajukan 5 item pertanyaan yang dikembangkan oleh Hasan (2017) serta Ningtyas dan Nazar (2016). Adapun item pertanyaan yang dimaksud terdapat pada Tabel 3.4.

Tabel 3. 4 Kepuasan (*Satisfaction*)

Variabel	Indikator	Sumber
Kepuasan (KP)	Saya merasa bahwa menggunakan sistem ERP adalah ide yang bagus	(Hasan, 2017)
	Saya merasa bahwa ERPSim mudah untuk dipelajari	(Ningtyas dan Nazar, 2017)
	Saya merasa bahwa ERPSim sangat mudah untuk digunakan	
	Saya merasa bahwa ERPSim membuat kasus yang dihadapi lebih cepat terselesaikan	
	Saya merasa bahwa ERPSim membuat pekerjaan lebih efektif dan mudah	

3.3.5 Sikap (*Attituded*)

Sikap didefinisikan sebagai karakteristik individu yang menggambarkan kebiasaan positif atau negatif untuk merefleksikan pengetahuan terhadap suatu subjek tertentu. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Alouah dan Smith (2010) *attitude* merupakan indikator yang digunakan untuk mengukur seberapa ERP-Sim menjadi respon positif bagi responden dengan persepsi bahwa ERP-SAP merupakan suatu proses bisnis terintegrasi yang sudah baik. Oleh karena itu, untuk mengetahui sikap individu terhadap niat penggunaan ERP *simulation game* berbasis Monsoonsim maka diajukan 4 (empat) *items* pertanyaan yang dikembangkan Chen dkk (2013). Adapun pernyataan yang dimaksud disajikan dalam Tabel 3.5.

Tabel 3. 5 Variabel Sikap

Variabel	Indikator	Sumber
Sikap (SK)	ERPsim game membuat pengalaman saya lebih menarik	(Chen dkk, 2013)
	Mengikuti pelatihan ERPsim game itu sangat berharga	
	Mengikuti pelatihan ERPsim saya belajar bagaimana bekerja sama dalam sebuah tim	
	Mengikuti pelatihan ERPsim itu sangat menantang	

3.3.6 Niat Penggunaan ERP *Simulation Game* berbasis MonsoonSIM

Niat penggunaan adalah dorongan atau kemauan individu untuk mengerahkan upaya untuk melakukan perilaku target. Dengan adanya niat yang positif maka akan menimbulkan adanya sistem baru yang dapat diterima dan digunakan. Niat Penggunaan dalam hal ini mengacu pada niat seseorang menggunakan ERP *Simulation Game* berbasis MonsoonSIM. Terdapat 4 (empat) *items* pertanyaan yang dikembangkan oleh Chen dkk (2013) serta Chen dkk (2015) untuk mengukur konstruk ini. Adapun pernyataan yang dimaksud disajikan dalam Tabel 3.6.

Tabel 3. 6 Variabel Niat

Variabel	Indikator	Sumber
Niat menggunakan ERP <i>Simulation Game</i> berbasis MonsoonSIM (NME)	Setelah mengikuti pelatihan ERPsim game saya berniat mengikuti ERPsim game pada even selanjutnya	(Chen dkk, 2013)
	Setelah mengikuti pelatihan ERPSim saya bermaksud menggunakan simulasi seperti game ERP sebagai media pembelajaran	(Chen dkk, 2015)
	Setelah mengikuti pelatihan ERPSim saya bermaksud menggunakan ERPsim untuk membantu pembelajaran saya	
	Setelah mengikuti pelatihan ERPSim saya mengharapkan dapat menggunakan simulasi seperti game ERP pada saat saya belajar	

3.4 Metode Analisis Data

3.4.1 Alat Analisis Data

Data dari penelitian ini diperoleh dari teknik kuesioner yang ditujukan kepada mahasiswa akuntansi fakultas bisnis dan ekonomi universitas islam indonesia. Penelitian ini dalam menguji hipotesisnya menggunakan analisis kuantitatif. Model penelitian kuantitatif dianalisis dengan metode *Partial Least Square* (PLS).

3.4.2 Model Pengukuran (*Outer Model*)

Uji Validitas - Convergent Validity

Uji validitas digunakan untuk menguji sejauh mana proses penelitian itu akurat dan apa mencerminkan kondisi yang terjadi sebenarnya (Sreejesh dkk, 2014). Uji validitas dengan korelasi Pearson menggunakan prinsip menghubungkan antara masing-masing skor ítem pertanyaan dengan skor total yang diperoleh dari jawaban responden atas kuesioner. Untuk melakukan uji validitas, penelitian ini menggunakan program smart PLS. Penentuan valid tidaknya suatu kuisisioner dilihat dari nilai *loading factor* harus lebih besar dari 0,708. Sedangkan nilai AVE harus lebih besar dari 0,5 (Hair et al., 2017).

Uji Validitas Diskriminan - Discriminant Validity

Dalam mengukur validitas diskriminan digunakan dua ukuran, yaitu nilai cross-loading dan nilai kriteria Fornell-Larcker. Cross-loading adalah cara pertama untuk mengukur validitas diskriminan dari indikator. Nilai suatu indikator pada konstruk yang bersangkutan harus lebih besar dari nilai cross-loading pada konstruk lainnya.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui ukuran suatu kestabilan dan konsistensi responden dalam menjawab hal yang berkaitan dengan pertanyaan yang disajikan dalam bentuk kuisisioner (Sujarweni, 2015). Dalam penelitian ini uji reliabilitas dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's α dan composite reliability melebihi 0,7 (Chen dkk, 2015).

3.4.3 Model Struktural (*Inner Model*)

Uji Koefisien Determinasi (R-Square)

Pengukuran persentase pengaruh variabel independen terhadap nilai variabel dependen ditunjukkan oleh besarnya koefisien determinasi R-Square antara satu dan nol. Koefisien determinasi (R square) mengukur seberapa besar kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen. Nilai koefisien determinasi adalah antara nol sampai satu. Untuk melihat ketepatan informasi nilai R-Square harus mendekati atau memberikan persentase pengaruh yang besar (Ghozali dan Latan, 2015).

Uji Hipotesis (Uji sig-t)

Uji Hipotesis (uji sig t) bertujuan untuk menguji pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen. Pengujian terhadap tujuh hipotesis yang telah dikemukakan pada bab dua dilakukan dengan melihat *path coefficients*. Analisis menggunakan *path coefficient* akan memberikan gambaran mengenai bagaimana pengaruh antar variabel bebas dan terikat. Kriteria pengujian hipotesis, yaitu jika nilai Sig. uji $t < 0,05$ maka variabel bebas memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel terikat secara parsial (Kuncoro, 2013).

3.4.4 Uji Goodness of Fit

Uji goodness of fit (uji kelayakan model) digunakan untuk mengukur keakuratan fungsi regresi sampel dalam mengestimasi nilai yang sebenarnya secara statistik (Ghozali, 2011). Uji kelayakan model ini diukur dari nilai statistik F yang menunjukkan apakah semua variabel independen pada model memiliki pengaruh secara simultan terhadap variabel dependen. Kriteria pengujian, yaitu nilai GoF antara 0 sampai dengan 1, dengan rekomendasi nilai *communality* 0,50 dan nilai R^2 dengan nilai interpretasi 0,10 GoF kecil, 0,25 GoF sedang, 0,36 GoF besar (Ghozali dan Latan 2015).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil pengolahan data yang telah dikumpulkan melalui kuesioner sesuai dengan permasalahan dan hipotesis yang telah dikemukakan sebelumnya. Hasil dari pengolahan data tersebut merupakan informasi yang akan digunakan untuk mengetahui apakah hipotesis yang dikemukakan sebelumnya dapat diterima atau tidak.

