

**FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI NIAT
MAHASISWA AKUNTANSI UNTUK MENGIKUTI *ERP*
SIMULATION GAME
(Studi Empiris pada Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi
Universitas Islam Indonesia)**



SKRIPSI

Oleh :

Nama : Rahma Sufiani
No. Mahasiswa : 14312350

**FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2018**

**FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI NIAT
MAHASISWA AKUNTANSI UNTUK MENGIKUTI *ERP*
SIMULATION GAME
(Studi Empiris pada Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi
Universitas Islam Indonesia)**

SKRIPSI

Disusun dan diajukan untuk memenuhi syarat untuk menyelesaikan Sarjana
Strata-1 Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi UII.

Oleh :

Nama : Rahma Sufiani

No. Mahasiswa : 14312350

**FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2018**

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

“Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar maka saya sanggup menerima hukuman atau sanksi apapun sesuai peraturan yang berlaku.”

Yogyakarta, 17 September 2018

Penulis,



(Rahma Sufiani)

HALAMAN PENGESAHAN

**FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI NIAT MAHASISWA
AKUNTANSI UNTUK MENGIKUTI *ERP SIMULATION GAME*
(Studi Empiris pada Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas
Islam Indonesia)**

SKRIPSI

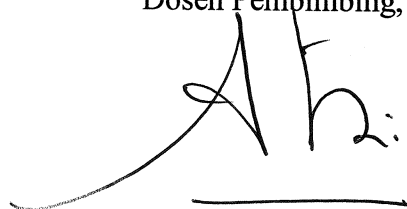
Diajukan oleh : Rahma Sufiani

No. Mahasiswa : 14312350

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing

Pada tanggal 29 Oktober 2018

Dosen Pembimbing,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Ataina', written over a horizontal line.

(Ataina Hudayati, Dra., M.Si., Ph.D., Ak)

BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR /SKRIPSI

SKRIPSI BERJUDUL

**FAKTOR YANG MEMPENGARUHI NIAT MAHASISWA AKUNTANSI UNTUK
MENGIKUTI ERP SIMULATION GAMES**

Disusun Oleh : **RAHMA SUFIANI**

Nomor Mahasiswa : **14312350**

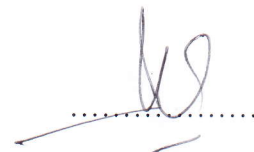
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji dan dinyatakan **LULUS**

Pada hari Senin, tanggal: 15 Oktober 2018

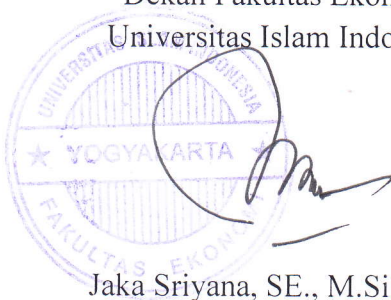
Penguji/ Pembimbing Skripsi : Ataina Hudayati, Dra., Ak., M.Si.,Ph.D.



Penguji : Fitriati Akmila, SE, M.Com.



Mengetahui
Dekan Fakultas Ekonomi
Universitas Islam Indonesia



Jaka Sriyana, SE., M.Si, Ph.D.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberi rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir kuliah. Salawat serta salam penulis curahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan suri tauladan yang terbaik.

Penelitian ini berjudul **“FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI NIAT MAHASISWA AKUNTANSI UNTUK MENGIKUTI *ERP SIMULATION GAME*”** bertujuan untuk memenuhi syarat dalam penyelesaian pendidikan strata-1 program studi Akuntansi UII.

Pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, yang selalu memberikan petunjuk, pintu hidayah, kemudahan, pembelajaran, dan kasih sayang-Nya kepada penulis terus menerus.
2. Ibu Ir. Tjoetji Soemarwi dan Bapak Drs. Bambang Murdiyanto yang sangat penulis cintai dan penulis banggakan. Terima kasih atas segalanya yang telah diberikan seumur hidup penulis yang tak bisa penulis ganti dengan suatu apapun, terima kasih telah menjadi yang “terbaik”.
3. Ratih Sufiana kakak terbaik yang Allah anugerahkan untuk penulis. Terima kasih atas kasih sayang, doa dan segala pengorbanan tanpa lelah.
4. Naufal Zuhair As-shidiqi adik yang telah memberi banyak pengalaman baru bagi hidup penulis yang telah Allah titipkan.

5. Ibu Ataina Hidayati, Dra., M. Si., Ph. D., Ak selaku dosen pembimbing skripsi yang sabar dan terus memberikan bimbingan terbaik.
6. Bapak Dr. Jaka Sriyana, SE., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ekonomi.
7. Bapak Mahmudi ,S.E., M.Si selaku Ketua Program Studi Akuntansi.
8. Devi Anggreani dan Uswatun Khasanah sebagai sahabat penulis yang selalu ada dalam suka maupun duka dan memberi dukungan bagi penulis.
9. Fauzia Ramadhani dan Khusnun Hanif Pratamasari teman seperjuangan di Jogja yang selalu menjadi pengingat dan penguat bagi penulis.
10. Rizka Dwindi, Adetya Rachmasari dan Rahmawati Nur Waridah sebagai penyemangat dan membantu penulis dalam proses penyusunan skripsi.
11. Kak Ulya Shabrina yang merupakan sepupu terbaik rasa segalanya.
12. Annica Indi partner selama mengerjakan skripsi dari awal hingga akhir.
13. Hestia Marlina, dan Reza Nurmeidita yang telah memberi bantuan dan dukungan bagi penulis.
14. Seluruh teman kos (Erlin, Mba tri, Nisa, Kak Jo, dll.) dan anjani (Dila, Ela, Ken, Astri, Titi, Vina dll.) yang menyemangati dan membantu penulis.

Akhir kata penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat dan digunakan dengan baik bagi pembacanya dan mendatangkan ridho dari Allah SWT. *Aamiin*

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 29 Oktober 2018

Penulis

Rahma Sufiani

HALAMAN MOTTO

“Bukankah dia mendapatimu sebagai seorang yatim, lalu Dia melindungimu. Dan bukankah Dia mendapatimu sebagai seorang yang bingung, lalu Dia memberikan petunjuk. Dan Dia mendapatimu sebagai seorang yang kekurangan, lalu dia memberikan kecukupan.”

(Q.S. Ad-Dhuha : 6-8)

Allah itu tergantung bagaimana hamba-Nya berperasangka, segala hal yang tak mungkin pun dapat terjadi dengan hanya “Percaya” pada Sang pemilik kata KUN. “Bersama kesulitan pasti ada kemudahan” tanpa jeda pada 2 ayat dalam surat Al-Insyirah apakah masih diragukan. Ketenangan pun cukup mudah bagi hamba-Nya, berperasangka baiklah.

(Rahma Sufiani)

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Halaman Judul.....	ii
Halaman Pernyataan Plagiarisme.....	iii
Halaman Pengesahan	iv
Halaman Berita Acara	v
Kata Pengantar	vi
Halaman Motto.....	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar.....	xiii
Daftar Lampiran	xiv
Abstrak.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	5
1.3 BATASAN MASALAH.....	5
1.4 TUJUAN PENELITIAN.....	6
1.5 MANFAAT PENELITIAN	6
1.6 SISTEMATIKA PENELITIAN.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 LANDASAN TEORI	8

2.1.1	<i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	8
2.1.2	Teori Kognitif Sosial atau <i>Social Cognitive Theory (SCT)</i>	9
2.1.3	Sistem Informasi Akuntansi (SIA)	9
2.1.4	<i>ERP Simulation Game</i>	9
2.1.5	Gender	11
2.1.6	Efikasi Diri.....	11
2.1.7	Sikap	11
2.1.8	Niat.....	12
2.1.9	Persepsi.....	12
2.1.10	Persepsi Kemudahan (<i>Perceived Ease of Use</i>).....	13
2.1.11	Persepsi Manfaat (<i>Perceived Usefulness</i>)	13
2.2	PENELITIAN TERDAHULU	13
2.3	HIPOTESIS	16
2.4	KERANGKA PEMIKIRAN	20
BAB III METODE PENELITIAN.....		21
3.1	POPULASI DAN SAMPEL.....	21
3.2	VARIABEL PENELITIAN.....	22
3.2.1	Variabel Dependen	22
3.2.2	Variable Independen.....	22
3.2.3	Pengukuran Variabel	25
3.3	ANALISA DATA.....	26
3.3.1	Analisa Deskriptif	26
3.3.2	Uji kualitas data.....	26

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	29
4.1 KARAKTERISTIK RESPONDEN.....	29
4.2 ANALISA DATA	30
4.3 HASIL PENGUJIAN HIPOTESIS	35
BAB V PENUTUP.....	41
5.1 KESIMPULAN	41
5.2 KETERBATASAN PENELITIAN	42
5.3 SARAN	42
5.4 IMPLIKASI PENELITIAN.....	43
DAFTAR REFERENSI	44
LAMPIRAN.....	47

DAFTAR TABEL

3.1 Item Pernyataan Variabel Niat	22
3.2 Item Pernyataan Variabel Sikap	23
3.3 Item Pernyataan Variabel Persepsi Kemudahan	23
3.4 Item Pernyataan Variabel Persepsi Manfaat	24
3.5 Item Pernyataan Variabel Efikasi Diri	25
4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	29
4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Angkatan.....	30
4.3 <i>Outer Loading</i>	30
4.4 <i>Correlation of Laten Variabels</i>	32
4.5 <i>Composite Reliability</i>	33
4.6 Koefisien Determinasi.....	34
4.7 <i>Path Coefficient</i>	35

DAFTAR GAMBAR

2.1 Gambar <i>Technology Acceptance Model</i>	8
2.2 Gambar Konsep Dasar ERP	10
2.3 Gambar Kerangka Pemikiran	20
4.1 Gambar Diagram Jalur disertai Nilai <i>Loading Factor</i>	32
4.2 Gambar Diagram Jalur Disertai Nilai <i>Loading Factor Inner Model</i>	33

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Kuesioner.....	48
Lampiran 2 : Kuesioner <i>Online</i>	51
Lampiran 3 : Hasil Analisa Data.....	60
Lampiran 4 : Tabulasi Data.....	64

ABSTRAK

Saat ini teknologi merupakan kebutuhan pokok dalam menjalankan suatu pekerjaan. Salah satu teknologi yang diterapkan di bidang akuntansi adalah sistem *Enterprise Resource Planning (ERP)*. UII sudah memberikan fasilitas dengan diadakannya *ERP simulation game*, namun dengan fasilitas yang diberikan tidak membuat banyak mahasiswa tertarik mengikuti *ERP simulation game*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa faktor yang mempengaruhi niat mahasiswa akuntansi untuk mengikuti *ERP simulation game*. Faktor faktor yang mempengaruhi niat mahasiswa untuk mengikuti *ERP simulation game* yaitu gender, efikasi diri, persepsi kemudahan, persepsi manfaat, dan sikap. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner yang dibagikan kepada 118 responden. Pada penelitian ini analisa data menggunakan *Structural Equation Models (SEM)* dengan bantuan perangkat lunak SmartPLS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sikap berpengaruh positif terhadap niat. Variabel persepsi manfaat dan persepsi kemudahan memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap sikap. Selain itu efikasi diri dan gender juga memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap persepsi kemudahan. Sedangkan gender tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap persepsi manfaat.

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

ABSTRACT

At present technology is a basic requirement in carrying out a job, especially in the company. One of the technologies applied in accounting is the *Enterprise Resource Planning (ERP)* system. UII has provided facilities with the *ERP simulation game*, but with the facilities provided it does not make many students interested in participating in *ERP simulation games*. This study is aim to analyze factors affecting the intention of accounting students to join *ERP simulation game*. The factors which is affecting the intenton of students to join the *ERP simulation game* are gender, self-efficacy, perceived ease of use, perceived usefulness and attitude. Data were collected from 119 respondents by questionnaire. The research used SEM to analyze data via Smart PLS software. The result showed that attitude has significantly positive effect towards the intention. Perceived ease and perceived usefulness showed has positive effect towards the attitude. In addition, self-efficacy and gender also showed has significant positive affect towards the perceived ease, while gender showed no significant effect towards the perceived usefulness.

Keywords : *Enterprise Resource Planning simulation game*, gender, self-efficacy, perceived ease of use, perceived usefulness, attitude, intention.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era saat ini teknologi merupakan kebutuhan pokok dalam menjalankan suatu pekerjaan. Peningkatan jumlah perusahaan di Indonesia secara signifikan mendorong perusahaan untuk tetap mempertahankan posisinya. Hal ini sejalan dengan perkembangan teknologi yang begitu cepat sehingga memaksa setiap perusahaan untuk tetap mengikuti perkembangan teknologi tersebut agar tidak tersingkirkan dari perusahaan lain yang lebih maju dalam hal teknologi.

Salah satu teknologi yang diterapkan di bidang akuntansi 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 (L. Chen, Keys, dan Gaber 2015). ERP secara otomatis telah menyambungkan kegiatan perusahaan secara keseluruhan dan mengintegrasikan sesuai logika manusia.

Saat ini sudah banyak perusahaan besar di Indonesia yang telah mengimplementasikan sistem tersebut dalam kegiatan perusahaan. Dengan penerapan sistem tersebut pada perusahaan, perusahaan akan memaksa karyawan untuk dapat menyesuaikan kemampuan yang harus dimiliki dengan kebutuhan pasar saat ini. Oleh karena itu, permintaan untuk lulusan yang memiliki pengalaman terhadap ERP semakin meningkat di dunia industri (Hustad dan Olsen, 2013). Mahasiswa sebagai calon pelamar kerja sudah seharusnya

mempersiapkan kemampuan sejak dini, agar tidak kalah saing dengan calon pelamar kerja lainnya.

Universitas Islam Indonesia (UII) merupakan salah satu universitas yang aktif dalam penerapan teknologi terbaru yang sedang dibutuhkan oleh mahasiswanya. UII sendiri telah memberikan fasilitas yang maksimal dalam peningkatan kualitas mahasiswa. Salah satu yang telah diterapkan adalah aplikasi ERP sebagai matakuliah yang wajib diambil oleh seluruh mahasiswa akuntansi. Pada matakuliah aplikasi ERP mahasiswa sudah mulai dikenalkan dengan dasar-dasar penggunaan sistem tersebut. Dasar-dasar tentang sistem aplikasi ERP yang hanya memuat 2 satuan kredit semester (SKS) dengan waktu terbatas belum dapat membuat mahasiswa memahami sepenuhnya tentang bagaimana implementasi dari sistem tersebut. Banyak metode pembelajaran yang diperkenalkan untuk memahami sistem ERP salah satunya yaitu dalam bentuk *simulation game* (Thompson, Olugbara, dan Singh 2017) .

Simulation game adalah metode pengajaran yang lebih baik dibanding pembelajaran mata kuliah dan studi kasus dalam kurikulum sistem informasi (Ben-Zvi, 2007). Simulasi perangkat lunak berbentuk *game* dalam dunia pendidikan sudah tidak asing lagi, karena metode ini telah digunakan cukup lama. *Simulation game* akan memberikan gambaran terhadap aktivitas secara realistis sehingga siswa berperan secara aktif dalam menjalankan kegiatan yang disediakan dalam *simulation game*.

Berdasar atas metode pembelajaran berbasis *simulation game* UII memberi fasilitas kepada mahasiswa dengan diadakan *ERP simulation game (ERPsim*

game). Atas pengadaan *ERP simulation game* tersebut diharapkan agar mahasiswa dapat mengimplementasikan apa yang telah dipelajari mengenai bagaimana memegang suatu perusahaan dengan sistem ERP. Pada praktiknya peserta *ERP simulation game* yang tidak memiliki pengetahuan sebelumnya tentang *ERP simulation game* dan SAP telah memberikan bukti kuat bahwa *ERP simulation game* dapat menjadi alat pembelajaran yang baik bagi siswa untuk mempelajari proses bisnis dan penggunaan perangkat lunak ERP (Léger, 2006). Dengan pembuktian baiknya pembelajaran dengan menggunakan *game simulation*, UII mengadakan *ERP simulation game* pada setiap *international event* secara rutin.

ERP simulation game yang terus diarahkan oleh UII memberikan hasil yang positif dimana mahasiswa yang mengikuti lomba terus memperoleh prestasi yang membanggakan hingga ranah international dalam beberapa tahun terakhir. Untuk prestasi terakhir pada tahun 2017 UII berhasil menyabet emas di ajang Asia Pasific Japan CUP (Universitas Islam Indonesia 2017). Prestasi yang selalu di raih mahasiswa UII sudah membuktikan akan kualitas pembelajaran dan segala fasilitas yang telah di berikan UII tidak main-main. Fasilitas yang menghasilkan segudang prestasi dalam rangka peningkatan kualitas mahasiswa akuntansi sayangnya tidak begitu memberi dorongan bagi sebagian besar mahasiswa akuntansi untuk mempergunakan fasilitas yang telah disediakan tersebut sehingga hanya sedikit yang tertarik dalam mengikuti *simulation game* yang telah diadakan UII. Sebanyak ribuan mahasiswa akuntansi, tidak lebih dari 100 mahasiswa yang terdaftar dalam pendaftaran *ERP simulation game* pada setiap *event*.

