

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peranan teknologi informasi pada aktivitas manusia pada saat ini memang begitu besar. Teknologi informasi telah menjadi fasilitator utama bagi kegiatan-kegiatan bisnis, memberikan andil besar terhadap perubahan-perubahan yang mendasar pada struktur, operasi dan manajemen organisasi. Berkat teknologi ini, berbagai kemudahan dapat dirasakan oleh manusia (Abdul Kadir:2003).

Dalam dunia pendidikan, komputer merupakan salah satu kebutuhan yang sangat penting dan diperhitungkan, mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Untuk tingkat pendidikan sekolah wajib 12 tahun, komputer yang diajarkan hanya mendasar, tetapi ketika memasuki dunia pendidikan perguruan tinggi hal ini dibuktikan dengan diberikannya tugas mata kuliah yang menggunakan komputer, seperti mencari bahan materi, mencari tugas, melakukan perhitungan, mengunduh materi dari dosen, mengirim tugas dan melihat nilai akhir. Semuanya mengharuskan mahasiswa berinteraksi langsung dengan komputer. Apalagi perguruan tinggi yang memiliki jurusan yang berhubungan dengan kemajuan teknologi, seperti Teknik Informatika, Sistem Informasi, manajemen komputer, dan masih banyak lagi.

Tentu hal ini akan sangat menyenangkan bagi sebagian mahasiswa karena dengan komputer semua bisa didapat dengan mudah, tetapi tidak bagi mahasiswa yang masih asing atau bahkan ragu untuk menggunakan komputer akan berdampak terhadap keahliannya dengan perubahan teknologi. Walaupun mereka sudah sering menggunakan komputer tetapi bukan teknologi terbaru yang mereka gunakan pada saat mereka mentransisi ke komputer sekarang ini tentu ada ketidakcocokan, tidak mengerti jalan kerja komputer tersebut, sehingga membuat

mahasiswa takut untuk memasukkan data dan mengotak-atik komputer tersebut. Untuk membiasakan dengan teknologi yang terbaru bukan perkara mudah bagi beberapa mahasiswa, meskipun mereka sudah lama mengenal komputer. Karena dengan salah menekan tombol saja bisa mengubah bahkan menghilangkan data yang ada dalam komputer tersebut. Sehingga akan menimbulkan kecemasan dalam dirinya sendiri dalam menggunakan komputer.

Kecemasan komputer timbul dengan faktor intern dan ekstern, untuk faktor intern lebih mengarah kepada individu seseorang dalam menggunakan komputer, yang sudah membangun dan membentuk paradigma berpikirnya bahwa komputer itu sesuatu yang sulit untuk di pelajari. Sehingga setiap kali individu tersebut mengikuti matakuliah yang berhubungan langsung dengan komputer, orang tersebut akan merasa gugup, tegang dan lain sebagainya. Tetapi untuk kecemasan yang melibatkan faktor ekstern itu bias terlihat dari perangkat keras yang digunakan dan yang dikuasai, setiap perkembangan itu membuat komputer menjadi mudah dan dengan tampilan yang *absolute* maka bagi orang yang terbiasa dengan perangkat keras jaman dulu, akan merasa “kagok” dalam menggunakan seperti halnya laptop dan *notebook*.

Kecemasan yang timbul pada mahasiswa biasa berdampak *negative*, hal tersebut biasa dikatakan demikian karena didukung oleh nilai-nilai variable yang berkaitan, seperti penggunaan komputer yang tidak *up to date*, pemahaman komputer yang minim, tenaga pengajar yang kurang menguasai bahan kuliah, fasilitas pratikum yang digunakan minim, mahasiswa yang kuliah tidak pada bidang keahliannya, mahasiswa yang jarang mengikuti perkuliahan, mahasiswa yang lamban mengerti matakuliah, mahasiswa yang tidak memiliki komputer, mahasiswa yang hanya menggunakan komputer pada saat kuliah, dan mahasiswa yang tidak memahami penyampaian dosen pengajar. Nilai-nilai *negative* tersebut bisa menimbulkan kecemasan komputer dalam diri mahasiswa tersebut.

Dengan demikian kecemasan komputer bisa memiliki pengaruh terhadap proses pembelajaran bagi mahasiswa dan bagi perguruan tinggi dapat menjadi bahan koreksi untuk kedepannya. Sehingga para dosen bisa memberikan dan

menyampaikan materi dan praktikum mata kuliah bisa lebih mengenal kemampuan dari anak didiknya.