4.1 Analisis Deskriptif

Pengambilan data yang digunakan adalah dengan metode survei, yaitu peneliti membagikan kuesioner secara online dengan menggunakan *google form* melalui media *social*. Diperoleh sebanyak 158 data yang telah memenuhi kriteria yang siap untuk dianalisis.

4.2 Karakteristik Responden

Karakteristik responden diambil dari data diri pada kuesioner yang berada di informasi demografi yang terdiri dari angkatan, jenis kelamin, pengalaman penggunaan sistem akuntansi berbasis teknologi, pengalaman penggunaan internet dan sistem akuntansi berbasis teknologi yang pernah digunakan.

4.2.1 Berdasarkan Angkatan

Klasifikasi responden berdasarkan angkatan pada penelitian ini terbagi menjadi empat kategori yang tersaji dalam Tabel 4.1.

Tabel 4. 1 Klasifikasi Angkatan

Nomor	Keterangan	Jumlah responden	Presentase
1	2017	70	44,30%
2	2018	29	18,35%
3	2019	48	30,38%
4	2020	11	6,96%
	Total	158	100%

Sumber : Data diolah (2021)

Berdasarkan tabel di atas responden dalam penelitian ini yang merupakan angkatan 2017 sebanyak 70 orang (44,30%), angkatan 2018 sebanyak 29 orang (18,35%), angkatan 2019 sebanyak 48 orang (30,38%) dan angkatan 2020 sebanyak 11 orang (6,96 %). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden adalah angkatan 2017 sebanyak 70 orang (44,30%) .

4.2.2 Berdasarkan Jenis Kelamin

Berdasarkan klasifikasi jenis kelamin pada pengumpulan data yang telah dilakukan, responden dalam penelitian ini yang berjenis kelamin laki-laki sebanyak 44 orang (27,85%) dan berjenis kelamin perempuan sebanyak 114 orang (72,15%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, sebagian besar responden berjenis kelamin perempuan yaitu berjumlah 114 orang (72,15%). Klasifikasi tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4. 2 Klasifikasi jenis kelamin responden

Nomor	Keterangan	Jumlah responden	Presentase
1	Laki-laki	44	27,85%
2	Perempuan	114	72,15%
	Total	158	100%

Sumber : Data diolah (2021)

4.2.3 Berdasarkan Lama mengenal/mengetahui sistem akuntansi berbasis teknologi responden

Klasifikasi responden berdasarkan lama mengenal/mengetahui sistem akuntansi berbasis teknologi pada penelitian ini terbagi menjadi empat kategori yang tersaji dalam Tabel 4.3.

Tabel 4. 3 Klasifikasi Lama mengenal/mengetahui sistem akuntansi berbasis teknologi responden

Nomor	Keterangan	Jumlah responden	Presentase
1	Kurang dari 1 tahun	31	19,62%
2	1 s/d 3 tahun	115	72,78%
3	4 s/d 6 tahun	9	5,70%
4	Lebih dari 6 tahun	3	1,90%
	Total	158	100%

Sumber : Data diolah (2021)

Berdasarkan tabel di atas, responden dalam penelitian ini yang mengenal/mengetahui sistem akuntansi berbasis teknologi selama kurang dari 1 tahun sebanyak 31 orang (19,62%), 1 s/d 3 tahun sebanyak 115 orang (72,78%), 4 s/d 6 tahun sebanyak 9 orang (5,70%) dan Lebih dari 6 tahun sebanyak 3 orang (1,90%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden dalam penelitian ini telah mengenal/mengetahui sistem akuntansi berbasis teknologi selama kurang dari 1 tahun yaitu berjumlah 115 orang (72,78%).

4.2.4 Berdasarkan Lama Penggunaan Internet Responden

Klasifikasi responden berdasarkan lama penggunaan internet pada penelitian ini terbagi menjadi empat kategori yang tersaji dalam Tabel 4.4.

Tabel 4. 4 Klasifikasi Lama Penggunaan Internet Responden

Nomor	Keterangan	Jumlah responden	Presentase
1	Kurang dari 1 tahun	9	5,70%
2	1 s/d 3 tahun	12	7,59%
3	4 s/d 6 tahun	10	6,33%
4	Lebih dari 6 tahun	127	80,38%
	Total	158	100%

Sumber : Data diolah (2021)

Berdasarkan tabel di atas responden dalam penelitian ini yang menggunakan internet selama kurang dari 1 tahun sebanyak 9 orang (5,70%), 1 s/d 3 tahun sebanyak 12 orang (7,59%), 4 s/d 6 tahun sebanyak 10 orang (6,33%) dan Lebih dari 6 tahun sebanyak 127 orang (80,38%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden dalam penelitian ini telah menggunakan internet selama kurang dari 1 tahun sebanyak 127 orang (80,38%).

4.2.5 Berdasarkan Jenis Penggunaan Sistem Akuntansi Berbasis Teknologi

Dari hasil analisis data yang dilakukan, persentase responden berdasarkan jenis penggunaan sistem akuntansi berbasis teknologi terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu Zahir, Myob, SAP, Equip, Accurate, SQL Ladger, Payroll dan DacEasy Accounting. Beberapa responden diantaranya bahkan menggunakan

beberapa jenis sistem akuntansi berbasis teknologi. Klasifikasi tersebut disajikan pada Tabel 4.5.

Tabel 4. 5 Klasifikasi Jenis Penggunaan Sistem Akuntansi Berbasis Teknologi

Nomor	Keterangan	Jumlah responden	Presentase
1	Zahir	5	3,16%
2	Myob	3	1,90%
3	SAP	134	84,81%
4	Equip	2	1,27%
5	Accurate	8	5,06%
6	SQL Ladger	2	1,27%
7	Payroll	3	1,90%
8	DacEasy Accounting	0	0%
9	Lainnya.	1	0,63%
	Total	158	100,00%

Sumber : Data diolah (2021)

Berdasarkan tabel di atas, hasil analisis dalam penelitian ini adalah sistem akuntansi berbasis teknologi yang digunakan mayoritas responden didominasi oleh pengguna SAP dengan jumlah 134 responden (84,81%) dari total sampel yang ada.

4.3 Deskriptif Variabel Penelitian

Analisis deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum dari setiap variabel agar mudah dipahami. Data yang akan dideskripsikan adalah data dari nilai rata-rata (mean), standar deviasi, maksimum dan minimum. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah niat, sikap, kepuasan, persepsi manfaat, persepsi kesenangan dan efikasi diri. Dalam menjelaskan analisis ini berdasarkan pada nilai rata-rata, dengan ketentuan Nilai Terendah = 1, Nilai Tertinggi = 6 dan Interval 0,83.

Hasil analisis deskriptif diperoleh dengan menggunakan *software* SmartPLS v3.3.3. Hasil analisis dari efikasi diri, persepsi manfaat, persepsi kesenangan, kepuasan, sikap dan niat menggunakan erp *simulation game* monsoonsim dapat dilihat pada Tabel 4.6

Tabel 4. 6 Hasil Analisis Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Efikasi Diri	158	2	6	5,210	0,614
Persepsi Manfaat	158	3	6	5,294	0,547
Persepsi Kesenangan	158	2	6	5,302	0,686
Kepuasan	158	2	6	5,136	0,587
Sikap	158	3	6	5,417	0,616
Niat Penggunaan ERP	158	2	6	5,090	0,683
Valid N (<i>listwise</i>)	158				

Sumber : Data diolah (2021)

Berdasarkan hasil analisis dari tanggapan 158 responden pada penelitian ini, diperoleh hasil berupa nilai minimum, maksimum, *mean* (rata-rata), *std. deviation* (standar deviasi) dari tiap-tiap variabel. Efikasi Diri memiliki nilai minimum sebesar 2 dan nilai maksimum sebesar 6. Rata-rata pada variabel ini adalah sebesar 5,212 dan standar deviasi sebesar 0,614.