Karena pentingnya sistem ERP, beberapa peneliti telah mengkaji faktor-faktor yang mempengaruhi niat mahasiswa menggunakan ERP. Ningtyas dan Nazar (2016) yang meneliti pengaruh persepsi manfaat, kemudahan, kerumitan, dan sikap penggunaan terhadap minat untuk menggunakan ERP oleh mahasiswa akuntansi Universitas Telkom memberikan hasil penelitian menunjukkan bahwa secara parsial persepsi manfaat, kemudahan, kerumitan, dan sikap berpengaruh secara signifikan terhadap minat untuk menggunakan ERP, namun faktor sikap penggunaan secara parsial tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa akuntansi. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Yatim, Goh, dan Mohamad (2018) terhadap salah satu jenis *ERP simulation game (ERPsim game)* yaitu *Monsoonsim Business Simulation* mengungkapkan bahwa faktor persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan persepsi kenikmatan berpengaruh terhadap penggunaan *Monsoonsim Business Simulation*.

Penelitian ini mengacu pada penelitian diatas yang berdasar pada teori *Technology Acceptance Model (TAM)* namun pada kedua penelitian di atas belum menambahkan variabel eksternal yang mempengaruhi seseorang dalam menentukan niat. Variabel eksternal diantaranya efikasi diri dan gender mengacu pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Putra (2016) serta Adedoja dan Morakinyo (2016).

Berdasarkan penjelasan penelitian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Niat Mahasiswa Akuntansi untuk Mengikuti *ERP Simulation Game* (Studi Empiris pada Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Dari penjelasan yang telah dijabarkan dalam latar belakang, dapat disimpulkan rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Apakah sikap berpengaruh terhadap niat mahasiswa akuntansi untuk mengikuti *ERP simulation game*?
2. Apakah persepsi kemudahan berpengaruh terhadap sikap mahasiswa akuntansi untuk mengikuti *ERP simulation game*?
3. Apakah persepsi manfaat berpengaruh terhadap sikap mahasiswa akuntansi untuk mengikuti *ERP simulation game*?
4. Apakah efikasi diri berpengaruh terhadap persepsi kemudahan mahasiswa akuntansi untuk mengikuti *ERP simulation game*?
5. Apakah gender berpengaruh terhadap persepsi kemudahan mahasiswa untuk mengikuti *ERP simulation game*?
6. Apakah gender berpengaruh terhadap persepsi manfaat mahasiswa akuntansi untuk mengikuti *ERP simulation game*?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini akan meneliti mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi niat mahasiswa akuntansi terhadap *ERP simulation game* dengan faktor-faktornya yaitu efikasi diri (*self-efficacy*), gender, persepsi kemudahan (*perceived ease of use*), persepsi manfaat (*perceived usefulness*), dan sikap. Dengan mengambil sampel mahasiswa akuntansi fakultas ekonomi UII yang telah mengambil matakuliah ERP.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan atas rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk menganalisa apakah sikap berpengaruh terhadap niat mahasiswa akuntansi mengikuti *ERP simulation game*.
2. Untuk menganalisa apakah persepsi kemudahan berpengaruh terhadap sikap mahasiswa akuntansi mengikuti *ERP simulation game*.
3. Untuk menganalisa apakah persepsi manfaat berpengaruh terhadap sikap mahasiswa akuntansi mengikuti *ERP simulation game*.
4. Untuk menganalisa apakah efikasi diri berpengaruh terhadap persepsi kemudahan mahasiswa akuntansi mengikuti *ERP simulation game*.
5. Untuk menganalisa apakah gender berpengaruh terhadap persepsi kemudahan mahasiswa akuntansi mengikuti *ERP simulation game*.
6. Untuk menganalisa apakah gender berpengaruh terhadap persepsi manfaat mahasiswa akuntansi mengikuti *ERP simulation game*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak yang positif dan manfaat diantaranya :

1. Memberi informasi kepada mahasiswa akuntansi mengenai pentingnya peran pemahaman ERP.
2. Memberikan gambaran dan bahan evaluasi kepada institut tentang faktor-faktor yang mempengaruhi kurangnya minat mahasiswa untuk mengikuti *ERP simulation game*.

3. Memberi wawasan mengenai dunia akuntansi dan peningkatan *skill* untuk mempersiapkan karir.

1.6 Sistematika Penelitian

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menggambarkan tentang latar belakang, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memaparkan tentang teori-teori yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian-penelitian terdahulu sebagai acuan konseptual yang merupakan dasar dalam memecahkan permasalahan penelitian.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan definisi operasional variabel, populasi dan sampel penelitian, jenis dan sumber data, prosedur pengumpulan informasi serta metode analisis yang digunakan.

BAB IV : ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi proses penelitian dan hasil pengolahan data penelitian dengan beberapa pengujian untuk menemukan hasil dari permasalahan penelitian.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan kesimpulan dari hasil yang telah ditemukan dan beberapa saran yang dapat digunakan untuk perbaikan dalam penelitian berikutnya.

BAB II

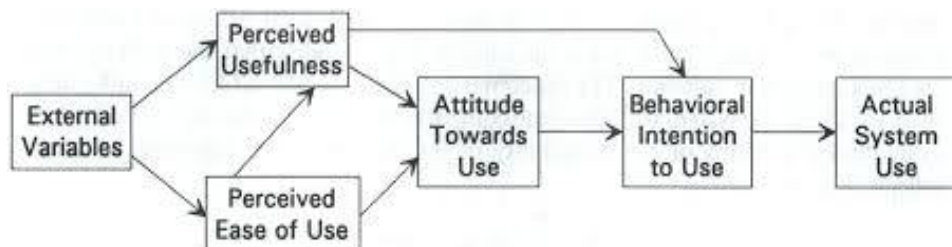
KAJIAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 *Technology Acceptance Model (TAM)*

Teori tentang model penerimaan teknologi salah satunya adalah *Technology Acceptance Model (TAM)* yang dapat digunakan untuk menjelaskan bagaimana penerimaan terhadap teknologi oleh para pengguna. Penelitian yang dilakukan oleh Davis (1989) memperkenalkan *Technology Acceptance Model (TAM)* sebagai alat yang berfungsi untuk memprediksi kecenderungan pengadopsian teknologi baru pada kelompok atau organisasi.

TAM mengelompokkan dua hal dalam penerimaan teknologi pada yaitu *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* dengan tambahan variabel eksternal yang berpengaruh secara tidak langsung terhadap suatu niat. Teori ini menjabarkan bagaimana persepsi seseorang dan niat penggunaan dengan mempertimbangkan pengaruh sosial dan proses kognitif yang mempengaruhi penerimaan teknologi.



Gambar 2.1 *Technology Acceptance Model* (Davis, 1989)

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

Teori kognitif sosial merupakan teori yang dikemukakan oleh Albert Bandura (1986) yang menjelaskan bahwa individu membuat dan mengembangkan persepsi diri atas kemampuan yang menjadi instrumen pada tujuan yang mereka kejar dan pada kontrol yang mereka latih atas lingkungannya (Mukhid, 2009). Teori kognitif ini mengacu pada pembelajaran seseorang secara sosial baik melalui media maupun langsung dari orang lain. Pembelajaran seseorang dilalui melalui observasi terhadap lingkungan baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap lingkungan.

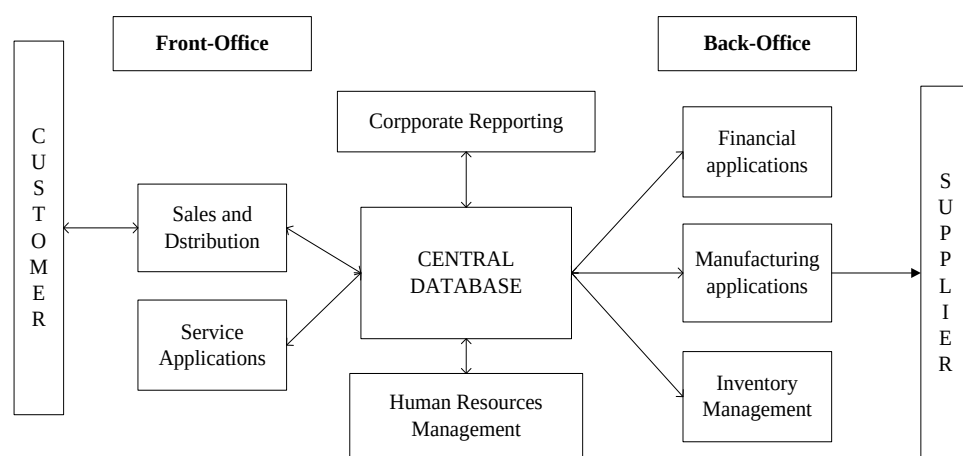
2.1.3 Sistem Informasi Akuntansi (SIA)

Sistem informasi akuntansi (SIA) merupakan kumpulan sistem ataupun komponen yang saling terintegrasi baik secara fisik ataupun non fisik yang saling berhubungan dan bekerja sama satu sama lain secara harmonis untuk mengolah data transaksi yang berkaitan dengan keuangan sehingga menghasilkan informasi keuangan (Susanto, 2008). Dalam pendapat lain sistem informasi akuntansi adalah kumpulan dari sumber daya yang telah dibuat sedemikian rupa untuk mengubah seluruh data ke dalam informasi baik itu data keuangan maupun non keuangan yang selanjutnya akan dijadikan dasar pengambilan keputusan (Bodnar, George, dan William 2006).

2.1.4 *ERP Simulation Game*

ERP Simulation game (ERPsim game) adalah salah satu media pengajaran perangkat lunak ERP yang dikembangkan oleh HEC Montreal (L. Chen, Keys, dan Gaber 2015). *ERP simulation game* merupakan sistem yang menggambarkan

tiruan kegiatan suatu perusahaan, tiruan kegiatan disini diartikan sebagai kegiatan-kegiatan perusahaan dengan cakupan yang di perkecil baik waktu, kondisi, dan cara kerja dari suatu perusahaan. Kegiatan dari perusahaan mencakup pembelian, produksi, penjualan, investasi, pemasaran, serta analisa. Konsep dari ERP sendiri mengemas informasi keuangan dari kegiatan perusahaan secara keseluruhan.



Gambar 2.2 Konsep Dasar ERP (Falahah, 2007)

Cara melakukan permainan ini memerlukan beberapa tim yang mengelola semua proses bisnis sebuah perusahaan dengan melihat transaksi, dan laporan dari semua operasi perusahaan. Analisa dilakukan dengan melihat bagaimana kondisi pasar dan membandingkan dengan perusahaan sendiri untuk membuat strategi apa yang perlu dilakukan selanjutnya untuk dapat mempertahankan suatu perusahaan baik itu untuk bersaing dengan kompetitor ataupun dalam peningkatan laba perusahaan. Pasar simulasi memberi siswa kesempatan untuk mempraktikkan strategi bisnis mereka dan untuk mengembangkan keterampilan secara langsung dalam mengelola proses bisnis menggunakan klien SAP. Menggunakan simulasi

SAP, siswa juga mengembangkan ketrampilan teknis melalui interaksi langsung dengan klien SAP yang sebenarnya (Cronan dan Douglas, 2012).

2.1.5 Gender

Kecenderungan gender dapat mengontrol perilaku sehingga dapat mempengaruhi niat penggunaan suatu teknologi dimana pengaruh tersebut memberikan hasil lebih kuat untuk siswa laki-laki dibandingkan untuk perempuan (Chiu, Lin, dan Tang 2005). Temuan perbedaan gender yang signifikan memberikan dukungan tambahan untuk teori-teori psikologis, yang menyatakan bahwa laki-laki dan perempuan memiliki persepsi berbasis pada perbedaan gender (Venkatesh dan Morris, 2000).

2.1.6 Efikasi Diri

Efikasi diri (*self-efficacy*) merupakan salah satu faktor utama dalam pengembangan teori kognitif sosial. Efikasi diri sangat berhubungan dengan keyakinan orang dalam kemampuan mereka untuk memobilisasi motivasi, sumber daya kognitif, dan tindakan yang diperlukan untuk mengendalikan peristiwa dalam hidup mereka (Wood dan Bandura, 1989). Selain masuk ke dalam teori kognitif sosial, menurut Lee, Cheung, dan Chen (2005) menyatakan bahwa faktor-faktor yang terkait dengan proses manusia dan perubahan sosial harus dimasukkan ke dalam teori TAM karena dapat memberi penjelasan mengenai faktor yang dapat mempengaruhi seseorang dalam penerimaan teknologi.

2.1.7 Sikap

Venkatesh (2003) menyatakan sikap terhadap penggunaan teknologi didefinisikan sebagai reaksi keseluruhan individu untuk menggunakan sistem.

Disisi lain maksud dari sikap adalah penilaian evaluatif individu dari perilaku target dalam hal dimensi tertentu. Misalnya, baik versus buruk, berbahaya versus bermanfaat, menyenangkan versus tidak menyenangkan, dll. Dari hal-hal yang telah terjadi baik langsung oleh individu tersebut maupun oleh lingkungannya akan disimpulkan dengan mengevaluasi diri sehingga menghasilkan penilaian berupa sikap (Holden dan Karsh, 2010).

2.1.8 Niat

Niat adalah hasil yang terjadi setelah seseorang mengalami proses baik itu secara internal ataupun eksternal untuk mengetahui bahwa sesuatu hal telah sesuai dengan apa yang diinginkan. Dengan adanya niat yang positif dapat menimbulkan adanya sistem yang baru dapat diterima dan digunakan. Niat sendiri merupakan suatu pacuan yang akan membuat ketertarikan seseorang terhadap suatu hal yang akan dilakukan secara nyata.

2.1.9 Persepsi

Persepsi merupakan anggapan seseorang mengenai suatu objek, bagaimana seseorang menafsirkan objek tersebut dari sudut pandang mana saja. Menurut Kotler (2004) persepsi sendiri didefinisikan sebagai proses yang digunakan oleh individu untuk memilih, mengorganisasi dan menginterpretasi masukan informasi guna menciptakan gambaran dunia yang memiliki arti. Dalam membentuk suatu persepsi biasanya dibentuk oleh keyakinan dari orang yang telah dipercaya atau dianggap sebagai referensi, dan motivasi orang tersebut untuk berperilaku sesuai dengan keinginannya dari orang yang dianggap sebagai referensi (Herrero, Rodriguez, dan Garcia 2009).

2.1.10 Persepsi Kemudahan (*Perceived Ease of Use*)

Persepsi kemudahan merupakan anggapan bahwa suatu pekerjaan dapat dilakukan tanpa adanya beban yang berat dalam menjalankan suatu tugas tertentu. Persepsi kemudahan penggunaan didefinisikan sebagai derajat kepercayaan seseorang bahwa menggunakan suatu sistem tertentu akan bebas dari usaha (Davis, 1989). Dalam teori lain oleh Rogers (1995) memberikan pendapat bahwa persepsi kemudahan penggunaan menunjukkan sejauh mana sebuah penemuan dipandang sebagai tidak terlalu sulit untuk dimengerti, dipelajari, atau dioperasikan.

2.1.11 Persepsi Manfaat (*Perceived Usefulness*)

Persepsi kegunaan adalah salah satu faktor yang membuat seseorang percaya bahwa apabila seseorang melakukan sesuatu akan mendapatkan hasil yang memiliki nilai keuntungan pada suatu kinerja. Persepsi kegunaan bagi individu merupakan sebuah manifestasi dari peningkatan kinerja dan motivasinya terhadap sistem tersebut (Robey dan Farrow, 1982). Menurut Teo, Lim, dan Fedric (2007) menjelaskan bahwa pada persepsi kegunaan mencerminkan probabilitas subjektif pengguna yang akan menggunakan sistem informasi yang baru apakah akan bermanfaat bagi diri sendiri atau organisasinya.

2.2 Penelitian Terdahulu

Ningtyas dan Nazar (2016) meneliti pengaruh persepsi manfaat, kemudahan, kerumitan, dan sikap penggunaan terhadap minat menggunakan ERP pada mahasiswa akuntansi Universitas Telkom dengan membagikan kuisisioner kepada 207 mahasiswa sebagai responden. Analisis data yang digunakan yaitu

dengan analisis deskriptif dan analisis regresi berganda. Penelitian ini memberikan hasil bahwa semua persepsi berpengaruh positif terhadap minat menggunakan ERP kecuali sikap pengguna yang memberikan hasil tidak berpengaruh positif terhadap minat mahasiswa menggunakan ERP.

