Indonesian Journal of Sustainability Policy and Technology

Volume 1 No 1 May 2023
https://dhsjournal.id/index.php/ijospat/index

Keahlian Komputer dan Kendali Lokus Mahasiswa dalam Penerimaan Teknologi Informasi

(Computer Skills and Student Locus of Control in Information Technology Acceptance)

R. Rusli[1], Zawawi Zawawi*[2]

[1] Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Jl. Dukuh Kupang XXV No.54, Dukuh Kupang, Kec. Dukuhpakis, Surabaya, Jawa Timur 60225, Indonesia.

[2] Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur, Jl. Raya Rungkut Madya No. 1, Gununganyar, Surabaya, Jawa Timur 60294, Indonesia.

DOI. https://doi.org/10.61656/ijospat.v1i1.154

ABSTRACT: *This research, conducted as a quantitative study, aims to establish the influence of locus of control (LOC) and computer skills on the acceptance of information technology. The primary data for this study was collected through the distribution of questionnaires among students at Universities A and B in Surabaya. The respondents were students enrolled in Computer Applications and Accounting Information Systems courses. Seventy-eight questionnaires were processed, and the data was analyzed using multiple linear regression analysis. The test findings indicate that LOC does not significantly influence the acceptance of information technology, while computer skills do. These results highlight the necessity of incorporating computer and information technology-related material in the curriculum, particularly in the current digital era.*

Keywords: *Locus of control, computer skills, acceptance of information technology*.

ABSTRAK: Tujuan penelitian adalah untuk membuktikan pengaruh locus of control (LOC) dan keahlian computer terhadap penerimaan teknologi informasi. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan data primer yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner. Kuesioner disebarkan kepada mahasiswa di Universitas A dan B yang ada di Surabaya. Mahasiswa yang dijadikan responden adalah mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Aplikasi Komputer dan Sistem Informasi Akuntansi. Kuesioner yang dapat diolah sebanyak 78 kuesioner. Pengujian dilakukan dengan analisis regresi linier berganda. Hasil pengujian membuktikan bahwa LOC tidak memengaruhi penerimaan teknologi informasi, sedangkan keahlian computer memengaruhi penerimaan teknologi informasi. Hasil ini mengimplikasikan bahwa pembelajaran dengan materi yang berhubungan dengan komputer dan teknologi informasi sangat diperlukan mahasiswa, khususnya dalam era digital saat ini.

Kata kunci: Locus of control, keahlian computer, penerimaan teknologi informasi.

Article info: Received: 07 March 2023; Revised: 13 April 2023; Accepted: 15 May 2023

Recommended citation:
Rusli, R. & Zawawi, Z. (2023). Keahlian Komputer dan Kendali Lokus Mahasiswa dalam Penerimaan Teknologi Informasi (Computer Skills and Student Locus of Control in Information Technology Acceptance), *Indonesian Journal of Sustainability Policy and Technology, 1 (1)*, pp 57-69.

This is an open access article. **Indonesian Journal of Sustainability Policy and Technology** is a multidisciplinary journal licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License.

**Corresponding author: Zawawi. Email: zawawi.ma@upnjatim.ac.id*

PENDAHULUAN

Dalam era digital yang berkembang pesat saat ini, penerimaan teknologi informasi (TI) telah menjadi subjek penting dalam konteks pendidikan, bisnis, dan kehidupan sehari-hari. Teknologi informasi memainkan peran integral dalam meningkatkan produktivitas, memperluas keterampilan, dan memfasilitasi koneksi global (Hay, 2015; Lubis & Nasution, 2023). Namun, meskipun kemajuan teknologi yang cepat, penerimaan dan adopsi teknologi informasi tidak selalu berjalan mulus, terutama di kalangan mahasiswa. Teknologi Informasi (TI) di Era globalisasi berkembang secara pesat. TI dan era globalisasi merupakan hal yang sangat berkaitan dan hal-hal yang tidak dapat dipisahkan. Hal ini disebabkan karena teknologi informasi selalu berubah menurut perkembangan zaman karena banyak ditemukan penemuan–penemuan baru yang dilakukan oleh para ahli.

Perkembangan TI ini, khususnya perkembangan komputer yang memberikan berbagai kemudahan pada kegiatan bisnis dalam lingkungan yang semakin penuh ketidakpastian, karena peran TI dalam pembuatan keputusan pada berbagai fungsi maupun perangkat manajerial, menjadi semakin penting bagi pengelola bisnis karena kemampuan TI dalam mengurangi ketidakpastian (Hay, 2015; Lubis & Nasution, 2023). Tidak terkecuali bidang akademik, pendidikan dapat mengalami perubahan yang signifikan. Ini karena akses, komunikasi, dan pertukaran informasi antar individu dan tempat selalu berubah. Institusi pendidikan tinggi dan universitas bersaing untuk meningkatkan kualitas dan mutu kurikulum, staf pengajaran, dan sistem pendidikan. Mereka juga bekerja sama dengan universitas dan lembaga pendidikan tinggi yang lain dari luar negeri. Pada akhirnya, ini membawa globalisasi ke dunia pendidikan Indonesia.