Selanjutnya variabel persepsi manfaat memiliki nilai minimum sebesar 3 dan nilai maksimum sebesar 6. Rata-rata pada variabel ini adalah sebesar 5,294 serta standar deviasi sebesar 0,547.

Pada variabel persepsi kesenangan memiliki nilai minimum sebesar 2 dan nilai maksimum sebesar 6. Rata-rata pada variabel ini adalah sebesar 5,302 dan standar deviasi sebesar 0,686.

Variabel kepuasan memiliki nilai minimum sebesar 2 dan nilai maksimum sebesar 6. Rata-rata pada variabel ini adalah sebesar 5,136 serta standar deviasi sebesar 0,587.

Variabel sikap memiliki nilai minimum sebesar 3 dan nilai maksimum sebesar 6. Rata-rata pada variabel ini adalah sebesar 5,417 dan standar deviasi sebesar 0,616.

Pada variabel niat penggunaan ERP memiliki nilai minimum sebesar 2 dan nilai maksimum sebesar 6. Rata-rata pada variabel ini adalah sebesar 5,090 dan standar deviasi sebesar 0,683.

4.4 Uji Instrument Penelitian

Uji instrument penelitian terdiri dari uji validitas dan uji reliabilitas. Dalam penelitian ini Uji validitas dilakukan untuk menguji sejauh mana ketepatan alat ukur dapat mengungkapkan kondisi yang terjadi sebenarnya sedangkan uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen penelitian dapat digunakan atau tidak. Namun pada penelitian ini, sebelum melakukan kedua uji tersebut dilakukan *pilot test* terlebih dahulu. Tujuan dilakukannya *pilot test* adalah untuk meyakinkan bahwa item-item dalam kuesioner telah mencukupi, benar, dapat dipahami dan tidak menimbulkan bias makna.

Pada *Pilot test* tersebut terdapat beberapa perubahan mengenai susunan kalimat dan penambahan opsi jawaban. Lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 4.7.

Tabel 4. 7 Perubahan Kuesioner Sebelum dan Sesudah *Pilot Test*

Nomor	Sebelum <i>Pilot Test</i>	Sesudah <i>Pilot Test</i>
1	Mengikuti ERPsim saya belajar bekerja sama dalam sebuah tim	Setelah mengikuti pelatihan ERPsim saya belajar bagaimana bekerja sama dalam sebuah tim
2	ERPsim game membuat pengalaman saya lebih menarik	Mengikuti ERPsim game membuat pengalaman saya lebih menarik
3	Jenis sistem akuntansi berbasis teknologi apa saja yang pernah anda gunakan? <ul style="list-style-type: none"> - Zahir - Myob - SAP - Equip - Accurate - SQL Ladger - DacEasy Accounting 	Jenis sistem akuntansi berbasis teknologi apa saja yang pernah anda gunakan? <ul style="list-style-type: none"> - Zahir - Myob - SAP - Equip - Accurate - SQL Ladger - Payroll - DacEasy Accounting - Lainnya. Harap sebutkan (_____)

4.4.1 Uji Validitas

4.4.1.1 Uji Validitas Konvergen (*Convergent Validity*)

Dalam penelitian ini *Convergent Validity* di uji melalui parameter *loading-factor*. Pengukuran dapat dikategorikan memiliki *convergent validity* apabila nilai *loading factor* lebih dari 0,7 atau di atas 0,5 – 0,6 masih bisa diterima sedangkan ukuran umum untuk menetapkan validitas konvergen pada tingkat konstruk adalah *Average Variance Extracted (AVE)* harus lebih dari 0,5 (Hair et al., 2017). Hasil uji validitas konvergen disajikan dalam Tabel 4.8.

Tabel 4. 8 Uji Validitas Konvergen Tahap Awal

Variabel	Kode	Loading	AVE
Efikasi Diri	ED1	0.850	0.677
	ED2	0.855	
	ED3	0.849	
	ED4	0.729	
Kepuasan	KP1	0.750	0.588
	KP2	0.729	
	KP3	0.753	
	KP4	0.806	
	KP5	0.793	
Niat Menggunakan ERP Simulation Game Monsoonsim	NME1	0.672	0.667
	NME2	0.870	
	NME3	0.858	
	NME4	0.850	
Persepsi Kesenangan	PK1	0.884	0.812
	PK2	0.905	
	PK3	0.927	
	PK4	0.887	
Persepsi Manfaat	PM1	0.817	0.652
	PM2	0.795	
	PM3	0.818	
	PM4	0.800	
Sikap	SK1	0.858	0.740
	SK2	0.871	
	SK3	0.854	
	SK4	0.857	

Sumber : Data diolah (2021)

Dari hasil uji validitas terlihat bahwa dari 25 indikator pertanyaan, terdapat 24 pertanyaan yang nilai *loading factornya* di atas 0,7, sedangkan terdapat satu item pertanyaan yang nilai *loading factornya* di bawah 0,7 atau belum memenuhi syarat yaitu item NME1 (0,672). Indikator yang nilainya masih dibawah 0,7 harus dipertimbangkan untuk dihapus. Penghapusan tersebut mengarah pada peningkatan keandalan komposit dan AVE di atas ambang batas yang disarankan. Setelah menghapus item yang nilainya di bawah 0,7. Penulis melakukan uji ulang untuk memastikan bahwa tidak ada lagi item indikator yang nilai *outer loadings*-nya masih di bawah batas yang ditentukan. Hasil uji ulang tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.9.

Tabel 4. 9 Uji Validitas Konvergen Tahap Akhir

Variabel	Kode	Loading	AVE
Efikasi Diri	ED1	0.850	0,677
	ED2	0.855	
	ED3	0.849	
	ED4	0.729	
Kepuasan	KP1	0.749	0,588
	KP2	0.727	
	KP3	0.750	
	KP4	0.809	
	KP5	0.796	
Niat Menggunakan ERP	NME2	0.886	0,770
	NME3	0.882	
	NME4	0.864	
Persepsi Kesenangan	PK1	0.884	0,812
	PK2	0.905	
	PK3	0.927	
	PK4	0.887	
Persepsi Manfaat	PM1	0.817	0,652
	PM2	0.795	
	PM3	0.818	
	PM4	0.800	
Sikap	SK1	0.858	0,740
	SK2	0.871	
	SK3	0.853	
	SK4	0.857	

Sumber : Data diolah (2021)

Dari hasil uji validitas tahap akhir yang telah dilakukan, terlihat bahwa nilai AVE seluruh variabel di atas 0,5 dan didukung dengan nilai *loading faktor* yang seluruhnya di atas 0,7, maka dapat dinyatakan bahwa seluruh item pertanyaan dalam penelitian ini dapat dinyatakan valid.

4.4.1.2 Uji Validitas Diskriminan (*Discriminant Validity*)

Dalam mengukur validitas diskriminan digunakan dua ukuran, yaitu nilai *cross-loading* dan nilai kriteria *Fornell-Larcker*. *Cross-loading* adalah cara pertama untuk mengukur validitas diskriminan dari indikator. Nilai suatu indikator pada konstruk yang bersangkutan harus lebih besar dari nilai *cross-loading* pada konstruk lainnya. Berikut hasil dari nilai *cross-loading* disajikan pada Tabel 4.10.

