

**HUBUNGAN ANTARA COMPUTER EXPERIENCE DAN USIA DENGAN  
COMPUTER ANXIETY PADA KARYAWAN  
PT. PABRIK GULA CANDI BARU-SIDOARJO DALAM  
MENGUNAKAN KOMPUTER**

**SKRIPSI**



**Diajukan Oleh :**

**Tiwis Nurwyastuti**

**0413010203/FE/EA**

**Kepada**

**FAKULTAS EKONOMI  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"  
JAWA TIMUR  
2009**

**SKRIPSI**

**HUBUNGAN ANTARA COMPUTER EXPERIENCE DAN USIA DENGAN  
COMPUTER ANXIETY PADA KARYAWAN  
PT. PABRIK GULA CANDI BARU-SIDOARJO DALAM  
MENGUNAKAN KOMPUTER**

yang diajukan

**Tiwis Nurwyatuti**  
**0413010203/FE/EA**

disetujui untuk Ujian Lisan oleh

**Pembimbing Utama**

**Dr. Sri Trisnaningsih, M.Si**  
**NIP. 030 217 167**

**Tanggal : .....**

**Mengetahui**  
**Wakil Dekan 1 Fakultas Ekonomi**  
**Universitas Pembangunan Nasional “Veteran”**  
**Jawa Timur**

**Drs. Ec. Saiful Anwar, Msi**  
**NIP. 030 194 437**

**SKRIPSI**

**HUBUNGAN ANTARA COMPUTER EXPERIENCE DAN USIA DENGAN  
COMPUTER ANXIETY PADA KARYAWAN  
PT. PABRIK GULA CANDI BARU-SIDOARJO DALAM  
MENGUNAKAN KOMPUTER**

**Disusun Oleh :**

**Tiwis Nurwyatuti  
0413010203/FE/EA**

**telah dipertahankan dihadapan  
dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi  
Jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi  
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur  
pada tanggal**

**Pembimbing :**

**Pembimbing Utama**

**Dr. Sri Trisnaningsih, M.Si  
NIP. 030 217 167**

**Tim Penguji :**

**Ketua**

**Sekretaris**

**Anggota**

**Mengetahui  
Wakil Dekan 1 Fakultas Ekonomi  
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran”  
Jawa Timur**

**Drs. Ec. Saiful Anwar, Msi  
NIP. 030 194 437**

## KATA PENGANTAR

Assalammu'allaikum Wr. Wb.

Dengan mengharapakan syukur alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul **“HUBUNGAN ANTARA *COMPUTER EXPERIENCE* DAN USIA DENGAN *COMPUTER ANXIETY* PADA KARYAWAN PT. PABRIK GULA CANDI BARU-SIDOARJO DALAM MENGGUNAKAN KOMPUTER”**. Dibuak dalam rangka persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Ekonomi (S-1) Jurusan Akuntansi pada Fakultas Ekonomi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Penulisan ini tidak terwujud tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu dalam kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada Dr. Sumarsono (Alm) selaku dosen pembimbing utama serta Dr. Sri Trisnaningsih, M.Si., selaku dosen pembimbing utama pengganti almarhum yang telah banyak memberikan bimbingan selama penyusunan skripsi dan tidak lupa saya ucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Teguh Soedarto, M.P., selaku Rektor Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
2. Bapak Dr. Dhani Ichsanuddin Nur, M.M., selaku Dekan Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
3. Bapak Drs. Ec. Saiful Anwar, M.Si., selaku Pembantu Dekan I Fakultas Ekonomi UPN “Veteran” Jawa Timur.

4. Ibu Dr. Sri Trisnaningsih, M.Si., selaku Ketua Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
5. Seluruh Dosen dan Staf Pengajar Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bantuannya terhadap penulis selama masa pendidikan.
6. Bapak Bambang Sudigdo selaku General Manager pada PT. Pabrik Gula Candi Baru-Sidoarjo yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian di perusahaan.
7. Bapak dan Ibu karyawan PT. Pabrik Gula Candi Baru-Sidoarjo yang telah memberikan waktu luang dalam pengisian kuesioner penelitian ini.
8. Kedua Orang tuaku, kakakku dan adikku, serta seluruh keluarga besarku yang telah memberikan doa restu dan motivasi bagi penulis.
9. dr. Pranawa, Sp.PD-KGH., dr. Nunuk Mardiana, Sp.PD., Prof. Dr. dr. Gatut Suhendro, Sp.M., tim dokter dari Jakarta dan seluruh pegawai PRODIA yang telah memberikan motivasi, mengontrol dan mengawasi kesehatan penulis.
10. Semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu persatu, terima kasih atas segala dorongan dan bantuan serta doa yang telah diberikan selama ini.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca umumnya dan pihak-pihak yang memerlukannya.