Seorang akuntan sekarang harus memiliki kemampuan menggunakan teknologi informasi, terutama komputer, karena akuntansi adalah salah satu pendidikan yang sangat bergantung pada teknologi informasi. Untuk mencapai tujuan kualitas yang diinginkan, akuntan harus menggunakan komputer sebagai alat bantu kerja karena beban kerja yang semakin besar dan kompleks. Indriantoro (2000) membahas potensi teknologi komputer untuk membantu berbagai pendekatan audit. Teknologi komputer membantu sistem penyedia informasi dan diperlukan untuk meningkatkan kemampuan auditor untuk melakukan analisis yang lebih kompleks. Sumber daya manusia yang baik dapat membantu kemajuan TI dan masyarakat (Lubis & Nasution, 2023), khususnya akuntansi. Mahasiswa akuntansi dipersiapkan untuk menjadi akuntan yang memiliki kemampuan di bidang teknologi informasi. Peranan ini sangat penting dalam pendidikan akuntansi dasar untuk mendukung pekerjaan mereka sebagai calon akuntan. Saat ini, banyak Kantor Akuntan Publik (KAP) mengharapkan lulusan akuntansi memahami Sistem Akuntansi dan mahir dalam teknologi informasi. Mereka juga perlu tahu cara menggunakan internet, yang sangat penting (Utari et al., 2020).

Dari hasil wawancara dan observasi terhadap beberapa mahasiswa Akuntansi di universitas swasta Surabaya, khususnya yang telah mengikuti mata kuliah Aplikasi Komputer (Aplikom) dan Sistem Informasi Akuntansi (SIA), pada mata kuliah Aplikom mahasiswa diterjunkan langsung ke dalam pengoperasian komputer dan pada mata kuliah SIA yang mencangkup kegiatan pengumpulan, pengorganisasian, dan pendistribusian data, sehingga data tersebut menjadi informasi yang digunakan dalam pengambilan keputusan. Terdapat beberapa kesenjangan yang terjadi diantaranya, mahasiswa yang telah mengikuti mata kuliah tersebut, banyak yang belum menguasai komputer secara maksimal, baik dalam pengoperasian maupun pengaplikasian. Dari hasil survey pendahuluan, masih banyak mahasiswa yang belum mempunyai email, freindster, atau mengetahui cara mendownload suatu file di internet, dan masih banyaknya mahasiswa yang menggunakan jasa pengetikan dalam mengerjakan tugas perkuliahan yang berhubungan dengan komputer, sehingga mengakibatkan penerimaan teknologi informasi yang kurang.

Hasil observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa penerimaan teknologi informasi mahasiswa Akuntansi yang berupa komputer sangat penting. Salah satu faktor yang mempengaruhi adalah sikap mahasiswa itu sendiri diantaranya adalah *Locus of Control* dan keahlian dalam penggunaan komputer. Oleh karena itu tidak semua individu khususnya mahasiswa dapat menerima teknologi tersebut dengan baik, terutama teknologi komputer. Hal ini dapat berdampak terhadap kehilangan kesempatan kerja dan hilangnya usaha menciptakan peluang kerja. Sekarang ini banyak perusahaan yang menyeleksi calon pegawainya dengan meninjau terhadap keahlian komputer mereka, misalnya melalui lampiran sertifikat kursus komputer dan lain-lain.

Indriantoro (2000) mengindikasikan bahwa sikap dan perilaku pemakai adalah komponen utama yang memengaruhi penerimaan TI. Thompson et al. (1991) dan Momani et al. (2017) menunjukkan bahwa elemen perilaku sangat penting dalam implementasi penerimaan teknologi informasi yang mencakup komputer. Sikap seseorang memengaruhi pengujian perilaku pengguna terhadap

pengunaaan komputer (Indriantoro, 2000). Komponen kesadaran (kognitif), afeksi (*affective*), dan perilaku membentuk perspektif seseorang. Salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku atau sikap individu adalah keterampilan komputer dan pengendalian diri (*Locus of Control*). Menurut buku *Behaviroul Accounting*, Nudin et al. (2021) dan Ekasari & Supriyadi (2018), faktor individual, atau personalitas, dapat berinteraksi dengan gaya kognitif dalam mempengaruhi pengambilan keputusan. Faktor individual mengacu pada sikap dan keyakinan seseorang, sedangkan gaya kognitif mengacu pada cara sikap seseorang menerima, menyimpan, dan memproses teknologi informasi. Untuk penerimaan TI, elemen perilaku sangat penting karena berhubungan langsung dengan pengguna. Persepsi dan sikap, aspek keperilakuan manusia, sangat memengaruhi interaksi antara pengguna dan perangkat komputer yang digunakan.