Tabel 4. 10 *Cross-Loading*

	Efikasi Diri	Kepuasan	Niat Penggunaan ERP	Persepsi Kesenangan	Persepsi Manfaat	Sikap
ED1	0.850	0.590	0.340	0.407	0.479	0.415
ED2	0.855	0.625	0.375	0.383	0.485	0.391
ED3	0.849	0.598	0.375	0.412	0.541	0.452
ED4	0.729	0.565	0.407	0.416	0.574	0.406
KP1	0.523	0.749	0.475	0.571	0.545	0.546
KP2	0.569	0.727	0.401	0.360	0.489	0.276
KP3	0.548	0.750	0.430	0.439	0.508	0.304
KP4	0.602	0.809	0.464	0.383	0.539	0.409
KP5	0.555	0.796	0.519	0.475	0.580	0.563
NME2	0.398	0.549	0.886	0.560	0.553	0.520
NME3	0.399	0.533	0.882	0.476	0.504	0.425
NME4	0.413	0.504	0.864	0.583	0.507	0.557
PK1	0.430	0.501	0.531	0.884	0.575	0.722
PK2	0.472	0.534	0.541	0.905	0.575	0.640
PK3	0.457	0.556	0.563	0.927	0.498	0.672
PK4	0.426	0.544	0.591	0.887	0.455	0.629
PM1	0.545	0.551	0.469	0.512	0.817	0.575
PM2	0.493	0.584	0.468	0.473	0.795	0.464
PM3	0.488	0.550	0.530	0.421	0.818	0.439
PM4	0.533	0.573	0.460	0.473	0.800	0.459
SK1	0.425	0.525	0.523	0.700	0.513	0.858
SK2	0.520	0.538	0.560	0.619	0.521	0.871
SK3	0.395	0.436	0.465	0.632	0.551	0.853
SK4	0.404	0.443	0.410	0.586	0.494	0.857

Sumber : Data diolah (2021)

Berdasarkan hasil *cross loading* menunjukkan bahwa setiap indikator berkorelasi lebih tinggi dan mengumpul pada masing-masing konstruksinya

dibandingkan dengan konstruk lainnya. Dengan demikian dapat dikatakan semua indikator penelitian yang digunakan memiliki validitas diskriminan yang baik.

Pengukuran selanjutnya yang digunakan untuk mengukur validitas diskriminan adalah dengan menggunakan kriteria *Fornell-Larcker*. Berikut hasil uji kriteria *Fornell-Larcker* yang disajikan pada Tabel 4.11.

Tabel 4. 11 Kriteria *Fornell-Larcker*

	ED	KP	NME	PK	PM	SK
ED	0.823					
KP	0.726	0.767				
NME	0.460	0.603	0.877			
PK	0.495	0.592	0.617	0.901		
PM	0.639	0.698	0.595	0.584	0.808	
SK	0.509	0.568	0.573	0.740	0.604	0.860

Sumber : Data diolah (2021)

Tabel di atas menunjukkan hasil penilaian kriteria *Fornell-Larcker* dengan akar kuadrat dari AVE konstruk reflektif pada diagonal dan korelasi antar konstruk. Misalnya konstruk reflektif ED memiliki nilai 0,823 untuk akar dari AVE-nya, yang perlu dibandingkan dengan seluruh nilai korelasi di kolom ED. Dari tabel di atas seluruh variabel dapat dinyatakan valid karena akar AVE lebih besar dari koefisien korelasinya, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel ini telah memiliki *discriminant validity* yang tinggi.

4.4.2 Uji Reliabilitas

Dalam penelitian ini uji reliabilitas dilakukan menggunakan rumus *cronbach's alpha* dan *composite reliability* dengan bantuan software smartPLS. Hasil uji reliabilitas dari variabel-variabel dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 4.12.

Tabel 4. 12 *Cronbach's alpha* dan *Composite reliability*

	Cronbach's Alpha	rho_A	Composite Reliability	Average Variance Extracted (AVE)
Efikasi Diri	0.839	0.838	0.893	0.677
Kepuasan	0.826	0.834	0.877	0.588
Niat Penggunaan ERP	0.850	0.852	0.909	0.770
Persepsi Kesenangan	0.922	0.923	0.945	0.812

Persepsi Manfaat	0.823	0.826	0.882	0.652
Sikap	0.883	0.886	0.919	0.740

Sumber : Data diolah (2021)

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa semua konstruk memiliki nilai *loading composite reliability* di atas 0,7 sedangkan nilai *Alpha Cronbach's* berkisar antara 0,823 sampai dengan 0,922 yang seluruhnya berada di atas batas ambang minimal ($\alpha > 0,6$). Mengacu pada pendapat Satibi dkk (2011) maka dapat dinyatakan bahwa instrumen penelitian ini telah memenuhi reliabilitas yang sangat andal.

4.5 Menilai Model Struktur Hasil Penelitian

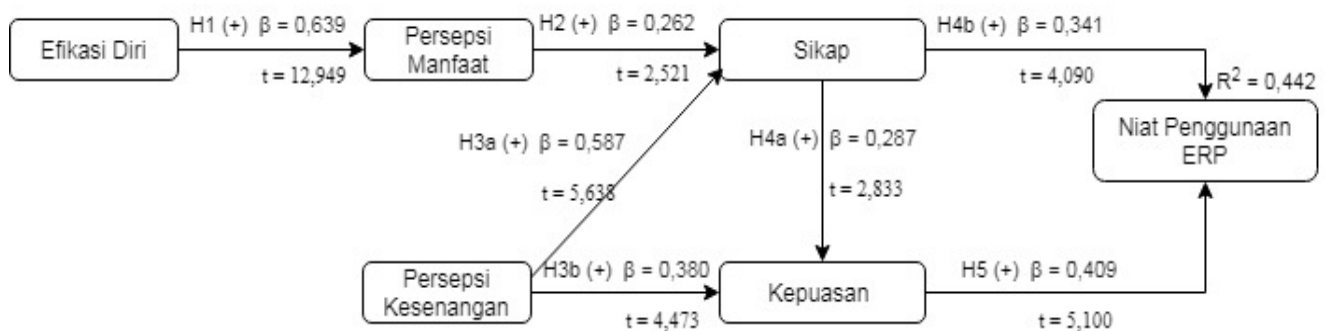
Model struktur merupakan hubungan yang menggambarkan antara variabel laten berdasarkan teori substantif atau variabel yang telah dihipotesiskan sebelumnya. Hasil pengolahan data dari variabel-variabel yang digunakan yang disajikan pada Tabel 4.13.

Tabel 4. 13 *Result for Inner Weights*

	Nilai Koefisien (Beta)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics
ED -> PM	0.639	0.644	0.050	12.696
KP -> NME	0.409	0.417	0.080	5.100
PK -> KP	0.380	0.385	0.085	4.473
PK -> SK	0.587	0.571	0.104	5.638
PK -> SK	0.262	0.277	0.104	2.521
SK -> KP	0.287	0.293	0.101	2.833
SK -> NME	0.341	0.337	0.083	4.090

Sumber : Data diolah (2021)

Berikut adalah gambar yang memperlihatkan hasil pengujian hipotesis, dapat dilihat pada Gambar 4.1 pada halaman berikut.



Gambar 4. 1 Hasil pengujian hipotesis

Sedangkan Koefisien determinasi (R-square) digunakan untuk mengukur seberapa besar kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen. Nilai koefisien determinasi adalah antara nol sampai satu. Untuk melihat ketepatan informasi nilai R-Square harus mendekati atau memberikan persentase pengaruh yang besar. Hasil nilai R-square dapat dilihat pada Tabel 4.14.