Surabaya, Agustus 2009

Penulis

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Data Penelitian
- Lampiran 2 : Tabel Frekuensi
- Lampiran 3 : Uji Validitas
- Lampiran 4 : Uji Reliabilitas
- Lampiran 5 : Uji Normalitas
- Lampiran 6 : Analisis Korelasi *Pearson Product Moment*
- Lampiran 7 : Tabel Statistik
- Lampiran 8 : Struktur Organisasi PT. Pabrik Gula Candi Baru-Sidoarjo

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 : Skema kerangka pikir .....	62
Gambar 4.1 : Struktur Organisasi PT. Lotus Indah Textile Industries .....	85

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1.	: Karakteristik Demografi Responden Penelitian.....	91
Tabel 4.2.	: Deskripsi Jawaban Responden Mengenai Variabel <i>Computer Experience</i> .....	92
Tabel 4.3.	: Deskripsi Jawaban Responden Mengenai Variabel Usia .....	93
Tabel 4.4.	: Deskripsi Jawaban Responden Mengenai Variabel <i>Computer Anxiety</i> .....	95
Tabel 4.5.	: Hasil Uji Validitas Variabel <i>Computer Experience</i> .....	96
Tabel 4.6.	: Hasil Uji Validitas Variabel Usia.....	97
Tabel 4.7.	: Hasil Uji Validitas Variabel <i>Computer Anxiety</i> .....	97
Tabel 4.8.	: Hasil Uji Realiabilitas Variabel Penelitian .....	98
Tabel 4.9.	: Hasil Uji Normalitas .....	99
Tabel 4.10.	: Hasil Korelasi <i>Pearson</i> Antara <i>Computer Experience</i> Dengan <i>Computer Anxiety</i> .....	100
Tabel 4.11.	: Hasil Korelasi <i>Pearson</i> Antara Usia Dengan <i>Computer Anxiety</i> .....	102
Tabel 4.12.	: Hasil Korelasi <i>Pearson</i> Antara Usia Dengan <i>Computer Experience</i> .....	104
Tabel 4.13.	: Perbedaan Penelitian Terdahulu Dengan Penelitian Sekarang	116



**HUBUNGAN ANTARA *COMPUTER EXPERIENCE* DAN USIA  
DENGAN *COMPUTER ANXIETY* PADA KARYAWAN  
PT. PABRIK GULA CANDI BARU-SIDOARJO  
DALAM MENGGUNAKAN KOMPUTER**

**Tiwis Nurwyastuti**

**ABSTRAK**

Munculnya teknologi informasi berbasis komputer memudahkan perusahaan untuk menjalankan kegiatan bisnis di tengah kondisi ketidakpastian lingkungan serta persaingan yang semakin ketat. PT. Pabrik Gula Candi Baru-Sidoarjo merupakan salah satu BUMN yang telah menerapkan teknologi informasi berbasis komputer. Akan tetapi tingkat penggunaan komputer pada karyawan masih belum optimal. Hal ini karena masih adanya kecemasan karyawan dalam menggunakan komputer. Kecemasan karyawan dalam menggunakan komputer berdampak pada produktivitas karyawan, semakin cemas karyawan menggunakan komputer, maka pekerjaan yang mereka selesaikan semakin kurang optimal. Beberapa penelitian menemukan bahwa tingkat kecemasan seseorang dalam menggunakan komputer (*computer anxiety*) ada kaitannya dengan pengalaman dalam menggunakan komputer (*computer experience*) serta usia. Tujuan dari penelitian ini adalah menguji dan membuktikan adanya hubungan antara *computer experience* dan usia dengan *computer anxiety* pada karyawan PT. Pabrik Gula Candi Baru-Sidoarjo dalam menggunakan komputer, serta menguji dan membuktikan adanya hubungan antara usia dengan *computer experience* pada karyawan PT. Pabrik Gula Candi Baru-Sidoarjo dalam menggunakan komputer.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yang diperoleh dari penyebaran kuesioner. Adapun respondennya adalah karyawan PT. Pabrik Gula Candi Baru-Sidoarjo yang berjumlah 42 orang, dengan teknik pengambilan sampel *simple random sampling*. Analisis statistik yang digunakan adalah analisis korelasi *Pearson*.