Yatim, Goh, dan Mohamad (2018) melakukan sebuah penelitian mengenai factor yang mempengaruhi penggunaan dari *monsoonsim business simulation by UTM undergraduate students*. Penelitian ini juga mengacu pada *technology acceptance model* (TAM) dengan faktor-faktor yang diteliti diantaranya persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan persepsi kenikmatan. Pada ketiga variabel tersebut ketiganya berpengaruh signifikan terhadap sikap penggunaan dan sikap penggunaan sendiri juga berpengaruh signifikan terhadap niat mengikuti *moonsonsim business simulation*.

Sriwidharmanely dan Syafrudin (2012) menjelaskan tentang penerimaan perangkat lunak akuntansi pada 162 mahasiswa akuntansi di Bengkulu. Analisis variabel dengan menggunakan *Structural Equation Model* (SEM) kemudahan pengguna memiliki pengaruh positif terhadap kegunaan perangkat lunak akuntansi namun kegunaan perangkat lunak tidak berpengaruh secara signifikan terhadap sikap penggunaan dan sikap menggunakan secara teratur. Namun disisi lain kegunaan yang dirasakan berpengaruh positif terhadap minat.

Rajan dan Baral (2015) menyatakan dalam penelitiannya mengenai faktor yang mempengaruhi mahasiswa dalam menggunakan ERP. Penelitiannya mengenai efek dari beberapa faktor individu, organisasi, dan teknologi pada penggunaan ERP dan dampaknya pada pengguna akhir. Pada analisa

menggunakan Hasil analisis menunjukkan bahwa pada faktor individu yaitu efikasi diri terhadap komputer, faktor organisasi yaitu dukungan organisasi, pelatihan, serta yang terakhir yaitu faktor teknologi diantaranya terdapat kesesuaian memiliki pengaruh positif terhadap penggunaan ERP. Disisi lain pada faktor teknologi yaitu kesulitan berpengaruh negatif terhadap penggunaan ERP.

Chomchalao dan Naenna (2013) meneliti pengaruh sifat sistem dan sifat individu terhadap penerimaan pelayanan *e-government* di Thailand dengan menggunakan *technology acceptance model* (TAM). Hasil penelitian yang menggunakan 400 responden menunjukkan bahwa sifat sistem (kualitas sistem, kualitas informasi, dan kualitas pelayanan) dan sifat individu (efikasi diri, pengaruh lingkungan, inovasi diri terhadap IT) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap niat menggunakan *e-government*.

Putra (2016) melakukan penelitian mengenai pengaruh faktor-faktor dalam sikap terhadap penerimaan informasi sistem menggunakan *technology acceptance model* (TAM) dengan studi kasus SPAN system di Indonesia. Secara teoritis dan praktis Technology Acceptance Model (TAM) merupakan model yang dianggap paling tepat dalam menjelaskan bagaimana pengguna menerima suatu sistem. Penelitian dilakukan kepada 210 responden dipilih secara acak untuk mewakili masing-masing kantor. Hasil penelitian ini menunjukkan 4 hipotesis diterima dari 8 hipotesis, yaitu: a) pengaruh negatif dengan hasil demonstrasi, b) *self-efficacy* komputer dengan kualitas output, c) *self-efficacy* komputer dengan kemudahan penggunaan yang dirasakan, d) persepsi kemudahan penggunaan dengan manfaat yang dirasakan.

Adedoja dan Morakinyo (2016) melakukan penelitian tentang pengaruh gender dalam penerimaan *mobile learning instruction* menggunakan teori *Technology Acceptance Model (TAM)*. Penelitian ini dilakukan di Nigeri dengan 216 responden dari *University of Ibadan*. Penelitian ini meneliti apakah perbedaan gender berpengaruh terhadap persepsi manfaat, persepsi kemudahan, sikap, minat, dan efikasi diri terhadap penerimaan *mobile learning instruction*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa gender hanya berpengaruh signifikan terhadap ketertarikan saja.

Fajrini (2009) meneliti mengenai perbedaan gender dalam pandangan dan hubungan penerimaan *e-learning*. Penelitian ini dilakukan dengan mengambil responden yang merupakan mahasiswa Universitas Diponegoro menggunakan kuisioner. penelitian ini menguji tentang perbedaan gender yang berpengaruh terhadap kegunaan *e-learning system*, ketertarikan penggunaan *e-learning system*, persepsi kemudahan penggunaan teknologi informasi, kemudahan kegunaan, perbedaan pengaruh kemudahan perilaku ketertarikan penggunaan *e-learning system*, dan perbedaan persepsi perilaku ketertarikan menggunakan *e-learning system*. Hasilnya hampir semua tidak signifikan kecuali perbedaan perilaku ketertarikan menggunakan *e-learning sistem*.

2.3 Hipotesis

2.3.1 Pengaruh Sikap Terhadap Niat Mahasiswa Mengikuti *ERP Simulation Game*

Mengacu pada *technology acceptance model (TAM)* dari hasil penerimaan persepsi-persepsi yang telah dievaluasi oleh individu akan menimbulkan sikap

atas suatu teknologi kemudian atas sikap tersebut akan berlanjut pada minat/niat individu dalam menggunakan serta memanfaatkan suatu teknologi yang baru. Berdasarkan teori TAM ini beberapa penelitian yang sudah meneliti mengenai pengaruh sikap terhadap niat individu menggunakan suatu teknologi baru menggambarkan hasil bahwa sikap memiliki pengaruh positif terhadap niat (Yatim, Goh, and Mohamad 2018). Berbeda dengan penelitian yang dilakukan Ningtyas dan Nazar (2016) dan Sriwidharmanely and Syafrudin (2012) bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan atas sikap mahasiswa dalam menggunakan ERP. Berdasarkan penjelasan tersebut, dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

H_1 : Sikap berpengaruh positif terhadap niat mahasiswa akuntansi mengikuti *ERP simulation game*.

2.3.2 Pengaruh Persepsi Kemudahan (*Perceived Ease of use*) dan Persepsi Manfaat (*perceived usefulness*) Terhadap Sikap Mahasiswa

Persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) dan persepsi manfaat (*perceived usefulness*) merupakan komponen utama dalam teori *Technology Acceptance Model* (TAM). Keduanya memiliki pengaruh terhadap sikap seseorang sebagai penentu seseorang akan melakukan sesuatu. Pikkarainen dkk (2004) memberi pendapat bahwa teknologi yang mudah digunakan akan lebih menyenangkan bagi pengguna, dan oleh karena itu, mereka cenderung mengadopsi sikap positif dengan adanya manfaat dan kemudahan pada suatu teknologi.

Pada penelitian sebelumnya juga telah banyak memberikan hasil yang selalu memperkuat *Technology Acceptance Model* (TAM) yaitu mengenai adanya

pengaruh positif dari persepsi manfaat dan kemudahan terhadap minat untuk menggunakan suatu sistem baru (Yatim, Goh, and Mohamad 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. Sistem ERP tidak hanya meningkatkan kemampuan organisasi untuk mengumpulkan lebih banyak informasi secara lebih rinci dan dalam waktu nyata, tetapi juga telah menyebabkan penyebaran informasi yang lebih luas ke seluruh organisasi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa persepsi manfaat dan persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan teknologi. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Sriwidharmanely and Syafrudin (2012) mengemukakan bahwa baik persepsi kemudahan maupun persepsi manfaat tidak berpengaruh terhadap sikap. Berdasarkan penjelasan tersebut, dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

H_2 : Persepsi kemudahan (*Perceived Ease of use*) berpengaruh positif terhadap sikap mahasiswa.

H_3 : Persepsi manfaat (*perceived usefulness*) berpengaruh positif terhadap sikap mahasiswa.

2.3.3 Pengaruh Efikasi Diri Terhadap Persepsi Kemudahan (*Perceived Ease of use*)

Efikasi diri merupakan variabel yang dikembangkan dalam teori kognitif sosial mengacu pada bagaimana sosial berpengaruh pada evaluasi diri. Penelitian

sebelumnya Rajan and Baral (2015) mengungkapkan bahwa efikasi diri memiliki pengaruh positif yang paling signifikan terhadap persepsi kemudahan dan membuat pengguna merasakan kesederhanaan penggunaan dari suatu teknologi. Dengan kata lain efikasi diri merupakan faktor utama yang menjadi penentu niat seseorang. Serupa dengan penelitian lainnya (Chomchalao and Naenna, 2013 ; Putra, 2016) mengungkapkan bahwa efikasi diri berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan. Berdasarkan penjelasan tersebut, dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

H₄ : Efikasi diri berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan (Perceived Ease of use).

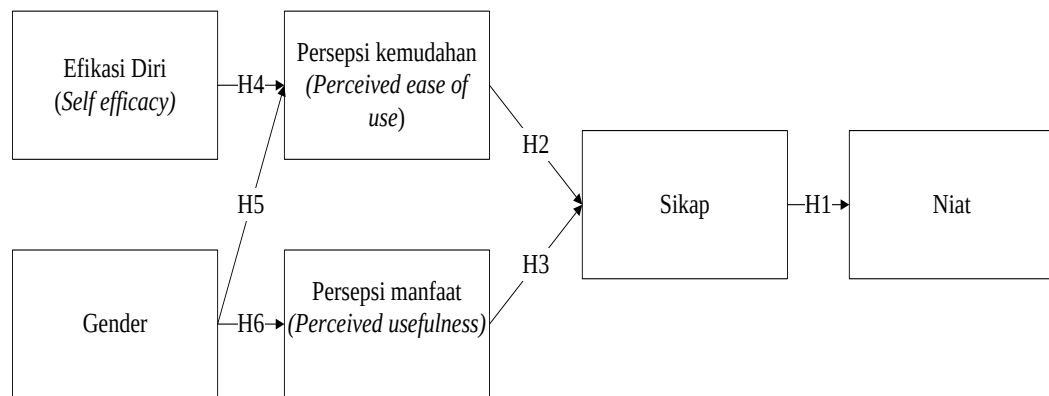
2.3.4 Pengaruh Gender Terhadap Persepsi Kemudahan (*Perceived Ease of Use*) dan Persepsi Manfaat (*Perceived Usefulness*)

Gender menjadi salah satu variabel yang melatarbelakangi alasan seseorang untuk mengambil satu keputusan. Ong dan Lai (2004) mengemukakan hasil bahwa “wanita memiliki tingkat lebih tinggi pada efikasi diri, persepsi kemudahan, persepsi manfaat, dan minat mahasiswa akuntansi mengikuti sistem ERPsim menunjukan hasil yang signifikan”. Berbeda hasil dengan penelitian pendukung penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Adedoja dan Morakinyo (2016) serta Fajrini (2009). Sehingga berdasarkan dua penelitian pendukung tersebut diuraikan rumusan hipotesis sebagai berikut :

H₅ : Gender berpengaruh terhadap Persepsi kemudahan (Perceived Ease of Use).

H_6 : Gender berpengaruh terhadap persepsi manfaat (*perceived usefulness*).

2.4 Kerangka Pemikiran



Gambar 2.3 Kerangka Pemikiran

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Populasi dan Sampel

Populasi yang akan diambil dalam penelitian ini adalah mahasiswa akuntansi Universitas Islam Indonesia dengan sampel mahasiswa akuntansi strata-1 yang sudah mengambil matakuliah ERP. Penelitian ini akan mengungkapkan tentang faktor niat mahasiswa mengikuti *ERP simulation game* oleh karena itu dibutuhkan adalah data primer. Data primer yang memiliki jumlah yang cukup banyak tidak memungkinkan untuk diteliti seluruhnya sehingga diperlukan beberapa sampel.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu dengan *purposive sampling*. Penelitian dengan menggunakan *purposive sampling* ini akan menyaring kembali sampel yaitu dengan kriteria mahasiswa akuntansi S1 yang masih berstatus aktif pada tahun ajaran 2017/2018 serta telah mengambil matakuliah ERP. Perhitungan minimal sampel yang digunakan yaitu menggunakan *nonprobability sampling design* yaitu dengan menghitung 5 kali dari total indikator dari item pertanyaan (Hair dkk 2011). Minimal sampel yang diperlukan yaitu 115.

Metode pengumpulan data merupakan cara yang digunakan untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam memecahkan permasalahan yang akan diungkap pada penelitian ini. Metode pengambilan data yang digunakan yaitu dengan metode penyebaran kuesioner yang ditujukan kepada mahasiswa

Universitas Islam Indonesia fakultas ekonomi jurusan akuntansi strata-1 sebagai responden. Metode kuesioner disebarkan kepada responden dengan mengisi formulir yang telah diberikan baik secara langsung ataupun melalui link *google doc*.

3.2 Variabel Penelitian

3.2.1 Variabel Dependen

Variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel lainnya. Dalam penelitian ini variabel dependen menjelaskan tentang niat mahasiswa akuntansi untuk mengikuti *ERP simulation game*.

3.2.1.1 Niat

Penentu seseorang memutuskan suatu hal yaitu dengan adanya minat yang didalamnya sudah terdapat niat. Variabel minat diukur dalam 1 item pernyataan pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 Item Pernyataan Variabel Niat

Variabel	Indikator	Referensi
NI	Saya berniat mengikuti <i>ERPsim game</i> pada event selanjutnya	(Y. C. Chen dkk 2013)

3.2.2 Variable Independen

Variable independen merupakan variabel-variabel yang mempengaruhi variable dependen. Variable independen yang akan diungkapkan diantaranya .

3.2.2.1 Sikap

Pada *technology acceptance model* (TAM) telah dijelaskan ada dua faktor yang mempengaruhi niat secara mendasar yaitu persepsi manfaat dan persepsi kemudahan, dari kedua persepsi tersebut terbentuklah sikap dari individu terhadap

ERP simulation game. Variabel sikap diukur dalam 4 item pernyataan pada tabel 3.2.

Tabel 3.2 Item Pernyataan Variabel Sikap

Variabel	Indikator	Referensi
SK	Mengikuti <i>ERPsim game</i> adalah ide yang bagus	(Rivera, Gregory dan Cobos, 2015)
	<i>ERPsim game</i> membuat pengalaman saya lebih menarik	
	Mengikuti <i>ERPsim game</i> itu sangat berharga	(Y. C. Chen dkk 2013)
	Mengikuti <i>ERPsim game</i> itu menantang	

3.2.2.2 Persepsi Kemudahan (*Perceived Ease of Use*)

Setiap teknologi pasti dibuat untuk memudahkan pengguna dalam mengintegrasikan seluruh kegiatan yang terangkum didalamnya. ERP juga dibuat sedemikian rupa untuk membuat seluruh kegiatan operasional perusahaan dapat diintegrasikan dalam satu sistem. Bagi individu yang masih cukup awam terhadap bagaimana integrasi ERP diperlukan *ERP simulation game* agar mudah mengerti keseluruhan dari sistem tersebut, khususnya bagi mahasiswa yang memang belum pernah memegang suatu perusahaan secara langsung. Variabel persepsi kemudahan diukur dalam 6 item pernyataan pada tabel 3.3.

Tabel 3.3 Item Pernyataan Variabel Persepsi Kemudahan

Variabel	Indikator	Referensi
PK	<i>ERPsim game</i> mudah untuk dipelajari	(Ningtyas dan Nazar, 2016)
	Mudah untuk menguasai <i>ERPsim game</i>	
	<i>ERPsim game</i> mudah dimengerti	
	Mudah untuk menyesuaikan diri dengan <i>ERPsim game</i>	
	<i>ERPsim</i> sangat mudah untuk digunakan	
	Mudah untuk menjadi mahir menguasai <i>ERPsim game</i>	

3.2.2.3 Persepsi Manfaat (*Perceived Usefulness*)

ERP simulation game dibuat tidak cuma-cuma namun memiliki maksud dan tujuan tertentu yaitu diantaranya memberikan manfaat bagi penggunanya. *ERP simulation game* merupakan gambaran sistem ERP yang diimplementasikan pada suatu perusahaan yang dapat memberi gambaran apa saja pelajaran yang didapat dalam mengoperasikan kegiatan perusahaan dengan ERP dibandingkan tanpa menggunakan ERP. Variabel persepsi manfaat diukur dalam 6 item pernyataan pada tabel 3.4.

Tabel 3.4 Item Pernyataan Variabel Persepsi Manfaat

Variabel	Indikator	Referensi
PM	<i>ERPsimsim game</i> membuat kasus yang dihadapi lebih cepat terselesaikan	(Ningtyas dan Nazar 2016)
	<i>ERPsimsim game</i> dapat menggambarkan kinerja perusahaan	
	<i>ERPsimsim game</i> dapat meningkatkan produktifitas penyelesaian kasus dalam kompetisi	
	<i>ERPsimsim</i> membuat pekerjaan lebih efektif dan mudah	
	<i>ERPsimsim game</i> sangat menguntungkan bagi mahasiswa	(Sriwidharmanely dan Syafrudin 2012)
	<i>ERPPsimsim game</i> dapat meningkatkan kinerja mahasiswa dalam menyelesaikan kasus	

3.3.2.4 Efikasi Diri (*Self-Efficacy*)

Cara mengoperasikan suatu alat setiap individu memiliki kemampuan tersendiri namun selain kemampuan seseorang harus memiliki efikasi diri sebagai

dasar seseorang saat melakukan suatu hal. Variabel efikasi diri diukur dalam 6 item pernyataan pada tabel 3.5.