Tabel 4. 14 R-Square

	R Square	R Square Adjusted
Kepuasan	0.388	0.380
Niat Penggunaan ERP	0.442	0.435
Persepsi Manfaat	0.409	0.405
Sikap	0.592	0.587

Sumber : Data diolah (2021)

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai R-Square dari kepuasan memperoleh hasil sebesar 0,388, niat penggunaan ERP memperoleh hasil sebesar 0,442 dan persepsi manfaat memperoleh hasil sebesar 0,409 yang mana ini menunjukkan prediksi terhadap model dianggap lemah. Sedangkan untuk sikap memperoleh hasil sebesar 0,592 yang mana menunjukkan prediksi terhadap model dianggap sedang.

4.6 Model Hasil Pengujian Hipotesis

Dari hasil analisis yang telah disajikan di atas, maka diperoleh hasil pengujian dari hipotesis yang telah dikemukakan sebelumnya. Hasil pengujian hipotesis tersebut disajikan pada Tabel 4.15.

Tabel 4. 15 Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis	Hubungan	Nilai Koefisien (Beta)	T Statistics	Hasil
H1	ED -> PM	0.639	12.949*	Didukung
H2	PM -> SK	0.262	2.521**	Didukung
H3a	PK -> SK	0.587	5.638*	Didukung
H3b	PK -> KP	0.380	4.473*	Didukung
H4a	SK -> KP	0.287	2.833***	Didukung
H4b	SK -> NME	0.341	4.090*	Didukung
H5	KP -> NME	0.409	5.100*	Didukung

Signifikansi: * $p < 0.00$; ** $p < 0,012$; *** $p < 0,001$

Sumber : Data diolah (2021)

Untuk mengetahui hasil dari uji hipotesis pada tabel di atas dapat dilakukan dengan cara membandingkan hasil dari *T Statistics* (t hitung) dengan *t table*, di mana *t table* menggunakan 1,962. Sehingga diperoleh hasil bahwa kepuasan dan sikap berpengaruh signifikan terhadap niat penggunaan ERP. Selanjutnya untuk persepsi kesenangan serta persepsi manfaat juga berpengaruh positif terhadap sikap. Dari 7 hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini semuanya didukung. Berikut merupakan pembahasan rinci hasil pengujian dari masing-masing hipotesis.

4.6.1 Pengaruh Efikasi Diri (*Self-Efficacy*) terhadap Persepsi Manfaat (*Perceived Usefulness*)

Hipotesis H1 mengusulkan bahwa terdapat hubungan positif antara efikasi diri dan persepsi manfaat. Hasil pengolahan data yang dilakukan, pengaruh efikasi diri terhadap persepsi manfaat (*Perceived Usefulness*) didapatkan nilai koefisien jalur sebesar 0,639 dan *t hitung* sebesar 12,949. Nilai 0,639 tersebut mengindikasikan bahwa terdapat arah hubungan positif yang signifikan antara efikasi diri dan persepsi manfaat. Sedangkan diketahui juga bahwa *t hitung* sebesar $12,949 > 1,962$ dan probabilitas sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis “H1 : Efikasi diri berpengaruh positif terhadap persepsi manfaat (*Perceived Usefulness*)“, didukung.

Hipotesis H1 didukung. Ini menunjukkan bahwa efikasi diri berpengaruh positif yang signifikan terhadap anggapan atas manfaat saat menggunakan ERP

simulation game. Mahasiswa yang memiliki keyakinan bahwa dirinya mampu untuk mengoperasikan dan menggunakan ERP *simulation game* akan menganggap bahwa ERP *simulation game* memiliki banyak manfaat. Hal tersebut mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rajan dan Baral (2015) yang mengungkapkan bahwa efikasi diri memiliki pengaruh positif yang paling signifikan terhadap persepsi manfaat dan membuat pengguna merasakan kesederhanaan dari suatu teknologi.

Temuan ini menunjukkan bahwa semakin baik penilaian kognitif seseorang dalam menggunakan ERP maka manfaat dalam melakukan suatu kegiatan tersebut juga akan semakin baik. Implikasi dari temuan ini bagi mahasiswa adalah dengan menggunakan metode gamifikasi hendaknya dapat membantu mahasiswa dalam mempelajari dan memahami materi yang diberikan mengenai Sistem ERP. Penggunaan ERP *simulation game* setidaknya dapat memberikan informasi apakah simulasi game tersebut efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan skill pengguna sistem ERP.

4.6.2 Pengaruh Persepsi Manfaat (*Perceived Usefulness*) Terhadap Sikap (*Attituded*)

Hipotesis H2 mengusulkan bahwa terdapat hubungan positif antara persepsi manfaat dan sikap. Hasil pengolahan data yang dilakukan, pengaruh persepsi manfaat (*Perceived Usefulness*) terhadap sikap didapatkan nilai koefisien jalur sebesar 0,262 dan *t hitung* sebesar 2,521. Nilai 0,262 tersebut mengindikasikan bahwa terdapat hubungan positif signifikan antara persepsi manfaat dan sikap. Sedangkan diketahui juga bahwa *t hitung* sebesar 2,521 > 1,96 dan probabilitas sebesar 0,012 < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis kedua yang menyatakan bahwa “H2: persepsi manfaat (*Perceived Usefulness*) berpengaruh positif terhadap sikap” didukung.

Hipotesis H2 didukung. Dalam penelitian ini ditemukan adanya anggapan bahwa ERP *simulation game* memiliki manfaat baik bagi pengetahuan maupun kebutuhan mahasiswa maka sikap pengguna terhadap ERP *simulation game* akan positif dimana mahasiswa akan mengikuti ERP *simulation game*. Hal tersebut

mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Shafudin, Chin, dan Raihanatul (2018) yang mengungkapkan bahwa adanya pengaruh positif dari persepsi manfaat terhadap sikap untuk menggunakan suatu sistem.

Implikasi penelitian ini hendaknya dapat dijadikan pertimbangan bagi mahasiswa untuk menggunakan metode pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa dalam mempelajari dan memahami materi yang diberikan. Penelitian ini juga dapat memberikan pemahaman kepada mahasiswa tentang manfaat positif dalam mengikuti ERP *simulation games*. Salah satunya memberikan gambaran mengenai proses bisnis pada suatu perusahaan secara langsung.

4.6.3 Pengaruh Persepsi Kesenangan (*Preceived Enjoyment*) Terhadap Sikap (*Attitued*) dan Kepuasan (*Statisfaction*)

Hipotesis H3a mengusulkan bahwa terdapat hubungan positif antara persepsi kesenangan dan sikap. Hasil pengolahan data yang dilakukan, pengaruh persepsi kesenangan (*perceived enjoyment*) terhadap sikap mahasiswa didapatkan nilai koefisien jalur sebesar 0,587 dan *t hitung* sebesar 5,638. Nilai 0,587 mengindikasikan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara persepsi kesenangan dan sikap. Sedangkan diketahui juga bahwa *t hitung* sebesar 5,638 > 1,962 dan probabilitas sebesar 0,000 < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis “H3a : Persepsi kesenangan (*perceived enjoyment*) berpengaruh positif terhadap sikap mahasiswa”, didukung.

Hipotesis H3a didukung. Dalam penelitian ini ditemukan adanya anggapan bahwa ERP *simulation game* menyenangkan maka berpengaruh positif terhadap sikap mengikuti ERP *sumulation game*. Hal tersebut mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Setyono dan Arnandiansyah (2018) menunjukkan dampak signifikan yaitu mengenai adanya pengaruh positif dari persepsi kesenangan terhadap sikap untuk menggunakan suatu sistem baru. Dimana pengguna sistem ERP dapat merasakan kesenangan dari penggunaan system yang komprehensif dengan standar yang dapat mereka gunakan untuk melakukan semua aktivitas pekerjaan.