Penelitian terdahulu telah menyoroti berbagai faktor yang memengaruhi penerimaan teknologi informasi, termasuk keahlian komputer dan *locus of control* (LOC) mahasiswa (Abay et al., 2017; Hsia, 2016). Keahlian komputer, yang mencakup pengetahuan dan keterampilan teknis dalam mengoperasikan perangkat lunak dan hardware komputer, telah dikenal sebagai salah satu prediktor utama penerimaan teknologi informasi (Antonietti et al., 2022; Pan, 2020; Park et al., 2022). Di sisi lain, *locus of control*, yang mengacu pada kepercayaan individu terhadap sejauh mana mereka memiliki kendali atas kehidupan mereka, juga dapat memengaruhi sikap dan perilaku mahasiswa terhadap adopsi teknologi informasi.

Meskipun banyak penelitian telah menginvestigasi hubungan antara keahlian komputer dan locus of control dengan penerimaan teknologi informasi, masih ada gap pengetahuan yang perlu diisi. Sedikit penelitian yang telah secara khusus mengeksplorasi bagaimana interaksi antara keahlian komputer dan *locus of control* memengaruhi sikap dan perilaku mahasiswa terhadap teknologi informasi. Lebih lanjut, kebanyakan studi sebelumnya cenderung menggunakan sampel yang terbatas atau fokus pada aspek tertentu dari masalah ini, meninggalkan ruang untuk penyelidikan lebih lanjut secara holistik.

Oleh karena itu, artikel ini bertujuan untuk mengisi celah tersebut dengan menyelidiki hubungan antara keahlian komputer, *locus of control*, dan penerimaan teknologi informasi di antara mahasiswa. Dengan mempertimbangkan faktor-faktor tersebut, hasil riset ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana mahasiswa menghadapi dan merespons teknologi informasi dalam konteks pendidikan dan karier mereka. Hasil riset ini dapat memberikan wawasan baru dan kontribusi yang signifikan bagi literatur tentang adopsi teknologi informasi, serta implikasi praktis bagi lembaga pendidikan dan pengembangan teknologi.

KAJIAN LITERATUR

Penelitian Sebelumnya

Beberapa penelitian terdahulu atau penelitian sebelumnya yang meneliti tentang penerimaan teknologi informasi, khususnya terkait dengan keahlian computer dan kendali lokus, disarikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Penelitian Sebelumnya

No	Judul	Metode dan Variabel	Hasil
1	*Searching for New Technology Acceptance Model under Social Context: Analyzing the Determinants of Acceptance of Intelligent Information Technology in Digital Transformation and Implications for the Requisites of Digital Sustainability*. Ierei Park, Donggeun Kim, Jungwook Moon, Seoyong Kim,Youngcheoul Kang, and Sangseok Bae (Park et al., 2022)	Kuantitatif. *Voluntariness, positive image of technology, performance expectancy, relative advantage, radical innovation, use experience, psychological factors, dan risk perception factors*. Analisis korelasi dan regresi	tingkat penerimaan *intelligent information technology* (IIT) sendiri secara umum sangat tinggi. Kedua, dalam hal penerimaan IIT, di antara dua puluh lima prediktor, kesukarelaan (+), citra positif teknologi (+), ekspektasi kinerja (+), keunggulan relatif (+), inovasi radikal (+), dan pengalaman penggunaan (+) ditemukan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap penerimaan IIT. Ketiga, selain faktor teknologi, faktor psikologis dan faktor persepsi risiko juga berperan penting dalam keputusan individu mengenai penerimaan IIT.
2	*Technology Acceptance, Technological Self-Efficacy, and Attitude Toward*	Kuantitatif. *Technology acceptance, technological self-*	penerimaan teknologi dan efikasi diri teknologi mahasiswa berhubungan dengan sikap mereka terhadap pembelajaran