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara variabel *computer experience* dan variabel usia dengan variabel *computer anxiety* pada karyawan PT. Pabrik Gula Candi Baru-Sidoarjo dalam menggunakan komputer. Disimpulkan pula bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara variabel usia dengan variabel *computer experience* pada karyawan PT. Pabrik Gula Candi Baru-Sidoarjo dalam menggunakan komputer.

*Key words* : *computer anxiety*, usia, *computer anxiety*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan dunia usaha atau bisnis yang semakin maju dan modern ini, persaingan semakin terasa sangat ketat dalam skala global. Revolusi dalam teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong kemajuan dalam teknologi, produk dan proses serta terbentuknya masyarakat informasi. Perusahaan sebagai pelaku bisnis harus memperhatikan kemajuan teknologi informasi agar dapat bersaing dengan perusahaan lain. Tidak diragukan lagi derasnya arus informasi dan perkembangan teknologi menyebabkan sebuah kompetisi (Sudaryono dan Astuti, 2005: 894).

Perkembangan teknologi informasi yang pesat menyebabkan perubahan dalam suatu operasi perusahaan. Ada empat macam teknologi yang perkembangannya relatif menonjol saat ini, yaitu: teknologi informasi, teknologi pemanufakturan, teknologi transportasi dan teknologi komunikasi. Diantara berbagai jenis teknologi yang berkembang pesat, teknologi informasi mempunyai dampak yang paling dominan terhadap perubahan lingkungan bisnis, sehingga kondisi pasar menjadi semakin kompetitif (Sudaryono dan Astuti, 2005: 894).

Indriantoro (1996) dalam Sudaryono dan Astuti (2005: 894), istilah teknologi informasi yang sekarang lazim digunakan banyak orang, sebenarnya merupakan perpaduan antara teknologi komputer, komunikasi dan otomasi

kantor yang telah bercampur menjadi satu sehingga sulit untuk memisahkannya.

Pemanfaatan teknologi informasi dalam bisnis telah mengubah secara radikal tipe pekerjaan, pekerja, organisasi dan sistem manajemen yang digunakan untuk mengelola organisasi (Mulyadi, 2002: 310). Menurut Porter (1980) dalam Sudaryono dan Astuti (2005: 895), setiap pelaku bisnis berusaha menerapkan strategi efisiensi atau diferensiasi produk untuk memperoleh keuntungan bersaing yang lebih berorientasi pada pencapaian laba dalam jangka panjang.

Kehadiran dan pesatnya perkembangan teknologi informasi ini memberikan berbagai kemudahan pada kegiatan bisnis dalam lingkungan yang semakin penuh ketidakpastian. Peran teknologi informasi sebagai alat bantu dalam pembuatan keputusan bisnis pada berbagai fungsi maupun peringkat manajerial, menjadi semakin penting bagi pengelola bisnis karena kemampuan teknologi informasi dalam mengurangi ketidakpastian (Sudaryono dan Astuti, 2005: 894).

Istilah sistem informasi menganjurkan penggunaan teknologi komputer di dalam organisasi untuk menyajikan informasi kepada pemakai. Berbagai hasil penelitian memberikan bukti empiris mengenai semakin meningkatnya peran teknologi komputer untuk berbagai kepentingan bisnis. Munculnya teknologi informasi berbasis komputer memudahkan orang melakukan aktivitas mengakses informasi dimana saja dan kapan saja (Sudaryono dan Astuti, 2005: 895). Telah banyak keputusan yang diambil dengan melibatkan

peranan komputer. Namun yang harus tetap diingat adalah komputer semata-mata merupakan mesin mati yang tidak dapat mengambil keputusan dengan sendirinya. Dia akan bekerja selaras dengan instruksi yang diberikan dan dibuat oleh manusia.

Tidak dapat disangkal lagi bahwa komputer mempunyai dampak yang sangat besar bagi kegiatan operasional perusahaan. Dengan komputer, informasi yang dihasilkan dapat tepat waktu dan tepat nilainya. Apalagi dengan mempergunakan model-model kualitas yang berisi perhitungan-perhitungan matematik yang rumit, penggunaan komputer sangat tepat sekali (Jogiyanto, 2000: 58).

Sekarang ini seorang karyawan harus mempunyai kemampuan dalam menggunakan teknologi informasi khususnya teknologi komputer. Tingkat pekerjaan seorang karyawan yang semakin tinggi dan rumit mengharuskan mereka menggunakan komputer sebagai alat bantu kerja mereka untuk mencapai target kualitas yang dibutuhkan.