Selanjutnya hipotesis H3b mengusulkan bahwa terdapat hubungan positif antara persepsi kesenangan dan kepuasan dalam menggunakan ERP *simulation game*. Hasil pengolahan data yang dilakukan, pengaruh persepsi kesenangan (*perceived enjoyment*) terhadap kepuasan (*satisfaction*) mahasiswa didapatkan nilai koefisien jalur sebesar 0,380 dan *t hitung* sebesar 4,473. Nilai *t hitung* sebesar $4,73 > 1,962$ dan probabilitas sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis “H3b : Persepsi kesenangan (*perceived enjoyment*) berpengaruh positif terhadap kepuasan (*satisfaction*) mahasiswa” didukung.

Hipotesis H3b didukung. Ini membuktikan bahwa persepsi kesenangan memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap kepuasan. Dalam hal ini kesenangan atau hiburan mewakili kepuasan utama yang ingin dipenuhi dan dimaksimalkan oleh pengguna dengan mengadopsi dan menggunakan sistem tertentu. Hal tersebut mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hasan (2017) yang menyatakan bahwa persepsi kesenangan dari sistem ERP menunjukkan efek langsung yang kuat pada sikap terhadap penggunaan dan kepuasan dengan sistem ERP.

Dalam penelitian ini ditemukan bahwa semakin tinggi rasa senang seseorang dalam menggunakan ERP *simulation game* maka seseorang akan merasakan suatu kesenangan dan kebahagiaan, yang akan menentukan sikap dan kepuasan seseorang dalam menggunakan ERP *simulation game* berbasis monsoonsim sebagai alat pembelajaran *bussiness process*.

Implikasi dari temuan ini bagi pendidikan yaitu hendaknya suatu sistem akuntansi berbasis teknologi seperti SAP-ERP dapat terus memberikan rasa nyaman dalam pembelajarannya kepada mahasiswa sehingga akan terasa manfaat, kemudahan serta kesenangan ketika menggunakan sistem ERP *simulation game*. Sistem ERP tersebut juga hendaknya memberikan informasi yang lengkap, akurat, dan tepat waktu kepada penggunanya, sehingga diharapkan bisa meningkatkan efektifitas implementasi sistem ERP, khususnya dalam mata kuliah ERP-SAP dan (*Business Process Integration*) BPI, agar dapat meningkatkan prestasi.

4.6.4 Pengaruh Sikap (*Attitued*) terhadap Kepuasan (*Satisfaction*) dan Niat penggunaan ERP *Simulation Game* berbasis MonsoonSIM

Hipotesis H4a mengusulkan bahwa terdapat hubungan positif antara sikap dan kepuasan. Hasil pengolahan data yang dilakukan, pengaruh sikap terhadap kepuasan (*satisfaction*) mahasiswa akuntansi mengikuti ERP simulation game didapatkan nilai koefisien jalur sebesar 0,287 dan *t hitung* sebesar 2,833. Nilai 0,287 mengindikasikan bahwa sikap berpengaruh positif signifikan terhadap kepuasan. Sedangkan diketahui juga bahwa *t hitung* sebesar 2,833 >1,962 serta probabilitas sebesar $0,005 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis “H4a : Sikap berpengaruh positif terhadap kepuasan (*satisfaction*) mahasiswa akuntansi mengikuti ERP *simulation game*”, didukung.

Hipotesis H4a didukung. Ini membuktikan bahwa sikap memiliki pengaruh positif terhadap kepuasan (*satisfaction*) mahasiswa saat menggunakan sistem ERP. Hal tersebut mendukung penelitian sebelumnya yang sudah meneliti mengenai pengaruh sikap terhadap kepuasan dan niat individu menggunakan suatu teknologi baru menggambarkan hasil bahwa sikap memiliki pengaruh positif terhadap kepuasan dan niat menggunakan ERP (Hasan, 2017).

Selanjutnya hipotesis H4b mengusulkan bahwa terdapat hubungan positif antara sikap dan niat penggunaan ERP *simulation game* ERP. Hasil pengolahan data yang dilakukan, pengaruh sikap terhadap niat penggunaan ERP *Simulation Game* berbasis MonsoonSIM didapatkan nilai koefisien jalur sebesar 0,341 dan *t hitung* sebesar 4,090 >1,962 serta probabilitas sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis “H4b : Sikap berpengaruh positif signifikan terhadap Niat penggunaan ERP *Simulation Game* berbasis MonsoonSIM”, didukung.

Hipotesis H4b didukung. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa sikap yang positif dari mahasiswa akuntansi atas respon terhadap ERP *simulation game* akan sangat mempengaruhi mahasiswa akuntansi di UII berniat untuk mengikuti ERP *simulation game*. Hal ini mendukung penelitian lain yang dilakukan oleh Hussein (2017) dan Shafudin, Chin, dan Raihanatul (2018) yaitu setuju bahwa sikap memiliki pengaruh positif terhadap niat untuk menggunakan suatu teknologi baru.

Implikasi penelitian ini bagi dosen yaitu hendaknya dapat menjadi metode pembelajaran yang paling efektif dalam meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam perencanaan bisnis dan mempermudah mahasiswa dalam mempelajari Sistem ERP. Penggunaan metode gamifikasi pada mahasiswa merupakan metode pembelajaran yang efektif terutama pada matakuliah konfigurasi ERP dalam membantu mahasiswa memahami materi yang diberikan.

4.6.5 Pengaruh Kepuasan (*Satisfaction*) terhadap Niat penggunaan ERP *Simulation Game* berbasis MonsoonSIM

Hipotesis H5 mengusulkan bahwa terdapat hubungan positif antara kepuasan (*satisfaction*) dan niat penggunaan ERP. Hasil pengolahan data yang dilakukan, pengaruh Kepuasan (*Satisfaction*) terhadap niat penggunaan ERP *simulation game* berbasis monsoonsim didapatkan nilai koefisien jalur sebesar 0,409 dan *t hitung* sebesar $4,897 > 1,962$ serta probabilitas sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis “H5 : Kepuasan (*Satisfaction*) berpengaruh positif signifikan terhadap niat penggunaan ERP *simulation game* berbasis monsoonsim”, didukung.

Hipotesis H5 didukung. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa kepuasan yang positif dari mahasiswa akuntansi atas respon terhadap *ERP simulation game* akan sangat mempengaruhi mahasiswa akuntansi di UII berniat untuk mengikuti *ERP simulation game*. Hal tersebut mendukung penelitian sebelumnya mengenai pengaruh kepuasan terhadap minat menggunakan sistem yang mana kepuasan terhadap sistem ERP menunjukkan dampak signifikan langsung pada niat untuk menggunakan sistem ERP (Hasan, 2017).

Implikasi dari temuan ini bagi universitas adalah hendaknya dapat memberikan pacuan terutama pengelola ERP di Universitas Islam Indonesia sehingga fasilitas yang telah disediakan dapat berguna secara maksimal. Tidak hanya dari sisi manfaat yang dapat diterima, namun juga harus memberikan rasa nyaman dalam pembelajarannya kepada mahasiswa sehingga akan terasa kemudahan dari penggunaan ERP tersebut. Disisi lain penelitian ini juga dapat

memberikan pemahaman kepada mahasiswa tentang manfaat positif dalam mengikuti ERP *simulation game*.

4.7 Uji Goodness of Fit (GoF)

Uji Goodness of Fit (GoF) dilakukan dengan cara mengakar kuadratkan hasil perkalian antara nilai rata-rata AVE dengan nilai rata-rata R-Square. Nilai AVE dan R-square dapat dilihat pada Tabel 4.16.