No	Judul	Metode dan Variabel	Hasil
	Technology-Based Self-Directed Learning: Learning Motivation as a Mediator. Xiaoquan Pan (Pan, 2020)	*efficacy, learning motivation, attitude toward technology*. Analisis jalur	mandiri berbasis teknologi. Motivasi belajar memediasi hubungan penerimaan teknologi, efikasi diri teknologi, dan sikap terhadap pembelajaran mandiri berbasis teknologi. Secara khusus, mahasiswa yang mengalami penerimaan teknologi dan efikasi diri teknologi yang lebih besar menunjukkan sikap yang lebih tinggi terhadap pembelajaran mandiri berbasis teknologi. Motivasi belajar sebagai mekanisme mediasi yang menggambarkan hubungan antara persepsi mahasiswa terhadap lingkungan teknologi dan sikap mereka terhadap pembelajaran mandiri berbasis teknologi.
3	*Can teachers' digital competence influence technology acceptance in vocational education?* Chiara Antonietti, Alberto Cattaneo, Francesca Amenduni (Antonietti et al., 2022)	Kuantitatif, *Teachers' Digital Competence Belief, Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Behavioural Intention*. Analisis jalur	TAM dapat menjelaskan niat guru untuk menggunakan alat digital dalam pendidikan kejuruan; lebih lanjut, terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara keyakinan guru tentang kompetensi digital mereka dan keyakinan mereka tentang kemudahan penggunaan teknologi dan persepsi manfaat teknologi dalam pengajaran; Memahami faktor-faktor yang saling mempengaruhi dengan penerimaan guru terhadap teknologi dan niat penggunaan adalah penting untuk merancang pelatihan guru guna meningkatkan keberhasilan integrasi teknologi dan untuk membina konektivitas antara berbagai lokasi pembelajaran pendidikan kejuruan.
4	*Locus of control and technology adoption in developing country agriculture: Evidence from Ethiopia*. Kibrom A. Abay, Garrick Blalock, & Guush Berhane (Abay et al., 2017)	Kuantitatif. *Technology adoption (dependent variables) by farmers: chemical fertilizers, improved seeds, and irrigation. Independent variable: locus of control. Control variables: Socioeconomic standing of household and Household (farmer) characteristics*. *longitudinal regression*	meningkatkan keterampilan non-kognitif petani (kendali lokus) dapat memfasilitasi adopsi teknologi dan transformasi pertanian. Secara umum, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kebijakan pengentasan kemiskinan yang hanya berfokus pada pelonggaran hambatan eksternal jangka pendek, termasuk akses fisik terhadap pasar dan teknologi, mungkin tidak cukup mengurangi kekurangan investasi di sektor pertanian.
5	*The effects of locus of control on university students' mobile learning adoption.* Jung-Wen Hsia (Hsia, 2016)	Kuantitatif. *Locus of control, students' beliefs (perceived usefulness, perceived ease of use, and perceived behavioral control) toward m-learning, behavioral intention to use m-learning. Partial least squares*	menguji efek *locus of control* pada adopsi m-learning. Data dikumpulkan dari 176 mahasiswa sarjana di sebuah universitas negeri besar yang intensif melakukan penelitian yang berlokasi di Hsinchu, Taiwan. *Locus of control* dapat mempengaruhi keyakinan siswa (persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi kontrol perilaku) terhadap *m-learning*. Ketiga keyakinan tersebut semuanya berpengaruh signifikan terhadap niat perilaku menggunakan *m-learning*.

Sumber: Riset sebelumnya (diolah)

Pengaruh Locus of Control terhadap Penerimaan Teknologi Informasi

LOC menunjukkan keyakinan orang tentang sumber penyebab peristiwa yang terjadi dalam hidup mereka sampai sejauh mana mereka percaya bahwa mereka memiliki kendali atas nasib mereka sendiri. Menurut Gabriella & Suryaningrum (2021) dan Hidayat (2016), faktor personalitas (*personality factor*) yang ditunjukkan oleh Locus of Control dapat memengaruhi kebutuhan informasi seseorang.

Lefcourt (1992) menyatakan bahwa orang yang memiliki LOC internal lebih memperhatikan dan lebih siap untuk belajar tentang lingkungannya. Ini menunjukkan bahwa orang dengan LOC internal lebih menyadari pentingnya informasi yang relevan dalam situasi tertentu, berbeda dengan orang dengan LOC eksternal, yang percaya pada ketidakberdayaan dan cenderung tidak mau belajar dan merasa tidak perlu memilih informasi yang relevan (Suryaningrum et al., 2013).

Menurut teori *Locus of Control* (Lefcourt, 1992), individu yang memiliki *Locus of Control* internal berpandangan bahwa peristiwa-peristiwa yang terjadi diakibatkan oleh keputusan-keputusannya. Individu dengan tipe seperti itu seperti itu akan menyikapi ketidakpastian lingkungan yang dihadapi dengan memanfaatkan informasi yang telah diterimanya. Suryaningrum et al. (2013) mengemukakan LOC internal terbukti lebih meningkatkan hubungan partisipasi pemakai dengan keberhasilan sistem informasi dibandingkan dengan individu dengan LOC eksternal. Individu dengan LOC internal lebih tahu apa yang diinginkan dan bagaimana mencapai keinginan tersebut. Oleh karena itu partisipasinya akan mempengaruhi sistem informasi itu sendiri (Hsia, 2016).