Seseorang akan berusaha untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan kemampuannya di segala bidang agar tetap survive di organisasi. Hal ini akan mendorong organisasi untuk mendapatkan tenaga kerja yang berkualitas, yang dapat menyelesaikan pekerjaan dengan benar dan tepat (Junaedi dan Purwaningsih, 2008: 2).

Sistem informasi menekankan pentingnya pemakaian komputer demi pencapaian kualitas yang diinginkan, oleh karena itu semua karyawan hendaknya mempelajari komputer sedini mungkin. Seorang karyawan

membutuhkan pengetahuan tentang teknologi informasi yang modern, seperti keahlian komputer yang dibutuhkan dalam pemakaian komputer di dalam sistem informasi berbasis komputer, dan tidak kalah pentingnya adalah bagaimana informasi yang dihasilkan oleh sistem informasi dapat menambah nilai bagi perusahaan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa sangat penting bagi seorang karyawan mempelajari dan meningkatkan keahliannya dalam menggunakan komputer.

Sharit, et. al., 1998; Thimm, et. al., 1998 dalam Butchko (2003: 1), keahlian seorang karyawan dalam menggunakan komputer dipengaruhi oleh faktor kecemasan seseorang terhadap penggunaan komputer atau biasa disebut dengan *computer anxiety*. Akan tetapi tidak semua karyawan dapat menerima teknologi komputer tersebut dengan baik, khususnya pada karyawan yang berusia tua. Ini dikarenakan tenaga kerja tua sebagai tenaga kerja yang kurang sehat, mempunyai penurunan kemampuan berpikir, dan tidak tertarik untuk belajar teknologi baru.

Czaja (1996), mengatakan bahwa kemampuan berpikir seseorang akan menurun seiring dengan bertambahnya usia orang tersebut. Panek (1997) menyatakan bahwa kecenderungan turunnya kemampuan dan sikap seiring usia muncul karena tenaga-tenaga kerja tua terbiasa dengan ketepatan dari pada kecepatan. Sayangnya perubahan-perubahan yang terjadi menunjukkan bahwa para tenaga kerja tua tidak mempunyai kapasitas yang cukup dengan perubahan yang terjadi dalam lingkungan kerja (Butchko, 2003: 1).

Selain faktor *computer anxiety* diatas, faktor pengalaman karyawan dalam menggunakan komputer atau disebut dengan *computer experience* juga mempengaruhi keahlian karyawan dalam menggunakan komputer. Akan tetapi tidak semua karyawan mengandalkan pengalaman mereka untuk dapat menguasai teknologi komputer, khususnya pada karyawan yang berusia muda.

Beberapa penelitian berdasarkan pengalaman (Czaja, 1998; Dyek, 1994; Sharit, et. al., 1998; Marquie, 1994) menemukan perbedaan-perbedaan antara generasi muda dan tua. Pencarian meliputi generasi tua yang mengalami tingkat ketidaknyamanan yang tinggi, perasaan yang tidak manusiawi, kurangnya kontrol ketika menggunakan komputer dan rendahnya percaya diri (kepercayaan bahwa seseorang yang merasa mampu dalam mengoperasikan teknologi komputer). Yang ditemukan bahwa keinginan secara fisik dan ketidaknyamanan secara tetap bagi generasi tua dan muda, dan generasi tua mengalami sedikit stres daripada generasi muda ketika mengerjakan tugas-tugas secara interaktif (Butchko, 2003: 2)

Singkatnya, yang ditemukan bahwa generasi tua memiliki tingkat kemampuan komputer yang rendah. Walau secara keseluruhan, mereka memiliki rasa tidak percaya diri yang rendah daripada generasi muda. Terlepas dari perbedaan-perbedaan ini, satu kesimpulan ditemukan dalam tingkatan *anxiety* tidak hanya berhubungan pada masalah usia tetapi juga pada masalah pengalaman terhadap penggunaan teknologi komputer (Butchko, 2003: 2).

Peningkatan teknologi tambahan seperti ATM, elektronik banking, jasa antar kesehatan, pendidikan dan komunikasi telah memberikan

pengalaman bagi berbagai generasi akan teknologi. Keuntungan-keuntungan ini dijadikan masukan untuk tingkatan bagi tenaga kerja sehingga generasi tua dan muda dalam studi ini mempunyai tingkat pengalaman komputer yang sama (Butchko, 2003: 3).