Tabel 4. 16 Nilai AVE dan R-Square

Variabel	AVE	R Square
Kepuasan	0.588	0.388
Niat Penggunaan ERP	0.770	0.442
Persepsi Manfaat	0.652	0.409
Sikap	0.740	0.592
Total rata-rata	0,688	0,458

Sumber : Data diolah (2021)

Dari tabel di atas diperoleh total rata-rata dari AVE dan R-square. Kriteria pengujian, yaitu nilai GoF antara 0 sampai dengan 1, dengan rekomendasi nilai *communality* 0,50 dan nilai R^2 dengan nilai interpretasi 0,10 GoF kecil, 0,25 GoF sedang, dan 0,36 GoF besar (Ghozali dan Latan 2015). Untuk mengetahui seberapa besar GoF maka dapat dilakukan dengan cara perhitungan sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 \text{GoF} &= \sqrt{\text{Com} \times R^2} \\
 &= \sqrt{0,688 \times 0,458} \\
 &= \sqrt{0,315} \\
 &= 0,561
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, diperoleh nilai GoF sebesar 0,561 yang mana dapat diartikan bahwa nilai yang diperoleh termasuk kategori GoF besar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki model penelitian yang kuat.

BAB V

PENUTUP

Bab ini menyajikan kesimpulan dan implikasi yang ditarik dari hasil pengujian dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, serta saran-saran untuk penelitian selanjutnya.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa:

Sikap dan kepuasan berpengaruh positif signifikan terhadap niat menggunakan ERP *simulation game*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sikap yang positif dari mahasiswa akuntansi atas respon terhadap ERP *simulation game* akan sangat mempengaruhi mahasiswa akuntansi di UII berniat untuk mengikuti ERP *simulation game*. Persepsi manfaat berpengaruh positif signifikan terhadap sikap mahasiswa akuntansi mengikuti ERP *simulation game*. Hasil tersebut menunjukkan adanya anggapan bahwa ERP simulation game memiliki manfaat baik bagi pengetahuan maupun kebutuhan mahasiswa maka sikap pengguna terhadap ERP simulation game akan positif di mana mahasiswa akan mengikuti ERP simulation game.

Persepsi kesenangan berpengaruh positif signifikan terhadap sikap dan kepuasan mahasiswa akuntansi mengikuti ERP *simulation game*. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi rasa senang seseorang dalam menggunakan ERP simulation game maka seseorang akan merasakan suatu kesenangan dan kebahagiaan, yang akan menentukan sikap dan kepuasan seseorang dalam menggunakan teknologi ERP sebagai alat pembelajaran *business process*. Efikasi diri berpengaruh positif signifikan terhadap persepsi manfaat. Temuan ini menunjukkan bahwa semakin baik penilaian kognitif seseorang dalam menggunakan ERP maka manfaat dalam melakukan suatu kegiatan tersebut juga akan semakin baik.

5.2 Kontribusi dan Implikasi Penelitian

5.2.1 Kontribusi Penelitian

Pada penelitian ini, penulis mendapat temuan yang dapat memberikan tambahan teoritis bagi literatur yang ada.

Pertama, secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti terkait dengan faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi penggunaan ERP *simulatin game* berbasis Monsoonsim. Kedua, penelitian ini menggunakan 2 teori yaitu TAM yang terdiri dari Efikasi diri dan Persepsi Manfaat. Sedangkan UGT terdiri dari variabel Kepuasan. Temuan dalam penelitian ini memperkuat penelitian penelitian sebelumnya bahwa teori TAM dan UGT yaitu Efikasi Diri, Persepsi Manfaat, dan Kepuasan berpengaruh signifikan terhadap penggunaan sebuah teknologi. Ketiga, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Efikasi Diri, Persepsi Manfaat, Persepsi Kesenangan, sikap dan kepuasan berpengaruh positif signifikan terhadap niat penggunaan ERP.

5.2.2 Implikasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan berdasarkan Faktor-Faktor yang mempengaruhi niat mahasiswa menggunakan ERP *Simulation Game* berbasis Monsoonsim. Hasil yang diperoleh pada penelitian ini memberikan beberapa implikasi sebagai berikut:

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti terkait dengan faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi penggunaan ERP *simulatin game* berbasis Monsoonsim. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa sikap dan kepuasan berpengaruh positif signifikan terhadap niat penggunaan ERP. Persepsi manfaat berpengaruh signifikan terhadap sikap. Persepsi kesenangan berpengaruh signifikan terhadap sikap dan kepuasan. Sedangkan efikasi diri juga berpengaruh positif yang signifikan terhadap persepsi manfaat.

Secara praktis, temuan ini temuan penelitian ini dapat memberikan masukan dan kontribusi bagi pendidikan sehingga bisa melakukan pengembangan terhadap

pembelajarannya kepada mahasiswa sehingga akan terasa manfaat, kemudahan, serta kesenangan ketika menggunakan sistem ERP simulation game. Bagi Dosen, diharapkan penelitian ini dapat menjadi pertimbangan dalam proses pembelajaran, dimana penggunaan metode gamifikasi pada mahasiswa merupakan metode pembelajaran yang efektif terutama pada matakuliah konfigurasi ERP dalam membantu mahasiswa memahami materi yang diberikan. Bagi Mahasiswa, penelitian ini hendaknya dapat memberikan pengetahuan kepada mahasiswa tentang manfaat positif dalam mengikuti ERP simulation games. Salah satunya memberikan gambaran mengenai proses bisnis pada suatu perusahaan secara langsung. Bagi universitas. Penelitian ini hendaknya dapat memberikan pacuan bagi universitas terutama pengelola ERP di Universitas Islam Indonesia sehingga fasilitas yang telah disediakan dapat berguna secara maksimal.

5.3 Keterbatasan dan Saran Penelitian

5.3.1 Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan yang mungkin mempengaruhi hasil dari penelitian ini, diantaranya:

Responden dalam penelitian ini yaitu mahasiswa fbe uii yang telah menggunakan ERP simulation game berbasis monsoonsim sehingga lingkupnya kecil, mengingat bahwa tidak banyak mahasiswa yang mengikuti ERP simulation game berbasis monsoonsim. Penelitian ini hanya terbatas pada variabel Efikasi Diri, Persepsi Manfaat, Persepsi Kesenangan, Sikap dan Kepuasan. Penyebaran kuisioner tidak dilakukan secara langsung kepada responden, melainkan dilakukan dengan memberikan link *google form*, sehingga memungkinkan beberapa responden ada yang kurang bisa memahami kata-kata yang belum dimengerti oleh responden.

5.3.2 Saran Penelitian

Berdasarkan kesimpulan, implikasi maupun keterbatasan yang telah peneliti paparkan, terdapat beberapa saran yang diusulkan yaitu:

1. Perlunya diadakan penelitian dengan sampel penelitian yang lebih luas sehingga memperoleh gambaran yang lebih baik tentang pengaruh dari *ERP Simulation*.
2. Memperluas variabel penelitian yang dapat mempengaruhi niat penggunaan *ERP simulation games* berbasis monsoonsim, seperti persepsi kemudahan, persepsi informatif, efikasi diri berupa persepsi persiapan, *output quality* dan *gender*.
3. Menambah teknik pengumpulan data misalnya wawancara.
4. Perlunya diadakan sosialisasi kepada mahasiswa mengenai *ERP simulation game* agar niat mahasiswa untuk mempelajari sistem ERP semakin tinggi sehingga fasilitas yang telah disediakan oleh Universitas Islam Indonesia dapat berguna secara maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. M. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Adedoja, G., & Morakinyo, D. A. (2016). Gender influence on undergraduates students' acceptance of mobile learning instruction using Technology Acceptance Model (TAM). *Asian Journal of Education and e-Learning*, 4(2) : 65-70.
- Alajmi, M. A., Alharbi, A. H., & Ghuloum, H. F. (2016). Predicting the Use of Twitter in Developing Countries: Integrating Innovation Attributes, Uses and Gratifications, and Trust Approaches. *Informing Science: the International Journal of an Emerging Transdiscipline* 19: 215-237.
- Alouah, A., & Smith, E. (2010). The Influence of ERP Simulations on ERP Systems Implementation. *Tesis*. Jönköping University.
- Bodnar., George, H., & Hopwood, W. S. (2010). *Accounting Information System, Tenth Edition*. New York: Prentice Hall.
- Bruess, L. (2003). University ESL instructors' perceptions and use of computer technology in teaching. *Tesis*. University of New Orleans.
- Chen, Y. C., Lin, Y. C., Ron, C. Y., & Lou, S. J. (2013). Examining Factors Affecting College Students' Intention to Use WebBased Instruction Systems: Towards an Integrated Model. *Turkish Online Journal of Educational Technology* 12(2): 11–21.
- Chen, L., Keys, A., & Gaber, D. (2015). How Does ERPsim Influence Student's Perceived Learning Outcomes in an Information Systems Course? An Empirical Study. *Journal of Information Systems Education*, 26(2): 131-135.
- Cronan, T. P., & Douglas, D. E. (2012). A Student Simulations Game: A Longitudinal Study. *Journal of Computer Information Systems* 53(1): 3–13.
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly* 13(3): 319–340.
- Davis, F. D., Bagozzi, R. P., & Warshaw, P. R. (1992). Extrinsic and intrinsic motivation to use computers in the workplace. *Journal of Applied Social Psychology* 22(14): 1111-1132.
- Diana, A., & Setiawati, L. (2011). *Sistem Informasi Akuntansi; Perancangan, Proses, dan Penerapan*. Yogyakarta: Andi.
- Foster, S., & Hopkins, J. (2011). ERP Simulation Game: Establishng Engagement, Collaboration And Learning. *Pacific Asia Conference on Information Systems* 62(1): 1-13.

- Ghozali, I., & Latan, H. (2015). *Partial least squares konsep, teknik dan aplikasi menggunakan program smartpls 3.0 untuk penelitian empiris*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS19*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2019). *Multivariate Data Analysis*. Hampshire: Cengage Learning.
- Hair, Jr., J. F., Hult, G. T., Ringle, C. M., & Sarstedt, M. (2017). *A Primer on Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM)*. Sage Publications.
- Hasan, B. (2017). Acceptance of ERP systems: The uses and gratifications theory perspective. *Informing Science: the international journal of an emerging transdiscipline* 20: 260-266.
- Hussein, Z. (2017). Leading to intention: The role of attitude in relation to technology acceptance model in e-learning. *Procedia Computer Science* 105: 159-164.
- Hwang, Y. (2012). End user adoption of enterprise systems in eastern and western cultures. *Journal of Organizational and End User Computing* 24(4): 1-17.
- Kuncoro, M. (2013). *Metode Riset Untuk Bisnis & Ekonomi, Edisi Keempat*. Jakarta: Erlangga.
- Leger, P. M. (2006). *Using a simulation game approach to teach ERP concepts*. HEC Montréal, Groupe de recherche en systèmes d'information.
- Mukhid, A. (2009). "SELF-EFFICACY (Perspektif Teori Kognitif Sosial Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan)". *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam* 4 (1): 187-206.
- Monsoon Academy. (2019a). New Program - SAP eAcademy University Partnership Program. Diakses 11 Desember <http://www.monsoonacademy.com/article/2548/New-Program-SAPeAcademy-University-Partnership-Program.html>
- Monsoon Academy. (2019b). Pengalaman adalah Guru Terbaik Jadi Dasar Metode Experiential Learning MonsoonSIM untuk Dunia Pendidikan. Diakses 12 Desember [http://www.monsoonacademy.com/article/181348/\[From-mobitekno\]-'Pengalaman-adalah-Guru-Terbaik'-Jadi-Dasar-Metode-Experiential-Learning-MonsoonSIM-untuk-Dunia-Pendidikan.html](http://www.monsoonacademy.com/article/181348/[From-mobitekno]-'Pengalaman-adalah-Guru-Terbaik'-Jadi-Dasar-Metode-Experiential-Learning-MonsoonSIM-untuk-Dunia-Pendidikan.html)
- Ningtyas, F., & Nazar, M. R. (2017). Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan, Kerumitan, Dan Sikap Penggunaan Terhadap Minat Untuk Menggunakan ERP. *JAF-Journal of Accounting and Finance* 1(01): 1-15.

- Putra, D. M. (2016). The Influence on Factors in Attitudes Toward Acceptance of The Information System Using Technology Acceptance Model (TAM) Case Study SPAN System in Indonesia. *International Journal of Scientific & Technology Research* 5(04): 231-233.
- Premkumar, G., & Bhattacharjee, A. (2008). Explaining information technology usage: A test of competing models. *Omega* 36(1): 64-75.
- Rajan, C. A., & Baral, R. (2015). Adoption of ERP system: An empirical study of factors influencing the usage of ERP and its impact on end user. *IIMB Management Review* 27(2): 105-117.
- Satibi, S., Fudholi, A., Kusnanto, H., & Jogiyanto, J. (2011). Evaluasi Kinerja Instalasi Farmasi RSUD Kota Yogyakarta Dengan Pendekatan Balanced Scorecard. *Majalah Farmaseutik* 7(3): 77-86.
- SAP. (2020). Company Information. Diakses 12 Desember <https://www.sap.com/corporate/en/company/history.html>
- Seethamraju, R. (2011). Enhancing student learning of enterprise integration and business process orientation through an ERP business simulation game. *Journal of Information Systems Education* 22(1): 19-29.
- Setyono, P., & Arnandiansyah, H. (2018). The influence of ERP simulation on enterprise system learning outcome. *Jurnal Akuntansi & Auditing Indonesia* 22(2): 125-136.
- Shafudin, M. Y., Chin, F. G., & Raihanatul, Z. M., (2018). Factors influencing use of monsoonsim business simulation by UTM undergraduate students. *International Journal of Learning and Development*, 8(2): 61-75.
- Sreejesh, S., Mohapatra, S. & Anusree, M. R. (2014). *Business research methods: An applied orientation*. Springer.
- SriwidhArmanely, & Syafrudin, V. (2012). An Empirical Study of Accounting Software Acceptance among Bengkulu City Students. *Asian Journal of Accounting and Governance* 112(3): 99-112.
- Stafford, T. F., Stafford, M. R., & Schkade, L. L. (2004). Determining uses and gratifications for the Internet. *Decision Sciences* 35(2): 259-288.
- Sugiyono. (2014). *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V. W. & Endrayanto. (2012). *Statistik untuk Penelitian*. Yogyakarta: Ilmu.
- Sujarweni, V. W. (2015). *Metodologi Penelitian Bisnis & Ekonomi*. Yogyakarta: Pustaka Baru.
- Teo, T. S., Lim, G. S., & Fedric. S. A. (2007). The Adoption and Diffusion of Human Resources Information Systems in Singapore. *Asia Pacific Journal of Human Resources* 45(1): 44-62.

- Venkatesh, V., & Davis, F. D. (2000). A theoretical extension of the technology acceptance model: Four longitudinal field studies. *Management science* 46(2): 186-204.
- Wood, R. & Bandura, A. (1989). Social cognitive theory of organizational management. Academy of management Review. *The Academy of Management Review* 14(3): 361–384.
- Wibisono, S. (2005). Enterprise Resource Planning (ERP) Solusi Sistem Informasi Terintegrasi. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK* 10(3) :150–159.