Pada penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan menunjukkan adanya pengaruh terhadap *computer anxiety*, ternyata walaupun subjeknya berbeda namun hasil yang ada sebagian besar hampir sama. Perhitungan yang dilakukan berdasarkan metoda penelitian dengan menggunakan regresi sederhana.

Maka setelah dilakukan observasi dan wawancara langsung dengan calon responden pada awal tahap penelitian ini yang menunjukkan adanya pengaruh *computer anxiety* pada mahasiswa jurusan Teknik Informatika dan Sistem Informasi semester 1 (satu) angkatan 2011 Sekolah Tinggi Teknik Musi Palembang, penulis berminat untuk menyelesaikan penelitian tersebut sampai menunjukkan hasil yang pasti, pada akhir penelitian ini. Dengan demikian penulis mengambil referensi dari fenomena tersebut menjadi sebuah judul penelitian berupa "Pengaruh *Computer Anxiety* Terhadap Keahlian Mahasiswa Dalam Menggunakan Komputer Sekolah Tinggi Teknik Musi Palembang".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang pemilihan judul, maka yang menjadi permasalahan adalah "apakah *computer anxiety* mempunyai pengaruh terhadap keahlian mahasiswa dalam menggunakan komputer jurusan Teknik Informatika dan Sistem Informasi semester 1 (satu) angkatan 2011 pada Sekolah Tinggi Teknik Musi Palembang?."

1.3 Batasan Masalah

Pengaruh yang dibahas dalam penelitian ini adalah terhadap keahlian mahasiswa dalam menggunakan komputer. Bagi mahasiswa difokuskan pada bidang penggunaan perangkat kerasnya, dan bagi jurusan difokuskan pada jurusan yang memfokuskan kuliahnya dengan komputer. Mahasiswa semester 1 yang dijadikan objek penelitian karena peneliti biasa melihat pengaruhnya lebih dini, dan kemudian biasa menjadi masukan untuk Sekolah Tinggi Teknik Musi untuk

memberikan beberapa solusi seperti pelatihan dan sejenisnya, untuk mahasiswa yang memiliki kecemasan komputer.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini masalah yang akan dibahas pada batasan masalah hanya mencakup pada :

1. Mahasiswa Sekolah Tinggi Teknik Musi Palembang
2. Jurusan Teknik Informatika dan Sistem Informasi
3. Mahasiswa semester 1 Angkatan 2011

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk menguji apakah *computer anxiety* berpengaruh *negative* terhadap keahlian mahasiswa jurusan Teknik Informatika dan Sistem Informasi semester 1 (satu) angkatan 2011 Sekolah Tinggi Teknik MUSI Palembang.
2. Untuk menguji apakah pengaruh *computer anxiety* terhadap keahlian pemakai komputer akan semakin signifikan dengan dimasukkannya variabel *locus of control* sebagai variabel moderasi.

Penelitian yang dilakukan selama enam bulan terhitung dari bulan September 2011 sampai Maret 2012. Dimana teknik pengujian dilakukan dengan pengamatan atau observasi terlebih dahulu, setelah melihat adanya pengaruh *computer anxiety* terhadap keahlian mahasiswa Sekolah Tinggi Teknik Musi, maka peneliti melanjutkan dengan mencari sampel data dan kemudian melakukan penyebaran kuisioner terhadap populasi yang terpilih.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini yang diharapkan nantinya akan menjadi pedoman, antara lain :

1. Bagi Penulis, dapat memahami dan mengetahui pengaruh kecemasan komputer mahasiswa pada Sekolah Tinggi Teknik Musi Palembang.
2. Bagi Sekolah Tinggi Teknik Musi Palembang, bermanfaat untuk mengetahui seberapa besar tingkat kecemasan komputer bagi mahasiswa

di Sekolah Tinggi Teknik Musi Palembang sehingga nantinya menjadi bahan referensi kedepannya dan guna memberikan program pelatihan untuk mengatasi adanya kekurangan penguasaan komputer khususnya *computer anxiety* dalam diri mahasiswa Sekolah Tinggi Teknik Musi Palembang. Pengenalan pembelajaran komputer pada saat masa orientasi mahasiswa baru dengan memberikan waktu khusus kepada calon mahasiswanya sebelum mengikuti ospek dan penambahan mata kuliah praktikum komputer pada kurikulum yang berlaku.

3. Bagi penulis lain, sebagai pedoman dan referensi bagi penulis yang akan mengadakan penelitian yang sama kemudian hari.