Tabel 3.5 Item Pernyataan Variabel Efikasi Diri

Variabel	Indikator	Referensi
ED	Saya memiliki keyakinan pada kemampuan saya bahwa saya dapat memecahkan masalah sulit saat mengikuti <i>ERPsim game</i>	(Y. C. Chen dkk 2013)
	Jika saya mendapat bantuan atau masukan dari teman sekelompok saya, saya akan menyelesaikan masalah sulit saat mengikuti <i>ERPsim game</i>	
	Jika saya memiliki cukup waktu untuk belajar, saya yakin bisa menyelesaikan masalah sulit sendiri saat mengikuti <i>ERPsim game</i>	
	Jika saya mendapatkan bimbingan saya akan memecahkan masalah sulit saat saya mengikuti <i>ERPsim game</i>	
	Jika saya mendapatkan fasilitas yang memadai, saya akan menyelesaikan masalah yang sulit saat mengikuti <i>ERPsim game</i>	
	Jika saya dapat memiliki pengalaman yang diperlukan, saya akan memecahkan masalah saat mengikuti <i>ERPsim game</i>	

3.2.3 Pengukuran Variabel

Pengukuran penelitian dilakukan berdasarkan enam variabel diatas diantaranya : gender , efikasi diri, persepsi kemudahan, persepsi manfaat, sikap dan niat mahasiswa mengikuti *ERP simulation game* sebagai variabel dependen. Pengukuran penilaian variabel skala *likert* 1-4 poin diantaranya 1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju, 3 = setuju, dan 4 = sangat setuju.

3.3 Analisa Data

Data-data yang telah terkumpul tidak bisa langsung disajikan dalam sebuah penelitian, dibutuhkan proses untuk membuat data-data yang diambil langsung dari responden dapat dimengerti dengan benar sesuai permasalahan yang akan diungkapkan. Untuk menerjemahkan data-data ke dalam hasil yang mudah dipahami dibutuhkan alat berupa PLS. analisis jalur PLS adalah teknik yang digunakan dalam kasus yang memiliki variabel laten lebih dari satu namun dengan ukuran sampel yang relatif kecil (Haenlein dan Kaplan, 2004). Beberapa metode analisa yang dilakukan dalam penelitian ini diantaranya :

3.3.1 Analisa Deskriptif

Analisa deskriptif digunakan untuk menggambarkan hasil dari analisa atas data yang telah dikumpulkan berdasarkan atas teori dan pendekatan yang ada agar dapat diambil kesimpulan apa arti dari data-data tersebut (Ghozali, 2011).

3.3.2 Uji kualitas data

Uji kualitas data menggunakan yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *partial least square* (PLS). *Partial least square* merupakan salah satu teknik untuk mengetahui respon dari variabel dalam suatu penelitian. PLS dilakukan dengan dua metode utama (Ghozali, 2006) diantaranya:

3.3.2.1 Model Pengukuran (*Outer Model*)

Outer model digunakan untuk melihat bagaimana indikator-indikator pada suatu variabel mempengaruhi variabel tersebut. Pengujian yang dilakukan dalam *outer model* diantaranya :

3.3.2.1.1 Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya suatu kuisisioner (Ghozali, 2011). Uji validitas akan mengukur kesesuaian dengan apa yang seharusnya diukur. Dengan kata lain kuisisioner tersebut dapat mengungkapkan apakah setiap butir pertanyaan telah menjabarkan apa yang semestinya diukur. Penentuan valid tidaknya suatu kuisisioner dilihat dari nilai *loading factor* sebesar 0,05.

3.3.2.1.2 Uji Realiabilitas

Uji reliabilitas diperlukan dalam menetapkan bahwa setiap butir pertanyaan yang disajikan dalam kuesioner reliabel. Suatu kuesioner dapat dikatakan reliabel atau handal apabila penilaian seseorang terhadap pernyataan dalam kuesioner tersebut konsisten dari waktu ke waktu (Ghozali, 2011). Pertanyaan-pernyataan dalam kuesioner untuk mengukur bahwa variabel reliabel apabila nilai *cronbach's alpha* melebihi 0,07.

3.3.2.2 Model Struktural (*Inner Model*)

Inner model digunakan untuk mengukur bagaimana hubungan atau pengaruh antar variabel baik itu variabel dependen ataupun independen. Pengujian yang dilakukan dalam *inner model* diantaranya :

3.3.2.2.1 Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Uji Koefisien diperlukan untuk melihat seberapa tepat suatu regresi menjelaskan variabel independen (Ghozali, 2006). Untuk melihat ketepatan informasi dapat dilihat dari tingkat koefisien determinan (R^2) dengan penentuan nilai dari 0 sampai 1.

3.3.2.2.2 Uji Statistik (Uji T)

Uji statistik dibutuhkan untuk melihat apakah dari setiap variabel independen masing-masing memiliki pengaruh terhadap variabel dependen. Pada uji t variabel independen dianggap berpengaruh terhadap variabel dependen apabila t-hitung lebih besar dari t-tabel (1,96) pada tingkat *alpha* 5% (Ghozali, 2006).

3.3.2.2.3 *Path Coefficients*

Path coefficients merupakan nilai koefisien yang menggambarkan besarnya hubungan atau pengaruh dari konstruk laten. Pada analisis menggunakan *path coefficient* akan memberikan gambaran mengenai bagaimana pengaruh antar variabel bebas dan terikat. Hasil penelitian dianggap signifikan apabila nilai probabilitas (*p-value*) lebih besar dari 0,05 dan suatu koefisien memiliki pengaruh positif dalam pengujian hipotesis apabila nilai dari variabel memiliki nilai yang positif (Ghozali, 2006).

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diperoleh dari data yang telah diberikan oleh responden kemudian dilakukan pengolahan data, dan analisis atas hasil pengolahan data. Pengolahan data sendiri dilakukan dengan menggunakan.

4.1 Karakteristik Responden

Karakteristik responden menjelaskan tentang data seperti apa yang akan diambil dari responden. Karakteristik responden pada penelitian ini akan dipisah berdasarkan jenis kelamin, dan angkatan.

4.1.1. Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 4.1 Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

Jenis kelamin	Jumlah	Persentase
Laki-laki	36	30,51%
Perempuan	82	69,49%
Total	118	100%

Sumber : Hasil olah data primer, 2018

Berdasarkan tabel di atas karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin menggambarkan bahwa mahasiswa akuntansi yang telah mengisi kuisisioner mengenai faktor yang mempengaruhi niat mahasiswa akuntansi mengikuti *ERP simulation game* dari 118 responden 30,51% atau sebanyak 36 orang berjenis kelamin laki-laki sedangkan sisanya 69,49% atau sebanyak 82 orang berjenis kelamin perempuan. Pernyataan diatas menunjukkan bahwa responden dalam penelitian ini sebagian besarnya adalah perempuan.

4.1.2. Karakteristik Berdasarkan Angkatan

Tabel 4.2 Karakteristik responden berdasarkan angkatan

Angkatan	Jumlah	Persentase
2014	32	27,12%
2015	36	30,51%
2016	50	42,37%
Total	118	100%

Sumber : Hasil olah data primer, 2018

Tabel 4.2 menggambarkan karakteristik responden berdasarkan angkatan memberikan hasil bahwa hampir seimbang antara responden angkatan 2014, 2015, dan 2015 namun dari sisi presentase responden dapat dilihat bahwa mahasiswa akuntansi yang menjadi responden angkatan 2016 lebih mendominasi dibanding mahasiswa akuntansi angkatan 2015 dan 2014.

4.2 Analisa Data

4.2.1. Pengujian Model Pengukuran (*Outer Model*)

Pengujian dengan menggunakan outer model digunakan untuk menguji instrumen mengenai reabilitas dan validitas. Didalam *outer model* dapat menemukan 3 hasil diantaranya:

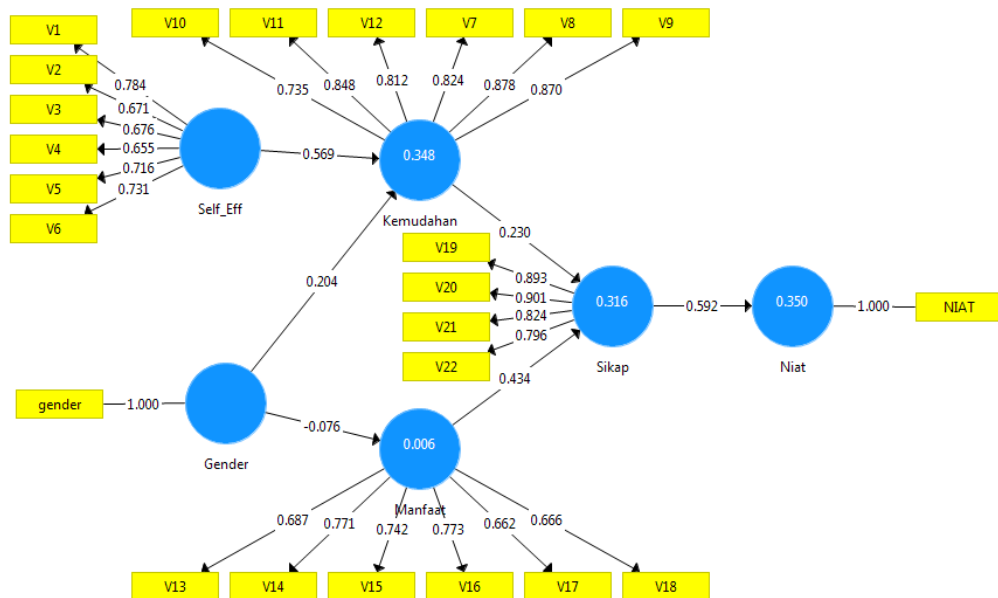
4.2.1.1. *Convergent Validity*

Berdasarkan atas hasil yang tertera baik pada gambar 4.1 maupun pada tabel 4.3 dapat disimpulkan bahwa semua indikator instrumen memiliki nilai diatas 0,05. Angka data yang telah diolah dengan hasil diatas 0,05 memberikan arti bahwa data telah valid.

Tabel 4.3 *Outer Loading*

	Niat	Sikap	Persepsi Kemudahan	Persepsi Manfaat	Efikasi Diri	Gender
Niat	1.000					
V7			0,824			
V8			0,878			
V9			0,870			
V10			0,735			
V11			0,848			
V12			0,812			
V13				0,687		
V14				0,771		
V15				0,742		
V16				0,773		
V17				0,662		
V18				0,666		
V19		0,893				
V20		0,901				
V21		0,824				
V22		0,796				
V1					0,784	
V2					0,671	
V3					0,676	
V4					0,655	
V5					0,716	
V6					0,731	
Gender						1,000

Sumber : Hasil olah data primer, 2018



Gambar 4.1 Diagram Jalur disertai Nilai Loading Factor

4.2.1.2. Discriminant Validity

Tabel 4.4 Correlation of Laten Variabels

Variabel	Gender	Persepsi kemudahan	Persepsi Manfaat	Niat	Efikasi Diri	Sikap
Gender						
Persepsi Kemudahan	0,161	0,829				
Persepsi Manfaat	-0,076	0,377	0,718			
Niat	0,049	0,432	0,283	1,000		
Efikasi Diri	-0,075	0,554	0,372	0,371	0,707	
Sikap	-0,026	0,393	0,521	0,592	0,509	0,855

Sumber : Hasil Olah data Primer, 2018

Hasil tabel 4.4 menunjukkan hasil dari akar *average variance extracted* ($\sqrt{AVE}$) untuk menentukan nilai *discriminant validity* dapat dilihat dari koefisien korelasi antar variabel yang lebih tinggi dibanding nilai $\sqrt{AVE}$ pada variabel lainnya.

4.2.1.3. *Composite Reliability*

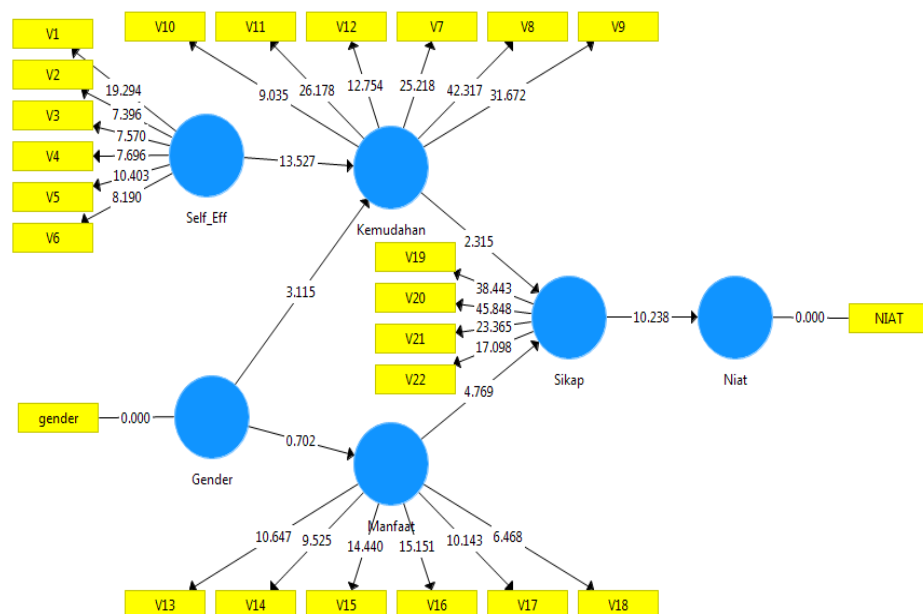
Tabel 4.5 *Composite Reliability*

Variabel	<i>Composite Reliability</i>
Niat	1.000
Sikap	0.915
Persepsi Kemudahan	0.929
Persepsi Manfaat	0.864
Efikasi Diri	0.857
Gender	

Sumber : Hasil olah data primer, 2018

Keseluruhan hasil *composite reliability* pada tabel 4.5 menunjukkan bahwa seluruh nilai pada tiap variabel lebih besar dari 0,07. Nilai tersebut memberikan arti bahwa seluruh konstruk pada penelitian tersebut reliabel, sehingga semua instrumen pada data tersebut dapat diandalkan.

4.2.2. Evaluasi Model struktural (*Inner Model*)



Gambar 4.2 Diagram Jalur Disertai Nilai *Loading Factor Inner Model*

Hasil dari gambar 4.2 memperlihatkan hasil dari t-hitung yang bertujuan untuk menentukan apakah variabel independen memiliki pengaruh terhadap

variabel dependennya. Hasil diatas dari keseluruhan variabel independen memiliki hasil bahwa t-hitung lebih besar dari t-tabel yaitu sebesar 1,96. Uraian di atas dapat disimpulakn bahwa keseluruhan dari masing-masing variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependennya.

Tabel 4.6 Koefsien Determinasi

Variabel	<i>R-Square</i>	<i>R-Square Adjusted</i>
Niat	0,350	0,344
Sikap	0,316	0,305
Persepsi Kemudahan	0,348	0,337
Persepsi Manfaat	0,006	-0,003

Sumber : Hasil olah data primer, 2018

Dalam pengujian menggunakan *inner model* dapat dilihat pada nilai *r-square* pada variabel laten dependen. Pada tabel 4.6 menunjukkan hasil bahwa sikap memiliki nilai 0,316 yang memiliki arti bahwa sebesar 31,6% dijelaskan melalui persepsi kemudahan dan persepsi manfaat, sedangkan sisanya sebesar 68,4% dipengaruhi oleh variabel lain. Pada *r-square* persepsi manfaat memiliki nilai 0,006 yang artinya memiliki arti 0,6% dipengaruhi oleh gender sedangkan sisanya sebesar 99,4% dipengaruhi oleh faktor lain. Persepsi kemudahan memiliki nilai *r square* sebesar 0,348 yang berarti 34,8% dijelaskan oleh efikasi diri dan gender sedangkan sisanya 65,2% dipengaruhi oleh faktor lain. Niat menunjukkan hasil sebesar 0,35 yaitu memberikan arti bahwa sebesar 35% niat dijelaskan oleh sikap sedangkan sisanya sebesar 65% dijelaskan oleh faktor lain diluar model.