PT. Pabrik Gula Candi Baru-Sidoarjo merupakan salah satu BUMN yang telah menerapkan teknologi informasi berbasis komputer. Produk utama yang dihasilkan dari PT. Pabrik Gula Candi Baru-Sidoarjo adalah gula untuk pemenuhan kebutuhan masyarakat Jawa Timur. Hadirnya teknologi komputer dalam PT. Pabrik Gula Candi Baru-Sidoarjo telah membuat para karyawan mereka memiliki tingkat penggunaan komputer yang masih bervariasi. Salah satunya dikarenakan adanya tingkat kecemasan para pekerja dalam menggunakan komputer.

Berdasarkan survei yang telah dilakukan, masih ada karyawan yang merasa cemas dalam menghadapi komputer. Seperti *up-date* anti virus, seorang karyawan memanggil programmer untuk melakukannya. Pada hal di PT. Pabrik Gula Candi Baru-Sidoarjo, tiap-tiap karyawan telah disediakan komputer sesuai tugas dan jabatannya sehingga untuk pengalaman dalam menggunakan komputer tidak diragukan lagi. Tetapi kenapa mereka harus mengalami kecemasan dalam menghadapi masalah komputer yang dianggap tidak terlalu sulit. Hal ini berdampak pada produktivitas karyawan itu sendiri, semakin para pekerja itu merasa cemas maka kurang optimal dalam menyelesaikan tugas-tugas mereka. Tingkat kecemasan seseorang dalam menggunakan komputer dipengaruhi oleh pengalaman dan usia para pekerja

tersebut.

Untuk memberikan dukungan yang efektif terhadap para karyawan PT. Pabrik Gula Candi Baru-Sidoarjo harus memperhatikan hubungan antara *computer experience* dan usia dengan *computer anxiety* dalam menggunakan komputer, sehingga para pekerja dapat mencapai produktivitas yang efektif dan efisien.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul:

**“Hubungan antara *Computer Experience* dan Usia dengan *Computer Anxiety* pada Karyawan PT. Pabrik Gula Candi Baru-Sidoarjo dalam Menggunakan Komputer”.**

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya maka diambil suatu perumusan masalah untuk penelitian ini, yaitu :

1. Apakah terdapat hubungan antara *computer experience* dengan *computer anxiety* pada karyawan PT. Pabrik Gula Candi Baru-Sidoarjo dalam menggunakan komputer?
2. Apakah terdapat hubungan antara usia dengan *computer anxiety* pada karyawan PT. Pabrik Gula Candi Baru-Sidoarjo dalam menggunakan komputer?
3. Apakah terdapat hubungan antara usia dengan *computer experience* pada karyawan PT. Pabrik Gula Candi Baru-Sidoarjo dalam menggunakan



komputer?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang masalah dan pembatasan masalah, maksud dan tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Menguji dan membuktikan adanya hubungan antara *computer experience* dengan *computer anxiety* pada karyawan PT. Pabrik Gula Candi Baru-Sidoarjo dalam menggunakan komputer.
2. Menguji dan membuktikan adanya hubungan antara usia dengan *computer anxiety* pada karyawan PT. Pabrik Gula Candi Baru-Sidoarjo dalam menggunakan komputer.
3. Menguji dan membuktikan adanya hubungan antara usia dengan *computer experience* pada karyawan PT. Pabrik Gula Candi Baru-Sidoarjo dalam menggunakan komputer.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Perusahaan.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran dalam pengambilan keputusan mengenai sumber daya manusia (penerimaan, penyeleksian dan rencana pelaksanaan pelatihan komputer bagi karyawan). Serta memberikan masukan sebagai bahan pertimbangan

dalam menentukan kebijakan dimasa yang akan datang dan dasar untuk mengadakan perbaikan demi kelancaran dan keberhasilan perusahaan dalam mencapai tujuannya.

2. Bagi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Diharapkan dapat bermanfaat bagi khasanah ilmu pengetahuan, khususnya pada bidang teknologi informasi dan diharapkan dari hasil penelitian ini dapat digunakan oleh mahasiswa khususnya yang akan melakukan penelitian dalam bidang yang sama untuk dijadikan sebagai bahan referensi dan bahan pertimbangan.

3. Bagi Peneliti.

Karena penelitian merupakan aplikasi praktek dari suatu bidang ilmu pengetahuan, maka bila proses penelitian ini berakhir diharapkan akan meningkatkan dan memperluas wawasan dalam bidang teknologi informasi.