1.6 Metodologi Penelitian

Adapun metodologi penelitian yang digunakan pada penelitian tersebut adalah :

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah studi kasus. Studi kasus adalah penelitian yang memusatkan secara mendalam pada objek yang diteliti dimana peneliti mendapatkan data-data penelitian secara langsung melalui pengumpulan angket atau kuesioner yang dibagikan kepada responden-responden yang dijadikan objek penelitian. Dimana penelitian tersebut bersifat kuantitatif, yaitu data dari hasil penelitian yang bersifat kualitatif diolah menjadi data kuantitatif. Kuantitatif adalah metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*).

2. Subjek dan Objek Penelitian

a. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah kecemasan komputer terhadap keahlian mahasiswa dalam menggunakan komputer di Sekolah Tinggi Teknik Musi Palembang.

b. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah mahasiswa jurusan Teknik Informatika dan Sistem Informasi semester 1 (satu) angkatan 2011 Sekolah Tinggi Teknik Musi Palembang.

3. Populasi dan Sampel

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa Sekolah Tinggi Teknik Musi Palembang jurusan Teknik Informatika dan Sistem Informasi semester 1 (satu) angkatan 2011. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang memiliki kecemasan komputer terhadap keahlian menggunakan komputer.

4. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *random sampling* yang merupakan teknik pengambilan sampel secara acak.

5. Jenis Data

a. Data Primer

Data ini diperoleh langsung melalui pengamatan, wawancara dan memberikan daftar pertanyaan (*kuisisioner*) kepada responden.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang pengumpulan dan pengolahannya dilakukan dan dipublikasikan kepada pihak lain. Data sekunder dalam penelitian ini adalah data penggunaan komputer, keahlian komputer.

6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik *survey*. *Survey* adalah pengumpulan data dengan cara mendatangi secara langsung kepada para responden (Sugiyono:2011). Teknik *survey* dilakukan dengan 2 cara, yaitu:

a. Menyebarkan Kuesioner

Kuesioner yaitu teknik pengumpulan datanya dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan/ Pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

b. Wawancara dilakukan dengan membuat daftar pertanyaan/ pernyataan yang diajukan kepada mahasiswa Sekolah Tinggi Teknik Musi Palembang.

7. Uji Validitas dan Reliabilitas Data

a. Uji *Validitas* Data

Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat keaslian suatu instrument penelitian. Uji *validasi* di maksudkan untuk memastikan seberapa baik suatu instrument mengukur konsep yang seharusnya di ukur (Sugiyono:2011).

b. Uji *Reliabilitas* Data

Realibilitas yang dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat ukur yang sama pula (Sugiyono:2011).

8. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku atau generalisasi (Sugiyono:2010). Tingkat kecemasan komputer akan diukur dengan menggunakan instrument CARS (*Computer Anxiety Rating Scale*). Dengan skor 1 menunjukkan jawaban "sangat setuju" dan 5 menunjukkan jawaban "sangat tidak setuju". Teknik yang digunakan

dalam pengolahan adalah menggunakan perhitungan analisis koefisien korelasi *product moment*. Kegunaan koefisien korelasi *product moment* untuk menyatakan ada atau tidaknya hubungan antara variabel x dan y. (Sugiyono:2010).

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini sistematika penulisan yang dipergunakan terdiri dari :

Bab I PENDAHULUAN

Dalam bab ini terkandung uraian mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, lingkup penelitian, metode penelitian, jadwal penelitian serta sistematika penulisan.

Bab II PROFIL INSTITUSI DAN LANDASAN TEORI

Dalam bab ini diuraikan mengenai sejarah singkat Sekolah Tinggi Teknik Musi visi dan misi, struktur organisasi serta wewenang dan tanggung jawab. Menguraikan teori-teori, konsep-konsep, yang dibutuhkan dan berhubungan langsung dengan permasalahan penelitian dan dihadapi yang meliputi : *computer anxiety*, keahlian, penggunaan komputer.

Bab III ANALISIS COMPUTER ANXIETY

Dalam bab ini membahas analisis profil responden, jawaban dari pertanyaan, jumlah persentase yang dihasilkan dalam setiap kriteria jawaban, yang nantinya akan diolah dengan menggunakan aplikasi SPSS.

Bab IV PEMBAHASAN

Dalam bab ini membahas secara menyeluruh pokok permasalahan sesuai dengan rumusan masalah yang diajukan. Dalam proses analisis dan pembahasan ini tentunya melibatkan teori-teori yang menjadi landasan pikir dan membandingkan dengan kondisi nyata meliputi : analisis hasil uji validitas data, analisis hasil uji realibilitas data, analisis profil responden, serta analisis hasil jawaban responden.

Bab V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan penutup, dimana disusun suatu kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran-saran yang mungkin bermanfaat bagi Sekolah Tinggi Teknik Musi Palembang dan pihak lain.