4.3 Hasil Pengujian Hipotesis

Tabel 4.7 *Path Coefficient*

Model	Original Sample (O)	P Values
Sikap→Niat	0.592	0.000
Persepsi kemudahan→Sikap	0.230	0.021
Persepsi Manfaat→Sikap	0.434	0.000
Efikasi Diri → Persepsi kemudahan	0.569	0.000
Gender→ Persepsi Kemudahan	0.204	0.002
Gender→ Persepsi Manfaat	-0.076	0.483

Sumber : Hasil olah data primer, 2018

H₁ : Hasil Pengujian Pengaruh Sikap Terhadap Niat Mahasiswa Mengikuti ERP Simulation Game

Pengujian hipotesis 1 menunjukkan sikap terhadap niat dalam mengikuti *ERP simulation game*. Pada Tabel 4.7 hasil pengujian memperlihatkan bahwa adanya **pengaruh signifikan**, karena memiliki *p-value* sebesar 0,000 dimana nilainya lebih kecil dari nilai probabilitasnya (0,05). Nilai koefisien menunjukkan angka 0,592 memberikan arti bahwa terdapat **pengaruh positif** antara sikap terhadap niat mahasiswa akuntansi untuk mengikuti *ERP simulation game* sehingga semakin tinggi sikap semakin tinggi pula terhadap niat penggunaanya.

Berdasarkan hasil diatas dapat diambil kesimpulan bahwa pada hipotesis pertama yaitu sikap mahasiswa memiliki pengaruh positif terhadap niat mahasiswa akuntansi untuk mengikuti *ERP simulation game*. Penelitian ini menyimpulkan 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*. Penelitian ini sejalan

dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Yatim, Goh, and Mohamad (2018) dan berbanding terbalik dengan penelitian lainnya (Ningtyas and Nazar, 2016 ; Sriwidharmanely and Syafrudin, 2012) yang menyatakan bahwa sikap tidak berpengaruh terhadap niat mahasiswa.

H₂ : Hasil Pengujian Pengaruh Persepsi Kemudahan (Perceived Ease of Use) Terhadap Sikap Mahasiswa

Pengujian hipotesis 2 menunjukkan pengaruh persepsi kemudahan terhadap sikap. Pada Tabel 4.7 hasil pengujian memperlihatkan bahwa adanya **pengaruh signifikan**, karena memiliki *p-value* sebesar 0,021 dimana nilainya lebih kecil dari nilai probabilitasnya (0,05). Nilai koefisien menunjukkan angka 0,230 memberikan arti bahwa terdapat **pengaruh positif** antara persepsi kemudahan terhadap sikap sehingga semakin tinggi persepsi kemudahan semakin tinggi pula terhadap sikap pengguna.

Berdasarkan hasil diatas dapat diambil kesimpulan bahwa adanya anggapan bahwa *ERP simulation game* mudah digunakan maka berpengaruh positif terhadap sikap mengikuti *ERPsim game*. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Yatim, Goh, and Mohamad (2018) persepsi kemudahan penggunaan secara signifikan mempengaruhi sikap untuk menggunakan, disisi lain hasil penelitian ini menunjukkan hubungan positif yang lemah. Hal ini dapat disebabkan oleh fakta bahwa beberapa responden merasa bahwa sistem ERP yang digunakan cukup rumit. Penelitian lain yang dilakukan oleh Sriwidharmanely and Syafrudin (2012) memberikan hasil yang berbeda mengenai penerimaan teknologi

baru pada mahasiswa akuntansi dimana persepsi manfaat tidak berpengaruh terhadap sikap mahasiswa.

H₃ : Hasil Pengujian Pengaruh Persepsi Manfaat (Perceived Usefulness) Terhadap Sikap Mahasiswa

Pengujian hipotesis 3 menunjukkan pengaruh persepsi manfaat terhadap sikap. Pada Tabel 4.7 hasil pengujian memperlihatkan bahwa adanya **pengaruh signifikan**, karena memiliki *p-value* sebesar 0,000 dimana nilainya lebih kecil dari nilai probabilitasnya (0,05). Nilai koefisien menunjukkan angka 0,434 memberikan arti bahwa terdapat **pengaruh positif** antara persepsi manfaat terhadap sikap sehingga semakin tinggi persepsi manfaat semakin tinggi pula terhadap sikap pengguna.

Berdasarkan hasil diatas dapat diambil kesimpulan bahwa 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*. Penelitian sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yatim, Goh, and Mohamad (2018) menunjukkan hasil yang sama bahkan persepsi manfaat merupakan faktor yang paling berpengaruh terhadap sikap hal ini menunjukan bahwa siswa menganggap sistem menjadi salah satu alat pembelajaran yang memiliki manfaat dalam pembelajaran mahasiswa. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Sriwidharmanely and Syafrudin (2012) mengenai penerimaan teknologi baru pada mahasiswa akuntansi dimana persepsi manfaat tidak berpengaruh terhadap sikap pengguna.

H_4 : Hasil Pengujian Pengaruh Efikasi Diri Terhadap Persepsi Kemudahan

Pengujian hipotesis 4 menunjukkan pengaruh efikasi diri terhadap persepsi kemudahan. Pada Tabel 4.7 hasil pengujian memperlihatkan bahwa adanya **pengaruh signifikan**, karena memiliki *p-value* sebesar 0,000 dimana nilainya lebih kecil dari nilai probabilitasnya (0,05). Nilai koefisien menunjukkan angka 0,569 memberikan arti bahwa terdapat **pengaruh positif** antara efikasi diri terhadap persepsi kemudahan sehingga semakin tinggi efikasi diri semakin tinggi pula persepsi kemudahan.

Berdasarkan hasil di atas dapat diambil kesimpulan bahwa adanya efikasi diri berpengaruh positif dan signifikan terhadap anggapan atas kemudahan 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* tidak memiliki kesulitan yang berarti. Hasil ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya (Rajan and Baral, 2015 ; Chomchalao dan Naena, 2013 ; Putra, 2016) bahwa efikasi diri berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan.

H_5 : Hasil Pengujian Pengaruh Gender Terhadap Persepsi Kemudahan (*Perceived Ease of Use*)

Pengujian hipotesis 5 menunjukkan pengaruh gender terhadap persepsi kemudahan. Pada Tabel 4.7 hasil pengujian memperlihatkan bahwa adanya **pengaruh signifikan**, karena memiliki *p-value* sebesar 0,002 dimana nilainya lebih kecil dari nilai probabilitasnya (0,05). Nilai koefisien menunjukan angka 0,204 memberikan arti bahwa terdapat **pengaruh positif** antara gender terhadap

persepsi kemudahan sehingga semakin tinggi gender semakin tinggi pula persepsi kemudahan.

Penelitian ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan anggapan mengenai *ERP simulation game* bahwa laki-laki menganggap *ERP simulation game* tidak memiliki tingkat kesulitan yang tinggi dibandingkan dengan persepsi perempuan. Hasil ini berbeda dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Adedoja dan Morakinyo (2016) bahwa adanya pengaruh perbedaan gender terhadap persepsi kemudahan. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Fajrini (2009) memberikan hasil yang sama bahwa tidak adanya pengaruh yang signifikan antar gender terhadap persepsi kemudahan.

H_6 : Hasil Pengujian Pengaruh Gender Terhadap Persepsi Manfaat (*Perceived Usefulness*)

Pengujian hipotesis 6 menunjukkan pengaruh gender terhadap persepsi manfaat. Pada Tabel 4.7 hasil pengujian memperlihatkan bahwa **tidak ada pengaruh**, karena memiliki *p-value* sebesar 0,483 dimana nilainya lebih besar dari nilai probabilitasnya (0,05). Nilai koefisien menunjukkan angka -0,076 memberikan arti bahwa terdapat **pengaruh negatif** antara gender terhadap persepsi manfaat.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa tidak ada perbedaan anggapan atas manfaat yang diterima dari *ERP simulation game*, sehingga antara laki laki dan perempuan memiliki persepsi yang sama terhadap manfaat untuk mengikuti *ERP simulation game*. Hasil ini sama seperti penelitian yang telah dilakukan sebelumnya (Adedoja dan Morakinyo, 2016 ; Fajrini, 2009) menunjukkan hasil

yang serupa bahwa tidak adanya pengaruh yang signifikan antar gender terhadap persepsi manfaat.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi niat mahasiswa mengikut *ERP simulation game* dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Berdasarkan hasil pengujian dan pembahasan menunjukan hasil bahwa sikap memiliki pengaruh positif terhadap niat mahasiswa akuntansi mengikuti *ERP simulation game*.
2. Berdasarkan hasil pengujian dan pembahasan menunjukan hasil bahwa Persepsi manfaat memiliki pengaruh positif terhadap sikap mahasiswa akuntansi mengikuti *ERP simulation game*.
3. Berdasarkan hasil pengujian dan pembahasan menunjukan hasil bahwa Persepsi kemudahan memiliki pengaruh positif terhadap sikap mahasiswa akuntansi mengikuti *ERP simulation game*.
4. Berdasarkan hasil pengujian dan pembahasan menunjukan hasil bahwa Gender tidak memiliki pengaruh terhadap persepsi manfaat mahasiswa akuntansi mengikuti *ERP simulation game*.
5. Berdasarkan hasil pengujian dan pembahasan menunjukan hasil bahwa Gender memiliki pengaruh positif terhadap persepsi kemudahan mahasiswa akuntansi mengikuti *ERP simulation game*.

6. Berdasarkan hasil pengujian dan pembahasan menunjukan hasil bahwa Efikasi diri berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan mahasiswa akuntansi mengikuti *ERP simulation game*.

5.2. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang dapat mempengaruhi hasil diantaranya :

1. Penyebaran kuisioner tidak semua dilakukan secara langsung kepada responden, beberapa dilakukan dengan memberikan link, sehingga memungkinkan beberapa responden ada yang kurang bisa memahami kata-kata yang memang belum dimengerti oleh responden.
2. Terdapat beberapa responden yang memang belum tahu bagaimana penggunaan *ERP simulation game* secara langsung.
3. Penelitian ini hanya bisa dilakukan terhadap mahasiswa UII sehingga lingkupnya kecil.

5.3. Saran

Hasil dari penjelasan sebelumnya baik kesimpulan maupun keterbatasan dalam penelitian ini, terdapat beberapa saran sehingga dapat menjadi perbaikan pada penelitian selanjutnya diantaranya :

1. Pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat memberikan faktor eksternal yang lebih luas sehingga dapat mengembangkan kembali teori TAM.
2. Pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengumpulkan responden yang lebih banyak sehingga akan memberikan hasil yang lebih baik.

3. Pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian tidak hanya di UII saja namun pada universitas lain yang sudah mulai mengaplikasikan game ERPsim.

5.4. Implikasi Penelitian

Kesimpulan diatas dapat dijabarkan bahwa hasil dari penelitian ini mengimplikasikan bahwa penelitian ini akan bermanfaat kedepannya apabila hasil dari penelitian ini dapat digunakan dalam penelitian berikutnya agar memberikan hasil penelitian yang lebih baik nantinya. Implikasi dari penelitian ini juga dapat memberikan pacuan bagi pengelola ERP di UII sehingga fasilitas yang telah disediakan di UII 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 wawasan kepada mahasiswa tentang manfaat positif dalam mengikuti *ERP simulation games*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adedoja, Gloria, dan Daneil A Morakinyo. 2016. "Gender Influence on Undergraduates Students ' Acceptance of Mobile Learning Instruction Using Technology Acceptance Model (TAM)." *Asian Online Journal* 04 (02): 65–70.
- Ben-Zvi, T. 2007. "Using Business Games in Teaching." *Journal of Information Systems Education* 18 (1): 113–24.
- Bodnar, H George, dan S. Hopwood William. 2006. *Sistem Informasi Akuntansi*. Edited by Andi. 9th ed. Yogyakarta.
- Chen, Liqiang, Anthony Keys, dan Donald Gaber. 2015. "How Does Epsom Influence Students' Perceived Learning Outcomes in an Information Systems Course? An Empirical Study." *Journal of Information Systems Education* 26 (2): 135–46.
<http://jproxy.lib.ecu.edu/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=ehh&AN=114759704&site=ehost-live>.
- Chen, Yi Cheng, Yi Chien Lin, Ron Chuen Yeh, dan Shi Jer Lou. 2013. "Examining Factors Affecting College Students' Intention to Use Web-Based Instruction Systems: Towards an Integrated Model." *Turkish Online Journal of Educational Technology* 12 (2): 111–21.
- Chiu, Y. B., C. P. Lin, dan L. L. Tang. 2005. "Gender Differs: Assessing a Model of Online Purchase Intentions in E-Tail Service." *International Journal of Service Industry Management* , 16 (5): 416–35.
- Chomchalao, Supaporn, dan Thanakorn Naenna. 2013. "Influence of System Traits and Personal Traits on the Acceptance of E-Government Service." *Information Technology Journal* 12 (5): 880–93.
- Cronan, T. P., dan D. E. Douglas. 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): 319–40.
- Falahah, Wawan. D. 2007. "(ERP) Enterprise Resource Planning Menyelaraskan Teknologi Informasi Dengan Strategi Bisnis." *Bandung: Informatika Bandung*.
- Ghozali, Imam. 2011. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS19*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

- Ghozali, Imam. 2006. *Struktural Equation Modelling Metode Alternatif dengan Partial Least Square*. Semarang: Badan Penerbit UNDIP.
- Hair, J. F., Ringle, C. M., Sarstedt, M. 2011. PLS-SEM: Indeed a Silver Bullet. *Journal of Marketing Theory and Practice* 19, 139-151.
- Herrero, Crespo A., del Bosque I. Rodriguez, dan de los Salamones M. Garcia. 2009. “‘The Influence of Perceived Risk on Internet Shopping Behavior: A Multidimensional Perspective’.” *Journal of Risk Research* 12 (2): 259–77.
- Holden, RJ, dan B.-T. Karsh. 2010. “Model Penerimaan Teknologi: Masa Lalu Dan Itu Masa Depan Dalam Perawatan Kesehatan.” *Jurnal Informatika Biomedis* 43 (1): 159–72. <https://doi.org/10.1016/j.jbi.2009.07.002%0A>.
- Hustad, E., dan D. H. Olsen. 2013. “Educating Reflective Enterprise Systems Practitioners: A Design Research Study of the Iterative Building of a Teaching Framework.” *Information Systems Journal* 24 (5): 445–73.
- Lee, MK, CM Cheung, dan Z. Chen. 2005. “Penerimaan Pembelajaran Berbasis Internet Sedang: Peran Motivasi Ekstrinsik Dan Intrinsik.” *Informasi & Manajemen* 42 (8). <https://doi.org/10.1016/j.im.2003.10.007>.
- Léger, P. M. 2006. “Using a Simulation Game to Teach Enterprise Resource Planning Concepts.” *Journal of Information Systems Education* 17 (4): 441–47.
- Mukhid, Abd . 2009. “Perspektif Teori Kognitif Sosial Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan” 4 (1): 187–206. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/15350854>.
- Ningtyas, Fristiana, dan Mohamad Rafki Nazar. 2016. “Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan, Kerumitan, Dan Sikap Penggunaan Terhadap ERP (Studi Empiris Pada Mahasiswa Akuntansi FEB Universitas Telkom).”
- Ong, C., dan J. Lai. 2004. “Gender Differences in Perceptions and Relationships Among Dominants of E-Learning Acceptance” 22: 816–29.
- Pikkarainen, T., K. Pikkareinen, Karjaluoto, Heikki, dan S. Pahnla. 2004. “‘Consumer Acceptance of Online Banking: An Extension of The Technology Acceptance Model.’” *Internet Research* 14 (3): 224–35.
- Putra, Donny Maha. 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): 231–36.
- Rajan, Christy Angeline, dan Rupashree Baral. 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): 105–17.
<https://doi.org/10.1016/j.iimb.2015.04.008>.
- Robey, D, dan D. L. Farrow. 1982. “‘User Involvement in Information System Development’: A Conflict Model and Empirical Test.” *Management Science*.
- Rogers, R.M. 1995. *Diffusion of Innovation*. 4th ed. New York: The Free Express.
- Sriwidharmanely, dan Vina Syafrudin. 2012. “An Empirical Study of Accounting Software Acceptance among Bengkulu City Students.” *Asian Journal of Accounting and Governance* 3: 99–112.
- Susanto, Azhar. 2008. *Sistem Informasi Akuntansi*. bandung: linggajaya.
- Teo, T. S. H., G. S. Lim, dan S. A. Fedric. 2007. “The Adoption and Diffusion of Human Resources Information Systems in Singapore.” *Asia Pacific Journal of Human Resources* 45 (1): 44–62.
- Thompson, Robyn C Mrs, Oludayo Olufolorunsho Prof Olugbara, dan Alveens Singh. 2017. “The African Journal of Information Systems Deriving Critical Success Factors for Implementation of Enterprise Resource Planning Systems in Higher Education Institution & Deriving Critical Success Factors for Implementation of Enterprise Resource Plann.” *The African Journal of Information Systems* 10 (1): 21–1936.
<http://digitalcommons.kennesaw.edu/ajis>
<http://digitalcommons.kennesaw.edu/ajis>.
- Universitas Islam Indonesia. 2017. “Mahasiswa UII Juara 1 ERPsim Asia Pacific Japan Cup 2017.” 2017.
- Venkatesh, V. et al. 2003. “User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View.” *MIS Quarterly* 27 (3): 425–78.
- Venkatesh, V., dan M. G. Morris. 2000. “. Why Don’t Men Ever Stop to Ask for Directions? Gender, Social Influence, and Their Role in Technology Acceptance and Usage Behavior.” *MIS Quarterly* , 24 (1), 115-139. 24 (1): 115–39.
- Wood, Robert, dan Albert Bandura. 1989. “The Academy of Management Review” 14 (3): 361–84.
- Yatim, Shafudin Mohd, Chin Fei Goh, dan Raihanatul Zahirah Mohamad. 2018. “Factors Influencing Use of Monsoonsim Business Simulation by UTM Undergraduate Students.” *International Journal of Learning and Development* 8 (2). <https://doi.org/10.5296/ijld.v8i2.13073>.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

KUESIONER

Assalamualaikum

Perkenalkan saya Rahma Sufiani mahasiswa akuntansi UII angkatan 2014. saat ini saya sedang melakukan penelitian tentang “FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI NIAT MAHASISWA AKUNTANSI MENGIKUTI ERP SIMULATION GAME”.