H1: Locus of Control berpengaruh terhadap penerimaan teknologi informasi

Pengaruh Keahlian Komputer terhadap Penerimaan Teknologi Informasi

Pengetahuan dan kemahiran yang digunakan untuk mengoperasikan komputer disebut keahlian komputer. Pemanfaatan teknologi informasi bersama dengan keahlian komputer dapat meningkatkan kinerja organisasi. Keahlian komputer dapat meningkatkan kinerja organisasi dan individu. Menurut teori kognitif sosial (Compeau et al., 2007), keahlian, juga dikenal sebagai self-efficacy, adalah keyakinan seseorang tentang kemampuan mereka untuk melakukan suatu perilaku tertentu. Ini adalah salah satu kekuatan kognitif utama yang diharapkan untuk mengarahkan atau memandu perilaku mereka.Teori ini didasarkan pada gagasan bahwa ada tiga variabel yang saling mempengaruhi satu sama lain; variabel ini adalah lingkungan, perilaku, dan individu, menurut teori sosial kognitif (*self-regulation*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa *self-efficacy* mempengaruhi penetapan tujuan; lebih banyak self-efficacy, lebih banyak tujuan yang ditetapkan individu, yang berarti lebih banyak kinerja (He & Freeman, 2010; Srisupawong et al., 2018).

Srisupawong et al. (2018) mengindikasikan konsep keahlian komputer atau dalam teknologi informasi, salah satu variabel studi perilaku adalah *Computer Self-Efficacy (CSE)*. Dalam risetnya Hermanto & Patmawati (2017) menemukan bahwa kemampuan individu mempunyai pengaruh positif dalam penerimaan teknologi (mudah menggunakan dan manfaatnya nyata). Indriantoro (2000), dalam risetnya mengemukakan bahwa ketakutan/kekhawatiran akan komputer (*Computer Anxiety*) berhubungan secara positif dengan kemampuan komputer orang tersebut. Menurut Putri et al. (2021), jika fitur tersedia untuk banyak pengguna komputer, mereka dapat dengan mudah menerima teknologi informasi.

H2: Keahlian computer berpengaruh terhadap penerimaan teknologi informasi

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian dan Sampling

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan data primer. Data primer diperoleh dengan cara menyebarkan kuesioner secara langsung kepada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis di dua universitas tempat penulis bekerja. Kuesioner diberikan kepada mahasiswa di kelas Aplikom dan Sistem Informasi Akuntansi. Jumlah responden ditentukan dengan cara mengalikan jumlah variabel dengan 25 = 3 x 25 = 75, sehingga jumlah minimal sampel adalah 75 responden (Ferdinand, 2014). Peneliti menyebarkan sekitar 100 kuesioner untuk menjaga kemungkinan terdapat data kuesioner yang tidak memenuhi syarat untuk diolah.

Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel

Variabel-variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel dependen (Y) yaitu Penerimaan Teknologi Informasi dan variabel independen (X) yaitu Locus of Control (X1) dan Keahlian Komputer (X2).

a) Locus of Control (X1)
   LOC merupakan kondisi psikologis seseorang sampai sejauh mana keyakinan menguasai nasib mereka sendiri. Variabel ini diukur dengan instrumen *Internal-External locus of control* yang dikembangkan oleh Renn & Vandenberg (1991) dan Gore et al. (2016).

b) Keahlian Komputer (X2)
Keahlian komputer merupakan suatu pengetahuan dan kemahiran seseorang dalam mengoperasikan komputer. Variabel diukur dengan memodifikasi instrument *Computer Self-Efficacy Scale* (CSE) yang dikembangkan oleh Srisupawong et al. (2018).

c) Penerimaan Teknologi Informasi (Y)
Penerimaan Teknologi Informasi merupakan kondisi psikologis sejauh mana mahasiswa di kelas Aplikom dan Sistem Informasi Akuntansi bersedia menerima teknologi informasi sebagai cara untuk membantu pekerjaan mereka, atau pemakaian teknologi informasi yang digunakan pengguna (user) untuk mendukung atau merancang dalam penerimaan sistem informasi (Ghazizadeh et al., 2012). Variabel ini diukur dengan memodifikasi instrumen *Technology Acceptatance Model* (TAM) yang diperkenalkan oleh Marangunić & Granić (2015).