ERP Simulation Game (ERPSim Game) merupakan salah satu alat pembelajaran dari sistem ERP. Beberapa perusahaan di Indonesia sudah mulai mengaplikasikan sistem ERP dalam kegiatan utama perusahaan, namun hanya beberapa universitas saja yang baru menerapkan sistem ERP. UII merupakan salah satu universitas yang memberikan fasilitas pembelajaran sistem ERP bagi mahasiswa selain pada matakuliah ERP yang wajib diikuti, UII juga memberikan fasilitas pembelajaran melalui *ERP simulation game*.

Nama :

Angkatan : 2014 ()

2015 ()

2016 ()

Jenis kelamin : Laki laki ()

Perempuan ()

Efikasi Diri

Indikator	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	setuju	Sangat setuju
Saya memiliki keyakinan pada kemampuan saya bahwa saya dapat memecahkan masalah sulit saat mengikuti <i>ERPsim game</i>				
Jika saya mendapat bantuan atau masukan dari teman sekelompok saya, saya akan menyelesaikan masalah sulit saat mengikuti <i>ERPsim game</i>				
Jika saya memiliki cukup waktu untuk belajar, saya yakin bisa menyelesaikan masalah sulit sendiri saat mengikuti <i>ERPsim game</i>				
Jika saya mendapatkan bimbingan saya akan memecahkan masalah sulit saat saya mengikuti <i>ERPsim game</i>				
Jika saya mendapatkan fasilitas yang memadai, saya akan menyelesaikan masalah yang sulit saat mengikuti <i>ERPsim game</i>				
Jika saya dapat memiliki pengalaman yang diperlukan, saya akan memecahkan masalah saat mengikuti <i>ERPsim game</i>				

Persepsi Kemudahan (*Perceived Ease of Use*)

Indikator	Sangat tidak setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
<i>ERPsim game</i> mudah untuk dipelajari				
Mudah untuk menguasai <i>ERPsim game</i>				
<i>ERPsim game</i> mudah dimengerti				
Mudah untuk menyesuaikan diri dengan <i>ERPsim game</i>				
<i>ERPsim</i> sangat mudah untuk digunakan				
Mudah untuk menjadi mahir menguasai <i>ERPsim game</i>				

Persepsi Manfaat (*Perceived Usefulness*)

Indikator	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
<i>ERPsim game</i> membuat kasus yang dihadapi lebih cepat terselesaikan				
<i>ERPsim game</i> dapat menggambarkan kinerja perusahaan				
<i>ERPsim game</i> dapat meningkatkan produktifitas penyelesaian kasus dalam kompetisi				
<i>ERPsim</i> membuat pekerjaan lebih efektif dan mudah				
<i>ERPsim game</i> sangat menguntungkan bagi mahasiswa				
<i>ERPPsim game</i> dapat meningkatkan kinerja mahasiswa dalam menyelesaikan kasus				

Sikap

Indikator	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
Mengikuti <i>ERPsim game</i> adalah ide yang bagus				
<i>ERPsim game</i> membuat pengalaman saya lebih menarik				
Mengikuti <i>ERPsim game</i> itu sangat berharga				
Mengikuti <i>ERPsim game</i> itu menantang				

Niat

Indikator	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
Saya berniat mengikuti <i>ERPsim game</i> pada event selanjutnya				

LAMPIRAN 2

KUESIONER ONLINE

QUESTIONS

RESPONSES

119

Section 1 of 9

SKALA PENELITIAN

Assalamualaikum
Perkenalkan saya Rahma Sufiani mahasiswa akuntansi UII angkatan 2014. saat ini saya sedang melakukan penelitian tentang "FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT MAHASISWA AKUNTANSI MENGIKUTI ERP SIMULATION GAME
Enterprise Resourch Planning simulation game (ERPSim game) merupakan salah satu alat pembelajaran dari sistem ERP. Beberapa perusahaan di Indonesia sudah mulai mengaplikasikan sistem ERP dalam kegiatan utama perusahaan, namun hanya beberapa universitas saja yang baru menerapkan sistem ERP. UII merupakan salah satu universitas yang memberikan fasilitas pembelajaran sistem ERP bagi mahasiswa selain pada matakuliah ERP yang wajib diikuti, UII juga memberikan fasilitas pembelajaran melalui ERPSim game.

Section 3 of 9

Apakah anda sudah mengambil matakuliah aplikasi ERP?

Description (optional)

Question *

☐ Sudah

☐ Belum

IDENTITAS

Description (optional)

Nama *

Short answer text

Angkatan *

☐ 2014

☐ 2015

☐ 2016

Jenis Kelamin *

☐ Laki-laki

☐ Perempuan

Section 5 of 9



Self Efficacy/Efikasi Diri

Jawablah pernyataan di bawah dengan memilih salah satu jawaban yang tertera

KETERANGAN :

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

Saya memiliki keyakinan pada kemampuan saya bahwa saya dapat memecahkan masalah sulit saat mengikuti ERPsim game *

☐ STS

☐ TS

☐ S

☐ SS

Jika saya mendapat bantuan atau masukan dari teman sekelompok saya, saya akan menyelesaikan masalah sulit saat mengikuti ERPsim game *

- ☐ STS
- ☐ TS
- ☐ S
- ☐ SS

Jika saya memiliki cukup waktu untuk belajar, saya yakin bisa menyelesaikan masalah sulit saat mengikuti ERPsim game *

- ☐ STS
- ☐ TS
- ☐ S
- ☐ SS

Jika saya mendapatkan bimbingan saya akan memecahkan masalah sulit saat saya mengikuti ERPsim game *

- ☐ STS
- ☐ TS
- ☐ S
- ☐ SS

Jika saya mendapatkan fasilitas yang memadai, saya akan menyelesaikan masalah yang sulit saat mengikuti ERPsim game *

- ☐ STS
- ☐ TS
- ☐ S
- ☐ SS

Jika saya dapat memiliki pengalaman yang diperlukan, saya akan memecahkan masalah saat mengikuti ERPsim game *

- ☐ STS
- ☐ TS
- ☐ S
- ☐ SS

PERSEPSI KEMUDAHAN atau PERCEIVED EASE of USE (PEOU)

Jawablah pernyataan di bawah dengan memilih salah satu jawaban yang tertera

KETERANGAN :

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

ERPsim Game mudah untuk dipelajari *

- ☐ STS
- ☐ TS
- ☐ S
- ☐ SS

Mudah untuk menguasai ERPsim game *

- ☐ STS
- ☐ TS
- ☐ S
- ☐ SS

ERPsim game mudah dimengerti *



- ☐ STS
- ☐ TS
- ☐ S
- ☐ SS

Mudah untuk menyesuaikan diri dengan ERPsim game *

- ☐ STS
- ☐ TS
- ☐ S
- ☐ SS

ERPsim game sangat mudah untuk digunakan *

- ☐ STS
- ☐ TS
- ☐ S
- ☐ SS

Mudah untuk menjadi mahir menguasai ERPsim game *

- ☐ STS
- ☐ TS
- ☐ S
- ☐ SS

PERSEPSI MANFAAT atau PERCEIVED USEFULNESS (PU)

Jawablah pernyataan di bawah dengan memilih salah satu jawaban yang tertera

KETERANGAN :

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

ERPsim game membuat kasus yang dihadapi lebih cepat terselesaikan *

- ☐ STS
- ☐ TS
- ☐ S
- ☐ SS

ERPsim game dapat menggambarkan kinerja perusahaan *

- ☐ STS
- ☐ TS
- ☐ S
- ☐ SS

ERPsim game dapat meningkatkan produktifitas penyelesaian kasus dalam kompetisi *

- ☐ STS
- ☐ TS
- ☐ S
- ☐ SS

ERPsims membuat pekerjaan lebih efektif dan mudah *

- ☐ STS
- ☐ TS
- ☐ S
- ☐ SS

ERPsims game sangat menguntungkan bagi mahasiswa *

- ☐ STS
- ☐ TS
- ☐ S
- ☐ SS

...

ERPsims game dapat meningkatkan kinerja mahasiswa dalam menyelesaikan kasus *

- ☐ STS
- ☐ TS
- ☐ S
- ☐ SS

SIKAP

Jawablah pernyataan di bawah dengan memilih salah satu jawaban yang tertera

KETERANGAN :

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

Mengikuti ERPsim game adalah ide yang bagus *

☐ STS

☐ TS

☐ S

☐ SS

ERPsim game membuat pengalaman saya lebih menarik *

☐ STS

☐ TS

☐ S

☐ SS

...

Mengikuti ERPsim game itu sangat berharga *

☐ STS

☐ TS

☐ S

☐ SS

Mengikuti ERPsim game itu menantang *

☐ STS

☐ TS

☐ S

☐ SS

NIAT

Jawablah pernyataan di bawah dengan memilih salah satu jawaban yang tertera

KETERANGAN :

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

Saya berniat mengikuti ERPSIM pada event selanjutnya game *

☐ STS

☐ TS

☐ S

☐ SS

LAMPIRAN 3

HASIL ANALISA DATA

Tabel 4.1 Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

Jenis kelamin	Jumlah	Prosentase
Laki-laki	36	30,51%
Perempuan	82	69,49%
Total	118	100%

Sumber : Hasil olah data primer, 2018

Tabel 4.2 Karakteristik responden berdasarkan angkatan

Angkatan	Jumlah	Prosentase
2014	32	27,12%
2015	36	30,51%
2016	50	42,37%
Total	118	100%

Sumber : Hasil olah data primer, 2018

Tabel 4.3 Outer Loading

	Niat	Sikap	Persepsi Kemudahan	Persepsi Manfaat	Efikasi Diri	Gender
Niat	1.000					
V7			0,824			
V8			0,878			
V9			0,870			
V10			0,735			
V11			0,848			
V12			0,812			
V13				0,687		
V14				0,771		
V15				0,742		
V16				0,773		
V17				0,662		
V18				0,666		
V19		0,893				
V20		0,901				
V21		0,824				
V22		0,796				
V1					0,784	
V2					0,671	
V3					0,676	
V4					0,655	
V5					0,716	
V6					0,731	
Gender						1,000

Sumber : Hasil olah data primer, 2018

Tabel 4.4 Correlation of Laten Variabels

	Gender	Persepsi kemudahan	Persepsi Manfaat	Niat	Efikasi Diri	Sikap
Gender						
Persepsi Kemudahan	0,161	0,829				
Persepsi Manfaat	-0,076	0,377	0,718			
Niat	0,049	0,432	0,283	1,000		
Efikasi Diri	-0,075	0,554	0,372	0,371	0,707	
Sikap	-0,026	0,393	0,521	0,592	0,509	0,855

Sumber : Hasil Olah data Primer, 2018

Tabel 4.5 Composite Reliability

Variabel	Composite Reliability
Niat	1.000
Sikap	0.915
Persepsi Kemudahan	0.929
Persepsi Manfaat	0.864
Efikasi Diri	0.857
Gender	

Sumber : Hasil olah data primer, 2018

Tabel 4.6 Koefsien Determinasi

Variabel	R Square	R Square Adjusted
Niat	0,350	0,344
Sikap	0,316	0,305
Persepsi Kemudahan	0,348	0,337
Persepsi Manfaat	0,006	-0,003

Sumber : Hasil olah data primer, 2018

Tabel 4.7 Path Coefficient

Model	Original Sample (O)	P Values
Sikap→Niat	0.592	0.000
Persepsi kemudahan→Sikap	0.230	0.021
Persepsi Manfaat→Sikap	0.434	0.000
Efikasi Diri → Persepsi kemudahan	0.569	0.000
Gender→ Persepsi Kemudahan	0.204	0.002
Gender→ Persepsi Manfaat	-0.076	0.483

Sumber : Hasil olah data primer, 2018

LAMPIRAN 4
TABULASI DATA

Nama	Angk atan	Jenis Kelamin	v 1	v 2	v 3	v 4	v 5	v 6	TOTAL EFIKASI DIRI
Erlita	2014	Perempuan	4	3	4	3	3	3	20
Alvina	2014	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Nining Sulastri	2015	Perempuan	4	3	4	4	4	4	23
Miftah	2014	Laki-laki	3	2	3	4	2	3	17
Vinastika sekar ayu	2015	Perempuan	3	3	4	4	4	4	22
Vina Aqmarina	2014	Perempuan	3	4	3	3	3	3	19
Shofi	2015	Perempuan	4	3	3	3	3	3	19
Nisrina	2015	Perempuan	4	4	3	3	3	2	19
Sari	2015	Perempuan	4	4	4	4	4	4	24
Siti nurcahyati	2015	Perempuan	4	4	4	4	4	4	24
Adwan	2015	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	24
Abilla	2016	Laki-laki	3	4	3	3	4	4	21
intan	2015	Perempuan	3	3	3	3	4	3	19
Muf	2014	Laki-laki	2	2	2	3	3	3	15
Salma	2016	Perempuan	3	2	3	4	2	3	17
Arif Budisantoso	2015	Laki-laki	2	3	3	3	3	3	17
silvi	2015	Perempuan	2	3	3	3	3	3	17
Vira	2015	Perempuan	4	3	4	3	4	4	22
Ei	2015	Perempuan	3	3	3	4	2	4	19
Fajri	2015	Laki-laki	3	4	3	3	3	3	19
Opick	2014	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	24
Dira	2016	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Anissa YF	2015	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18

Nama	Angk atan	Jenis Kelamin	V 1	V 2	V 3	V 4	V 5	V 6	TOTAL EFIKASI DIRI
Nugroho ahmad tri putro	2015	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	18
Grani	2014	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	18
Nadia	2015	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Muhammad Apriwan	2015	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	18
Faulia Ade	2015	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Faza	2015	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	18
Satrio Pamungkas	2015	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	18
Firyal Aulia	2016	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Estri	2016	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Ningrum	2014	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Fia	2014	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	18
Ainun Kusumawati	2015	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
dila	2014	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Ardhia	2015	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Isnawati septi santoso	2015	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Madya Rizky Silviantari	2016	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Rintan Falah Ispridevi	2016	Perempuan	3	3	4	4	4	4	22
Gheo	2015	Laki-laki	4	4	3	4	3	4	22
Legita	2015	Perempuan	2	2	3	2	3	2	14
Gilang B Putra	2016	Laki-laki	3	3	3	3	4	3	19
Muhamad Nur Hidayatsyah	2015	Laki-laki	2	3	3	3	4	4	19
Adis	2016	Perempuan	3	3	3	4	3	3	19
Rizqy Arashiani	2014	Perempuan	3	3	3	3	4	3	19
Paquita	2014	Perempuan	3	3	3	4	3	3	19
Willa	2016	Perempuan	3	3	3	3	4	3	19
Tri	2014	Perempuan	4	4	4	4	4	4	24