Skala Semantic Diffrensial, yang diciptakan oleh Osgood, digunakan untuk mengukur aspek psikologis, sosial, dan fisik (Bozalek et al., 2014). Dengan menggunakan daftar pertanyaan atau kuesioner, responden diminta untuk menilai ide atau objek. Prosedur ini digunakan sesuai dengan pola berikut.:

Sangat tidak Setuju	1	2	3	4	5	6	7	Sangat Setuju

Varibel LOC diukur dengan memodifikasi instrument ini dikembangkan oleh Renn & Vandenberg (1991) dan Gore et al. (2016). Skala rendah (skor 1) responden cenderung ke external LOC dan jawaban dengan skala tinggi (skor 7) responden cenderung intenal LOC. Variabel Keahlian Komputer diukur dengan memodifikasi instrument *Computer Self-Efficacy Scale* (CSE) yang dikembangkan dari Srisupawong et al. (2018). Skala rendah (skor 1) responden cenderung kurang ahli dalam pengoperasian komputer sedangkan skala tinggi (skor 7) responden cenderung ahli dalam pengoperasian komputer. Variabel Penerimaan Teknologi Informasi diukur dengan memodifikasi instrumen *Technology Acceptatance Model* (TAM) dari Marangunić & Granić (2015). Skala rendah (skor 1) responden cenderung kurang dalam penerimaan teknologi informasi sedangkan skala tinggi (skor 7) responden cenderung telah menerima teknologi informasi dengan baik.

Teknik Analisis dan Uji Hipotesis

Uji Validitas dan Reliabilitas

Validitas adalah suatu ukuran seberapa tepat alat penelitian mengukur isi sebenarnya. Analisis validitas item dilakukan untuk mengetahui seberapa baik alat pengukur (kuesioner) mengukur nilai yang diinginkan atau, paling tidak, seberapa akurat data yang diperoleh dengan asumsi pengukuran ini. Analisis ini dilakukan dengan mengkorelasikan skor total item dengan skor masing-masing item. Basis pengambilan keputusan menyatakan bahwa variabel atau butir tersebut valid jika r tabel dan r hasil lebih besar dari r-tabel.

Relibilitas adalah tingkat ketepatan, ketelitian, atau keakuratan suatu instrumen. Analisis keandalan butir dilakukan untuk menentukan apakah jawaban responden dapat diandalkan atau dapat dipercaya (Sugiyono, 2018). Dasar pengambilan keputusan adalah jika r α positif, serta r α > r tabel, maka butir atau variabel tersebut reliabel.

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah dalm sebuah model regresi, variabel dependent, variabel independent atau keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak. Metode regresi yang baik adalah distribusi data normal atau mendekati normal (Sugiyono, 2018). Untuk mengetahui apakah data tersebut mengikuti sebaran normal dapat dilakukan dengan berbagai metode diantaranya dengan metode *Kolmogrov Smirnov* dan metode *Shapiro Wilk* (Sugiyono, 2018). Dasar pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikan (nilai probabilitasnya) lebih kecil dari 5%, maka distribusi adalah tidak normal.

Uji Asumsi BLUE

Sebagai *Best Linear Unbiased Estimator* (BLUE), persamaan regresi tersebut harus menunjukkan bahwa pengambilan keputusan melalui uji F dan uji t tidak boleh bias. Tidak boleh ada multikolinearitas dan heteroskedastisitas—dua asumsi dasar yang tidak boleh dilanggar oleh regresi linier berganda untuk data primer—harus dipenuhi untuk menghasilkan keputusan BLUE. Nilai toleransi dan faktor variasi inflasi (VIF) menunjukkan multikolinieritas; nilai VIF yang rendah sama dengan nilai toleransi yang tinggi, karena VIF adalah 1/toleransi. Nilai VIF tidak multikuliner harus kurang dari 10 dan toleransi lebih dari 0,10. Ini menunjukkan bahwa multikolinieritas tidak ditemukan dalam model regresi. Pengujian korelasi Rank Spearman dapat digunakan untuk menentukan apakah ada heterokedastisitas

kuantitatif dalam regresi. Tidak ada heterokedastisitas ditemukan dengan nilai probabilitas lebih dari 0,05, yang berarti tidak ada heterokedastisitas (Ghozali, 2018).

Analisis Regresi Berganda
Dalam penelitian ini, persamaan regresi linier berganda digunakan untuk menentukan seberapa besar atau kecil pengaruh variabel bebas dan variabel terikat. Persamaan Regresi Linier Berganda dapat dinyatakan sebagai berikut :

$Y = \beta 0 + \beta 1\ X1 + \beta 2X2 + e$…… (1)

Keterangan
Y = Penerimaan teknologi informasi
β0 = Nilai Konstanta
X1 = Locus of Control
X2 = Keahlian Komputer
β1. β2 = Koefisien Regresi
e = Tingkat Kesalahan

Model regresi bergenda diuji dengan uji kecocokan model (uji F) dan uji koefisien determinasi (R^2). Model regresi dikatakan baik jika nilai probabilitas dengan uji F < 0,05. Besarnya pengaruh variabel yang diteliti dengan melihat nilai R^2, di mana nilai R^2 menunjukkan persentase besarnya pengaruh variable independent terhadap variabel dependen (Ghozali, 2018).