Nama	Angk atan	Jenis Kelamin	V 1	V 2	V 3	V 4	V 5	V 6	TOTAL EFIKASI DIRI
Fida Nurul Fathin	2014	Perempuan	4	4	4	4	4	4	24
Angel	2014	Perempuan	3	4	3	3	4	4	21
Karina	2016	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Muhammad Sugiarto Alamsyah	2016	Laki-laki	3	3	4	4	3	3	20
Zahron	2016	Laki-laki	2	3	3	3	3	3	17
Riri	2014	Perempuan	4	3	3	4	4	4	22
Dla	2015	Perempuan	2	4	3	4	3	3	19
Muhammad Hasan Mufid	2015	Laki-laki	3	4	4	4	3	3	21
Canita	2014	Perempuan	3	4	3	3	4	4	21
Insan	2014	Laki-laki	3	4	4	2	4	4	21
Akmal Abdi	2015	Laki-laki	3	3	4	3	4	4	21
Mara	2014	Laki-laki	3	4	3	4	3	4	21
Ulfa fajria ayub	2014	Perempuan	3	2	4	3	3	3	18
Putri kumala	2014	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Dwi	2014	Perempuan	3	4	4	4	4	4	23
Desma Abi	2014	Laki-laki	3	3	4	4	4	4	22
Lia	2014	Perempuan	4	2	4	4	4	4	22
Lala	2014	Perempuan	3	3	4	4	4	4	22
hesti kurniawati	2014	Perempuan	3	3	4	4	4	4	22
Okky cahya akbar	2014	Laki-laki	2	3	3	4	3	4	19
Icha	2014	Perempuan	4	4	4	4	4	4	24
Birru rakaita dewa	2016	Laki-laki	2	3	3	3	3	2	16
Bagus purmono	2016	Perempuan	4	3	4	3	4	3	21
Za	2016	Perempuan	3	4	3	4	3	3	20
Kemal rayhan	2016	Perempuan	3	3	4	4	3	3	20
Rafika oktaviana	2015	Perempuan	3	3	3	4	4	3	20

Nama	Angk atan	Jenis Kelamin	V 1	V 2	V 3	V 4	V 5	V 5	TOTAL EFIKASI DIRI
Sartika proba hantary	2015	Perempuan	2	3	3	3	3	3	17
Dian utmawati N	2016	Perempuan	3	3	4	4	4	4	22
Bramila ghina L	2015	Perempuan	3	3	4	3	3	3	19
Salma ulfah nadiyah	2016	Perempuan	2	2	3	3	3	3	16
Ahmad reza f	2016	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	18
Bella oktiana	2016	Perempuan	2	3	4	3	3	3	18
Damayanti	2016	Perempuan	1	1	4	4	4	4	18
Awanda maulidia	2016	Perempuan	3	3	4	3	2	3	18
Yani	2014	Laki-laki	3	4	4	4	4	4	23
Reiga	2016	Perempuan	2	3	2	3	2	3	15
Tri Nur Astuti	2016	Perempuan	2	2	2	3	3	3	15
Amal	2016	Laki-laki	1	2	3	3	3	3	15
Batika dheby	2016	Perempuan	3	3	4	4	4	4	22
Arini dwi pratiwi	2016	Perempuan	3	4	4	4	4	3	22
Desy tri larasati	2015	Perempuan	4	3	3	3	3	3	19
Muhammad khairin Ramadhan	2014	Laki-laki	2	3	4	3	4	3	19
Debi	2016	Perempuan	3	3	4	4	3	4	21
Edwina putri p	2015	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Dimas yusuf	2016	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	18
M. arier	2016	Laki-laki	3	2	4	3	3	3	18
Azlansyah	2014	Laki-laki	3	4	4	4	4	4	23
Silvia	2015	Perempuan	3	4	4	4	4	4	23
Nur istiani mafazah	2016	Perempuan	3	3	4	3	3	4	20
sila	2016	Perempuan	3	3	3	4	3	4	20
Syalina	2016	Perempuan	2	3	3	3	3	3	17
R anggiwidya	2016	Perempuan	2	3	3	3	3	3	17

Nama	Angk atan	Jenis Kelamin	V 1	V 2	V 3	V 4	V 5	V 6	TOTAL EFIKASI DIRI
Rahma	2016	Perempuan	2	3	3	3	3	3	17
Kusunaningayu n	2016	Perempuan	2	3	3	3	3	3	17
Ofi	2016	Perempuan	3	3	4	4	4	4	22
Izza	2016	Perempuan	3	4	4	4	3	3	21
Ramadhani ningtyas sekar putri	2016	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Emydiana R	2016	Perempuan	2	3	3	4	3	3	18
Rakha nur rahman	2016	Laki-laki	3	3	4	4	3	3	20
Wa	2016	Perempuan	3	3	4	4	4	4	22
Hilwa ega tiara	2016	Perempuan	2	4	4	4	4	4	22
San	2016	Perempuan	2	3	4	3	3	4	19
Muh. Azzul islam	2016	Laki-laki	3	3	4	3	3	3	19
Rara	2016	Perempuan	3	3	4	3	3	3	19
Sidia satrio pribadi	2016	Laki-laki	3	3	4	4	4	4	22
Sarach respilia sukma	2016	Perempuan	3	3	4	4	3	4	21
Ilham dwi surya pranaka	2016	Laki-laki	3	3	4	4	4	4	22
Renny T	2015	Perempuan	1	3	3	3	2	3	15

Nama	Ang kata n	Jenis Kelamin	V 7	V 8	V 9	V 10	V 11	V 12	TOTAL_P RSEPSI_KE MUDAHAN
Erlita	2014	Perempuan	4	4	4	4	4	4	24
Alvina	2014	Perempuan	4	3	3	4	4	3	21
Nining Sulastri	2015	Perempuan	4	4	4	4	4	4	24
Miftah	2014	Laki-laki	3	4	3	4	3	3	20
Vinastika sekar ayu	2015	Perempuan	3	4	4	4	4	4	23
Vina Aqmarina	2014	Perempuan	3	3	4	4	3	4	21
Shofi	2015	Perempuan	4	4	3	3	4	3	21
nisrina	2015	Perempuan	4	4	4	3	3	3	21
Sari	2015	Perempuan	4	4	4	4	4	4	24
Siti nurcahyati	2015	Perempuan	4	4	4	4	4	4	24
Adwan	2015	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	24
Abilla	2016	Laki-laki	3	3	4	4	4	4	22
intan	2015	Perempuan	3	3		4	3	4	20
Muf	2014	Laki-laki	3	3	3	3	3	2	17
Salma	2016	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Arif Budisantoso	2015	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	18
silvi	2015	Perempuan	3	3	3	4	2	3	18
Vira	2015	Perempuan	3	3	4	4	3	4	21
Ei	2015	Perempuan	4	3	3	3	3	3	19
Fajri	2015	Laki-laki	4	3	3	3	3	3	19
Opick	2014	Laki-laki	4	4	4	4	3	3	22
Dira	2016	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Anissa YF	2015	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Nugroho ahmad tri putro	2015	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	18
Grani	2014	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	18
Nadia	2015	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18

Nama	Ang kata n	Jenis kelamin	V 7	V 8	V 9	V 10	V 11	V 12	TOTAL_PE RSEPSI_KE MUDAHAN
Muhammad Apriwan	2015	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	18
Faulia Ade	2015	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Faza	2015	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	18
Satrio Pamungkas	2015	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	18
Firyal Aulia	2016	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Estri	2016	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Ningrum	2014	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Fia	2014	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	18
Ainun Kusumawati	2015	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
dila	2014	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Ardhia	2015	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Isnawati septi santoso	2015	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Madya Rizky Silviantari	2016	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Rintan Falah Ispridevi	2016	Perempuan	4	3	3	3	4	3	20
Gheo	2015	Laki-laki	3	3	3	4	4	3	20
Legita	2015	Perempuan	3	2	3	3	2	2	15
Gilang B Putra	2016	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	18
Muhamad Nur Hidayatsyah	2015	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	18
Adis	2016	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Rizqy Arashiani	2014	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Paquita	2014	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Willa	2016	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Tri	2014	Perempuan	3	3	4	3	4	4	21
Fida Nurul Fathin	2014	Perempuan	4	4	3	4	3	3	21
Angel	2014	Perempuan	3	3	3	3	3	4	19

Nama	Ang kata n	Jenis kelamin	V 7	V 8	V 9	V 10	V 11	V 12	TOTAL_P RSEPSI_KE MUDAHAN
Karina	2016	Perempuan	3	3	3	3	3	2	17
Muhammad Sugiarto Alamsyah	2016	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	18
Zahron	2016	Laki-laki	3	2	3	2	3	3	16
Riri	2014	Perempuan	3	3	3	4	3	3	19
Dla	2015	Perempuan	3	3	3	3	3	2	17
Muhammad Hasan Mufid	2015	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	18
Canita	2014	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Insan	2014	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	18
Akmal Abdi	2015	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	18
Mara	2014	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	18
Ulfa fajria ayub	2014	Perempuan	3	3	3	2	2	3	16
Putri kumala	2014	Perempuan	3	2	3	3	3	2	16
Dwi	2014	Perempuan	3	3	3	4	3	3	19
Desma Abi	2014	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	18
Lia	2014	Perempuan	4	4	4	1	4	1	18
Lala	2014	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
hesti kurniawati	2014	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Okky cahya akbar	2014	Laki-laki	3	2	3	3	3	2	16
Icha	2014	Perempuan	3	3	3	3	3	4	19
Bagus purmono	2016	Perempuan	3	3	3	3	3	2	17
Za	2016	Perempuan	3	2	3	3	2	3	16
Kemal rayhan	2016	Perempuan	3	3	2	2	3	3	16
Rafika oktaviana	2015	Perempuan	3	3	3	2	3	2	16
Sartika prob hantary	2015	Perempuan	2	2	3	3	2	2	14
Dian utmawati N	2016	Perempuan	3	3	3	3	2	3	17

Nama	Ang kata n	Jenis kelamin	V 7	V 8	V 9	V 10	V 11	V 12	TOTAL_P RSEPSI_KE MUDAHAN
Bramila ghina L	2015	Perempuan	3	2	3	3	2	2	15
Salma ulfah nadiyah	2016	Perempuan	2	2	3	2	2	2	13
Ahmad reza f	2016	Laki-laki	2	2	3	3	2	2	14
Bella oktiana	2016	Perempuan	3	3	2	2	2	2	14
Damayanti	2016	Perempuan	1	1	3	3	3	3	14
Awanda maulidia	2016	Perempuan	2	2	2	3	2	3	14
Yani	2014	Laki-laki	2	3	3	3	3	3	17
Reiga	2016	Perempuan	2	2	2	2	2	2	12
Tri Nur Astuti	2016	Perempuan	2	2	2	2	2	2	12
Amal	2016	Laki-laki	2	2	2	2	2	2	12
Batika dheby	2016	Perempuan	3	3	3	3	2	2	16
Arini dwi pratiwi	2016	Perempuan	4	2	3	2	3	2	16
Desy tri larasati	2015	Perempuan	3	2	2	2	3	2	14
Muhammad khairin Ramadhan	2014	Laki-laki	2	2	3	3	2	2	14
Debi	2016	Perempuan	3	2	3	2	3	2	15
Edwina putri p	2015	Perempuan	2	2	2	3	2	2	13
Dimas yusuf	2016	Laki-laki	2	2	2	3	2	2	13
Azlansyah	2014	Laki-laki	3	3	3	3	2	2	16
Silvia	2015	Perempuan	3	2	3	2	3	3	16
Nur istiani mafazah	2016	Perempuan	3	3	3	1	2	2	14
silva	2016	Perempuan	2	2	2	3	3	2	14
Syalina	2016	Perempuan	2	2	2	2	2	2	12
R anggiwidya	2016	Perempuan	2	2	2	2	2	2	12
Rahma	2016	Perempuan	2	2	2	3	2	1	12
Kusunaningayu n	2016	Perempuan	2	2	2	2	2	2	12

Nama	Ang kata n	Jenis kelamin	V 7	V 8	V 9	V 10	V 11	V 12	TOTAL_P RSEPSI_KE MUDAHAN
Ofi	2016	Perempuan	2	2	3	3	3	2	15
Izza	2016	Perempuan	3	3	2	2	2	2	14
Ramadhani ningtyas sekar putri	2016	Perempuan	2	2	2	2	2	2	12
Emydiana R	2016	Perempuan	2	2	2	2	2	2	12
Rakha nur rahman	2016	Laki-laki	3	2	2	2	2	2	13
Wa	2016	Perempuan	3	2	3	2	2	2	14
Hilwa ega tiara	2016	Perempuan	2	3	3	2	2	2	14
San	2016	Perempuan	2	2	2	2	2	2	12
Muh. Azzul islam	2016	Laki-laki	2	2	3	2	2	1	12
Rara	2016	Perempuan	2	2	2	2	2	2	12
Sidia satrio pribadi	2016	Laki-laki	2	2	2	3	2	2	13
Sarach respilia sukma	2016	Perempuan	2	2	2	2	2	2	12
Ilham dwi surya pranaka	2016	Laki-laki	2	2	2	2	2	2	12
Renny T	2015	Perempuan	2	1	1	1	1	1	7

Nama	Ang kata n	Jenis Kelamin	V 1 3	V 1 4	V 1 5	V 1 6	V 1 7	V 1 8	TOTAL_P RSEPSI_M ANFAAT
Erlita	2014	Perempuan	4	4	4	4	4	4	24
Alvina	2014	Perempuan	4	4	3	4	4	4	23
Nining Sulastri	2015	Perempuan	4	4	4	4	4	4	24
Miftah	2014	Laki-laki	4	3	4	3	3	4	21
Vinastika sekar ayu	2015	Perempuan	4	4	3	4	4	3	22
Vina Aqmarina	2014	Perempuan	3	4	4	4	4	4	23
Shofi	2015	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Nisrina	2015	Perempuan	3	2	3	3	3	3	17
Sari	2015	Perempuan	4	4	4	4	4	4	24
Siti nurcahyati	2015	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Adwan	2015	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	24
Abilla	2016	Laki-laki	4	4	4	4	3	3	22
Intan	2015	Perempuan	4	3	3	4	3	3	20
Muf	2014	Laki-laki	2	2	3	2	3	3	15
Salma	2016	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Arif Budisantoso	2015	Laki-laki	2	3	3	3	2	3	16
Silvi	2015	Perempuan	3	2	3	3	4	3	18
Vira	2015	Perempuan	4	3	3	4	3	3	20
Ei	2015	Perempuan	4	4	3	3	3	4	21
Fajri	2015	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	18
Opick	2014	Laki-laki	4	4	4	3	3	3	21
Dira	2016	Perempuan	3	3	3	3	4	3	19
Anissa YF	2015	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Grani	2014	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	18
Nadia	2015	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Muhammad Apriwan	2015	Laki-laki	3	3	3	4	4	4	21

Nama	Ang kata n	Jenis Kelamin	V 1 3	V 1 4	V 1 5	V 1 6	V 1 7	V 1 8	TOTAL_P RSEPSI_M ANFAAT
Faulia Ade	2015	Perempuan	3	2	3	3	3	3	17
Faza	2015	Laki-laki	3	3	3	3	4	3	19
Satrio Pamungkas	2015	Laki-laki	4	4	4	4	4	3	23
Firyal Aulia	2016	Perempuan	3	4	4	4	4	4	23
Estri	2016	Perempuan	4	3	3	3	3	3	19
Ningrum	2014	Perempuan	4	4	3	4	3	4	22
Fia	2014	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	18
Ainun Kusumawati	2015	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
dila	2014	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Ardhia	2015	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Isnawati septi santoso	2015	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Madya Rizky Silviantari	2016	Perempuan	3	3	3	3	4	4	20
Rintan Falah Ispridevi	2016	Perempuan	4	4	4	4	4	4	24
Gheo	2015	Laki-laki	4	3	4	3	4	4	22
Legita	2015	Perempuan	3	3	3	3	2	3	17
Gilang B Putra	2016	Laki-laki	3	4	3	3	3	4	20
Muhamad Nur Hidayatsyah	2015	Laki-laki	3	4	4	4	4	4	23
Adis	2016	Perempuan	3	4	3	4	4	4	22
Rizqy Arashiani	2014	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Willa	2016	Perempuan	3	4	4	4	4	4	23
Tri	2014	Perempuan	4	4	4	4	4	4	24
Fida Nurul Fathin	2014	Perempuan	3	4	4	2	3	4	20
Angel	2014	Perempuan	4	4	4	4	4	4	24
Karina	2016	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18

Nama	Ang kata n	Jenis Kelamin	V 1 3	V 1 4	V 1 5	V 1 6	V 1 7	V 1 8	TOTAL_P RSEPSI_M ANFAAT
Muhammad Sugiarto Alamsyah	2016	Laki-laki	3	3	3	4	3	3	19
Zahron	2016	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	18
Riri	2014	Perempuan	4	4	3	3	4	3	21
Dla	2015	Perempuan	3	3	4	3	4	4	21
Muhammad Hasan Mufid	2015	Laki-laki	3	4	3	4	4	4	22
Canita	2014	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Insan	2014	Laki-laki	3	4	4	4	3	4	22
Akmal Abdi	2015	Laki-laki	3	4	4	4	3	4	22
Mara	2014	Laki-laki	4	4	4	3	3	3	21
Ulfa fajria ayub	2014	Perempuan	3	3	4	4	3	3	20
Putri kumala	2014	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Dwi	2014	Perempuan	4	4	4	4	3	3	22
Desma Abi	2014	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	18
Lia	2014	Perempuan	4	1	4	4	4	1	18
Lala	2014	Perempuan	3	3	3	4	4	4	21
hesti kurniawati	2014	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Okky cahya akbar	2014	Laki-laki	4	4	3	3	4	4	22
Icha	2014	Perempuan	4	4	4	4	4	4	24
Bagus purmono	2016	Perempuan	3	4	4	3	3	3	20
Za	2016	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Kemal rayhan	2016	Perempuan	3	3	3	4	4	4	21
Rafika oktaviana	2015	Perempuan	3	4	3	4	4	3	21
Sartika prob hantary	2015	Perempuan	4	4	4	4	4	4	24
Dian utmawati N	2016	Perempuan	3	4	3	3	3	3	19

Nama	Ang kata n	Jenis Kelamin	V 1 3	V 1 4	V 1 5	V 1 6	V 1 7	V 1 8	TOTAL_P RSEPSI_M ANFAAT
Bramila ghina L	2015	Perempuan	3	3	3	3	4	3	19
Salma ulfah nadiyah	2016	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Ahmad reza f	2016	Laki-laki	2	3	3	3	3	3	17
Bella oktiana	2016	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Damayanti	2016	Perempuan	4	4	4	4	4	4	24
Awanda maulidia	2016	Perempuan	3	3	3	3	3	2	17
Yani	2014	Laki-laki	3	4	3	4	4	4	22
Reiga	2016	Perempuan	3	3	3	4	3	3	19
Tri Nur Astuti	2016	Perempuan	3	3	3	3	4	3	19
Amal	2016	Laki-laki	2	3	3	3	3	3	17
Batika dheby	2016	Perempuan	3	3	3	3	4	3	19
Arini dwi pratiwi	2016	Perempuan	3	3	3	4	4	3	20
Desy tri larasati	2015	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Muhammad khairin Ramadhan	2014	Laki-laki	2	2	3	3	2	3	15
Debi	2016	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Edwina putri p	2015	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Dimas yusuf	2016	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	18
Azlansyah	2014	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	24
Silvia	2015	Perempuan	3	4	4	4	3	4	22
Nur istiani mafazah	2016	Perempuan	4	4	3	3	3	3	20
sila	2016	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Syalina	2016	Perempuan	3	3	3	4	4	3	20
R anggiwidya	2016	Perempuan	2	3	2	3	3	3	16
Rahma	2016	Perempuan	4	4	4	4	3	3	22
Kusunaningayu n	2016	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18

Nama	Ang kata n	Jenis Kelamin	V 1 3	V 1 4	V 1 5	V 1 6	V 1 7	V 1 8	TOTAL_PE RSEPSI_M ANFAAT
Ofi	2016	Perempuan	3	4	4	4	4	4	23
Izza	2016	Perempuan	3	4	4	4	3	3	21
Ramadhani ningtyas sekar putri	2016	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Emydiana R	2016	Perempuan	3	4	4	4	4	4	23
Rakha nur rahman	2016	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	18
Wa	2016	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Hilwa ega tiara	2016	Perempuan	2	4	3	3	4	4	20
San	2016	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Muh. Azzul islam	2016	Laki-laki	2	3	3	3	3	3	17
Rara	2016	Perempuan	3	3	3	3	3	3	18
Sidia satrio pribadi	2016	Laki-laki	3	2	3	3	4	3	18
Sarach respilia sukma	2016	Perempuan	3	3	3	3	4	3	19
Ilham dwi surya pranaka	2016	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	18
Renny T	2015	Perempuan	3	3	4	4	3	4	21

Nama	Angkatan	Jenis Kelamin	V 19	V 20	V 21	V 22	TOTAL _SIKAP
Erlita	2014	Perempuan	4	4	4	4	16
Alvina	2014	Perempuan	4	4	4	4	16
Nining Sulastri	2015	Perempuan	3	4	3	4	14
Miftah	2014	Laki-laki	3	3	4	3	13
Vinastika sekar ayu	2015	Perempuan	4	4	4	4	16
Vina Aqmarina	2014	Perempuan	3	4	3	4	14
Shofi	2015	Perempuan	3	3	3	3	12
nistrina	2015	Perempuan	3	3	4	4	14
Sari	2015	Perempuan	4	4	4	4	16
Siti nurcahyati	2015	Perempuan	4	4	4	4	16
Adwan	2015	Laki-laki	4	4	4	4	16
Abilla	2016	Laki-laki	4	4	4	3	15
intan	2015	Perempuan	3	3	4	4	14
Muf	2014	Laki-laki	2	2	2	2	8
Salma	2016	Perempuan	3	3	3	2	11
Arif Budisantoso	2015	Laki-laki	3	3	2	3	11
silvi	2015	Perempuan	3	4	3	3	13
Vira	2015	Perempuan	4	4	3	4	15
Ei	2015	Perempuan	3	3	3	3	12
Fajri	2015	Laki-laki	3	3	3	3	12
Opick	2014	Laki-laki	4	4	3	4	15
Dira	2016	Perempuan	3	3	3	3	12
Anissa YF	2015	Perempuan	3	4	4	3	14
Nugroho ahmad tri putro	2015	Laki-laki	3	3	3	3	12
Grani	2014	Laki-laki	3	3	3	3	12
Muhammad Apriwan	2015	Laki-laki	4	4	4	4	16
Faulia Ade	2015	Perempuan	3	3	3	3	12

Nama	Angkatan	Jenis Kelamin	V 19	V 20	V 21	V 22	TOTAL _SIKAP
Faza	2015	Laki-laki	3	3	4	3	13
Satrio Pamungkas	2015	Laki-laki	4	4	3	4	15
Firyal Aulia	2016	Perempuan	4	4	4	4	16
Estri	2016	Perempuan	4	4	4	4	16
Ningrum	2014	Perempuan	4	3	3	3	13
Fia	2014	Laki-laki	3	3	3	3	12
Ainun Kusumawati	2015	Perempuan	3	3	3	3	12
dila	2014	Perempuan	3	3	3	3	12
Ardhia	2015	Perempuan	3	3	3	3	12
Isnawati septi santoso	2015	Perempuan	3	3	3	3	12
Madya Rizky Silviantari	2016	Perempuan	4	4	4	4	16
Rintan Falah Ispridevi	2016	Perempuan	4	4	4	4	16
Gheo	2015	Laki-laki	4	3	4	3	14
Legita	2015	Perempuan	3	3	3	3	12
Gilang B Putra	2016	Laki-laki	4	4	3	3	14
Muhamad Nur Hidayatsyah	2015	Laki-laki	3	3	3	3	12
Adis	2016	Perempuan	3	3	3	3	12
Rizqy Arashiani	2014	Perempuan	3	3	3	3	12
Paquita	2014	Perempuan	3	3	4	3	13
Willa	2016	Perempuan	4	4	4	4	16
Tri	2014	Perempuan	4	4	4	4	16
Fida Nurul Fathin	2014	Perempuan	4	4	3	4	15
Angel	2014	Perempuan	4	4	4	4	16
Karina	2016	Perempuan	3	3	2	3	11
Zahron	2016	Laki-laki	3	3	3	3	12
Riri	2014	Perempuan	3	4	4	4	15

Nama	Angkatan	Jenis Kelamin	V 19	V 20	V 21	V 22	TOTAL _SIKAP
Dla	2015	Perempuan	4	4	4	3	15
Muhammad Hasan Mufid	2015	Laki-laki	4	4	4	4	16
Canita	2014	Perempuan	3	3	3	3	12
Insan	2014	Laki-laki	4	4	4	4	16
Akmal Abdi	2015	Laki-laki	4	3	4	3	14
Mara	2014	Laki-laki	4	4	4	4	16
Ulfa fajria ayub	2014	Perempuan	3	3	3	3	12
Putri kumala	2014	Perempuan	3	3	3	3	12
Dwi	2014	Perempuan	4	4	4	4	16
Desma Abi	2014	Laki-laki	3	3	4	4	14
Lia	2014	Perempuan	4	4	4	4	16
Lala	2014	Perempuan	4	4	4	4	16
hesti kurniawati	2014	Perempuan	3	3	3	3	12
Okky cahya akbar	2014	Laki-laki	3	3	2	4	12
Icha	2014	Perempuan	4	4	4	4	16
Birru rakaita dewa	2016	Laki-laki	3	3	3	4	13
Bagus purmono	2016	Perempuan	3	4	4	4	15
Za	2016	Perempuan	4	4	3	3	14
Kemal rayhan	2016	Perempuan	4	4	4	4	16
Rafika oktaviana	2015	Perempuan	4	4	4	4	16
Sartika proba hantary	2015	Perempuan	3	3	3	3	12
Dian utmawati N	2016	Perempuan	4	4	4	4	16
Bramila ghina L	2015	Perempuan	4	4	3	4	15
Salma ulfah nadiyah	2016	Perempuan	3	3	3	3	12
Bella oktiana	2016	Perempuan	4	3	3	3	13
Damayanti	2016	Perempuan	4	3	4	4	15
Awanda maulidia	2016	Perempuan	3	3	2	3	11

Nama	Angkatan	Jenis Kelamin	V 19	V 20	V 21	V 22	TOTAL _SIKAP
Yani	2014	Laki-laki	4	4	4	4	16
Reiga	2016	Perempuan	3	3	3	4	13
Tri Nur Astuti	2016	Perempuan	3	3	3	4	13
Amal	2016	Laki-laki	3	3	3	3	12
Batika dheby	2016	Perempuan	3	3	3	3	12
Arini dwi pratiwi	2016	Perempuan	4	4	4	4	16
Desy tri larasati	2015	Perempuan	3	4	4	4	15
Muhammad khairin Ramadhan	2014	Laki-laki	3	3	3	3	12
Debi	2016	Perempuan	3	3	3	4	13
Edwina putri p	2015	Perempuan	3	3	3	3	12
Dimas yusuf	2016	Laki-laki	4	4	4	3	15
M. arier	2016	Laki-laki	3	4	3	4	14
Azlansyah	2014	Laki-laki	3	3	3	3	12
Silvia	2015	Perempuan	4	3	3	4	14
Nur istiani mafazah	2016	Perempuan	4	4	4	4	16
sila	2016	Perempuan	3	3	3	3	12
Syalina	2016	Perempuan	3	3	3	3	12
R anggiwidya	2016	Perempuan	2	2	2	2	8
Rahma	2016	Perempuan	3	3	3	4	13
Kusunaningayu n	2016	Perempuan	3	3	3	4	13
Ofi	2016	Perempuan	4	4	4	3	15
Izza	2016	Perempuan	3	3	3	3	12
Emydiana R	2016	Perempuan	4	4	4	4	16
Rakha nur rahman	2016	Laki-laki	4	4	4	4	16
Wa	2016	Perempuan	4	4	4	4	16
Hilwa ega tiara	2016	Perempuan	4	4	4	4	16

Nama	Angkatan	Jenis Kelamin	V 19	V 20	V 21	V 22	TOTAL _SIKAP
San	2016	Perempuan	3	3	3	3	12
Muh. Azzul islam	2016	Laki-laki	3	3	3	3	12
Rara	2016	Perempuan	3	3	3	3	12
Sidia satrio pribadi	2016	Laki-laki	3	3	3	3	12
Sarach respilia sukma	2016	Perempuan	3	3	3	3	12
Ilham dwi surya pranaka	2016	Laki-laki	3	3	3	4	13
Renny T	2015	Perempuan	2	1	3	3	9

Nama	Angkatan	Jenis Kelamin	TOTAL_NIAT
Erlita	2014	Perempuan	4
Alvina	2014	Perempuan	3
Nining Sulastri	2015	Perempuan	4
Miftah	2014	Laki-laki	3
Vinastika sekar ayu	2015	Perempuan	4
Vina Aqmarina	2014	Perempuan	3
Shofi	2015	Perempuan	3
nisrina	2015	Perempuan	3
Sari	2015	Perempuan	4
Siti nurcahyati	2015	Perempuan	4
Adwan	2015	Laki-laki	4
Abilla	2016	Laki-laki	3
intan	2015	Perempuan	4
Salma	2016	Perempuan	3
Arif Budisantoso	2015	Laki-laki	2
silvi	2015	Perempuan	4
Vira	2015	Perempuan	3
Ei	2015	Perempuan	2
Fajri	2015	Laki-laki	3
Opick	2014	Laki-laki	4
Dira	2016	Perempuan	2
Anissa YF	2015	Perempuan	3
Nugroho ahmad tri putro	2015	Laki-laki	2
Grani	2014	Laki-laki	3
Nadia	2015	Perempuan	3
Muhammad Apriwan	2015	Laki-laki	3
Faulia Ade	2015	Perempuan	4

Nama	Angkatan	Jenis Kelamin	TOTAL_NIAT
Faza	2015	Laki-laki	3
Satrio Pamungkas	2015	Laki-laki	4
Firyal Aulia	2016	Perempuan	4
Estri	2016	Perempuan	4
Ningrum	2014	Perempuan	3
Fia	2014	Laki-laki	3
Ainun Kusumawati	2015	Perempuan	3
dila	2014	Perempuan	3
Ardhia	2015	Perempuan	3
Isnawati septi santoso	2015	Perempuan	3
Madya Rizky Silviantari	2016	Perempuan	4
Rintan Falah Ispridevi	2016	Perempuan	4
Gheo	2015	Laki-laki	4
Legita	2015	Perempuan	2
Gilang B Putra	2016	Laki-laki	3
Muhamad Nur Hidayatsyah	2015	Laki-laki	1
Adis	2016	Perempuan	3
Rizqy Arashiani	2014	Perempuan	3
Paquita	2014	Perempuan	2
Willa	2016	Perempuan	3
Tri	2014	Perempuan	4
Fida Nurul Fathin	2014	Perempuan	4
Angel	2014	Perempuan	4
Karina	2016	Perempuan	3
Muhammad Sugiarto Alamsyah	2016	Laki-laki	3
Zahron	2016	Laki-laki	4
Riri	2014	Perempuan	3

Nama	Angkatan	Jenis Kelamin	TOTAL_NIAT
Dla	2015	Perempuan	3
Muhammad Hasan Mufid	2015	Laki-laki	4
Canita	2014	Perempuan	3
Insan	2014	Laki-laki	4
Akmal Abdi	2015	Laki-laki	3
Mara	2014	Laki-laki	4
Ulfa fajria ayub	2014	Perempuan	4
Putri kumala	2014	Perempuan	3
Dwi	2014	Perempuan	3
Desma Abi	2014	Laki-laki	3
Lia	2014	Perempuan	4
Lala	2014	Perempuan	3
Okky cahya akbar	2014	Laki-laki	3
Icha	2014	Perempuan	4
Birru rakaita dewa	2016	Laki-laki	3
Bagus purmono	2016	Perempuan	4
Za	2016	Perempuan	3
Kemal rayhan	2016	Perempuan	4
Rafika oktaviana	2015	Perempuan	4
Sartika proba hantary	2015	Perempuan	3
Dian utmawati N	2016	Perempuan	3
Bramila ghina L	2015	Perempuan	3
Salma ulfah nadiyah	2016	Perempuan	2
Ahmad reza f	2016	Laki-laki	4
Bella oktiana	2016	Perempuan	3
Damayanti	2016	Perempuan	4
Awanda maulidia	2016	Perempuan	3

Nama	Angkatan	Jenis Kelamin	TOTAL_NIAT
Yani	2014	Laki-laki	2
Reiga	2016	Perempuan	2
Tri Nur Astuti	2016	Perempuan	3
Amal	2016	Laki-laki	3
Batika dheby	2016	Perempuan	4
Arini dwi pratiwi	2016	Perempuan	4
Desy tri larasati	2015	Perempuan	3
Muhammad khairin Ramadhan	2014	Laki-laki	4
Debi	2016	Perempuan	2
Edwina putri p	2015	Perempuan	3
Dimas yusuf	2016	Laki-laki	3
Azlansyah	2014	Laki-laki	3
Silvia	2015	Perempuan	3
Nur istiani mafazah	2016	Perempuan	4
sila	2016	Perempuan	3
Syalina	2016	Perempuan	2
R anggiwidya	2016	Perempuan	2
Rahma	2016	Perempuan	2
Kusunaningayu n	2016	Perempuan	4
Ofi	2016	Perempuan	3
Izza	2016	Perempuan	3
Ramadhani ningtyas sekar putri	2016	Perempuan	3
Emydiana R	2016	Perempuan	4
Rakha nur rahman	2016	Laki-laki	3
Wa	2016	Perempuan	3
Hilwa ega tiara	2016	Perempuan	4
San	2016	Perempuan	2

Nama	Angkatan	Jenis Kelamin	TOTAL_NIAT
Muh. Azzul islam	2016	Laki-laki	2
Rara	2016	Perempuan	2
Sidia satrio pribadi	2016	Laki-laki	3
Sarach respilia sukma	2016	Perempuan	2
Ilham dwi surya pranaka	2016	Laki-laki	3
Renny T	2015	Perempuan	1