Uji Hipotesis
Uji hipotesis penelitian pengaruh variabel independent (X1 dan X2) terhadap variabel dependen (Y) digunakan Uji t dengan kriteria pengujian t-hitung dan nilai probabilitas. Jika t-hitung > t-tabel, maka Ho ditolak dan H1 diterima, berarti ada pengaruh yang signifikan antar variabel bebas dan terikat. Jika nilai probabilitas kurang dari 0,05, maka H1 diterima dan Ho ditolak (Ghozali, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Statistik
Jumlah kuesioner yang disebarkan dan dapat diolah sebanyak 79 kuesioner. Jumlah ini sudah memenuhi ketentuan sampel penelitian sebanyak 75 sampel. Deskripsi statistik responden berdasarkan hasil kuesioner menurut usianya, adalah:
Usia 20 tahun : 8 mahasiswa
Usia 21 tahun : 47 mahasiswa
Usia 22 tahun : 22 mahaiswa
Usia 23 tahun : 2 mahasiswa

Deskripsi Frekuensi Jawaban Responden
Locus of Control (X1)
Tabel 2 menunjukkan distribusi frekuensi tanggapan responden tentang LOC. Dari tabel 2 didapat nilai rata-rata total (*mean*) ialah 5,16. Sehingga dapat dikatakan bahwa responden cenderung memiliki internal control daripada eksternal control.

Keahlian Komputer (X2)
Tabel 3 menunjukkan distribusi frekuensi tanggapan responden tentang keahlian komputer. Nilai rata-rata total (*mean*) keahlian komputer adalah 6,15 sehingga dapat dikatakan bahwa responden cenderung ahli dalam pengoperasian komputer.

Penerimaan Teknologi Informasi (Y)
Tabel 4 menunjukkan distribusi frekuensi tanggapan responden tentang Penerimaan Teknologi Informasi. Dari tabel 4 diperoleh nilai rata-rata total (*mean*) adalah 6,20 sehingga dapat dikatakan bahwa responden cenderung dapat menerima teknologi informasi berupa komputer dengan baik.

Tabel 2. Jawaban Responden tentang *Locus of Control*

Item	Skor							Total	Mean
	1	2	3	4	5	6	7		
X11	1	1	7	11	15	19	25	432	5.47
X12	3	7	11	20	13	14	11	356	4.51
X13	6	7	6	8	6	18	28	404	5.11
X14	5	3	8	22	11	11	19	377	4.77
X15	2	2	3	4	8	22	38	469	5.94
X16	3	6	13	19	10	11	17	365	4.62
X17	1	1	5	11	8	22	31	451	5.71
Total	21	27	53	95	71	117	169	2854	5.16

Sumber: Data Diolah

Tabel 3. Jawaban Responden tentang Keahlian Komputer

Item	Skor							Total	Mean
	1	2	3	4	5	6	7		
X21	2	1	4	13	7	17	35	450	5.70
X22	1	0	2	3	8	17	48	497	6.29
X23	0	1	1	5	6	14	52	503	6.37
X24	3	0	1	7	11	18	39	470	5.95
X25	1	0	1	7	13	18	39	478	6.05
X26	0	1	1	7	10	13	47	490	6.20
X27	0	1	0	2	5	19	52	513	6.49
Total	7	4	10	44	60	116	312	3401	6.15

Sumber: Data Diolah

Tabel 4. Jawaban Responden tentang Penerimaan Teknologi Informasi

Item	Skor							Total	Mean
	1	2	3	4	5	6	7		
Y1	0	0	1	22	14	23	19	432	5.47
Y2	0	0	1	4	12	27	35	486	6.15
Y3	0	0	0	4	8	17	50	508	6.43
Y4	1	0	3	9	15	28	23	450	5.70
Y5	0	0	0	4	4	24	47	509	6.44
Y6	0	0	0	3	3	17	56	521	6.59
Y7	0	0	0	3	3	18	55	520	6.58
Total	1	0	5	49	59	154	285	3426	6.20

Sumber: Data Diolah

Analisis Regresi Linier Berganda

Setelah dilakukan uji validitas, reliailitas, normalitas dan asumsi BLUE untuk analisis regresi telah dipenuhi. Selanjutnya, analisis regresi linier berganda dilakukan untuk mengetahui pengaruh *Locus of Control* dan Keahlian Komputer terhadap Penerimaan Teknologi Informasi. Untuk mengolah data digunakan alat bantu komputer dengan program *Statistical Product and Service Solutions* (SPSS). Persamaan regresi linier berganda sebagai berikut:

Y = 2.582 + 0.115 (X1) + 0.491 (X2) ……………………………………………………….. (2)

Penjelasan masing-masing koefisien regresi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Nilai konstan (ßo) sebesar 2.582, artinya besarnya Penerimaan Teknologi Informasi (Y) apabila pengaruh Locus of Control (X1) dan Keahlian Komputer (X2) konstan. Artinya apabila pengaruh kedua faktor tersebut tidak berubah maka Penerimaan Teknologi Informasi perusahaan adalah sebesar 2.582 satuan.
2. Koefisien regresi untuk Locus of Control adalah sebesar 0.115 satuan, artinya pengaruh Locus of Control apabila pengaruh dari Keahlian Komputer terhadap Penerimaan Teknologi Informasi konstant adalah sebesar 0.115. Sehingga jika Locus of Control naik sebesar 1 satuan, maka Penerimaan Teknologi Informasi akan mengalami kenaikan sebesar 0.115 satuan.
3. Koefisien regresi untuk Keahlian Komputer adalah sebesar 0.491 satuan, artinya pengaruh Keahlian Komputer apabila pengaruh dari Locus of Control terhadap Penerimaan Teknologi Informasi konstant adalah sebesar 0.491. Sehingga jika Keahlian Komputer naik sebesar 1 satuan, maka Penerimaan Teknologi Informasi akan mengalami kenaikan sebesar 0.491 satuan.

.

Koefisien Determinasi (R^2)

Tabel 5 menunjukkan hasil koefisien determinasi sebesar 0.436. Hal ini berarti bahwa Penerimaan Teknologi Informasi bisa dijelaskan oleh variabel *Locus of Control* dan Keahlian Komputer sebesar 43.6%, sedangkan sisanya 56.4% dijelaskan oleh variabel yang lain yang tidak diteliti dalam riset ini.

Tabel 5. Koefisien Determinasi (R^2)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.671[a]	.450	.436	.50601

a. Predictors: (Constant), Keahlian Komputer, Locus of Control

Sumber: Data Diolah

Uji Kecocokan Model (Uji F)

Tabel 6 menjukkan hasil uji kecocokan model (uji F). Dari tabel 6 diperoleh hasil F hitung sebesar 31.134, , F-hitung ini > F-tabel (α = 0,05; db regresi = 2; db residual = 76 adalah sebesar 3.117), yaitu 31.134 > 3.117 dan nilai signifikansi sebesar 0.000 < 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa model regresi cocok dan dapat digunakan untuk memprediksi penerimaan teknologi informasi.

Tabel 6. Uji Kecocokan Model (Uji F)

Keterangan	*Jumlah Kuadrat*	Db	Kuadrat Tengah	F hitung	Sig.
Regression	15.943	2	7.972	31.134	0.000
Residual	19.459	76	0.256		
Total	35.403	78			

Sumber: Data Diolah

Uji Hipotesis (Uji t)

Tabel 7 menunjukkan hasil uji hipotesis dengan uji t. Hasil t test pengaruh *Locus of Control* dengan Penerimaan Teknologi Informasi menunjukkan t-hitung = 1.822, t-hitung ini > t-tabel (α = 0.05; db residual = 76 adalah sebesar 1.992), yaitu 1.822 ≤ 1.992, maka H0 diterima dan H1 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa Penerimaan Teknologi Informasi tidak dipengaruhi oleh *Locus of Control*.

Hasil t test pengaruh Keahlian Komputer dengan Penerimaan Teknologi Informasi menunjukkan t-hitung = 6.895, t-hitung ini > t-tabel (α = 0.05; db residual = 76 adalah sebesar 1.992), yaitu 6.895 > 1.992, maka H0 ditolak dan H1 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa Penerimaan Teknologi Informasi dapat dipengaruhi secara signifikan oleh Keahlian Komputer.

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis (Uji t)

Parameter	Koefisien Regresi		t hit.	Sig.	Keterangan
	Bi	Std. Error			
Konstanta	2.582	0.473	5.462	0.000	
Locus of Control	0.115	0.063	1.822	0.072	H1 ditolak
Keahlian Komputer	0.491	0.071	6.895	0.000	H2 diterima

Sumber: Data Diolah

Pembahasan

Berdasarkan pengolahan data dan perhitungan nilai F, diketahui bahwa kecocokan model *Locus of Control* dan Keahlian Komputer berpengaruh secara signifikan terhadap Penerimaan Teknologi Informasi dengan nilai F-Hitung 31.134 > F-Tabel 3.117. Hasil uji-t, *Locus of Control* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap Penerimaan Teknologi Informasi, sedangkan Keahlian Komputer mempunyai pengaruh secara signifikan dan positif terhadap Penerimaan Teknologi Informasi. Dengan kata lain apabila tingkat keahlian komputer mahasiswa semakin bagus maka tingkat penerimaan teknologi informasi mahasiswa juga semakin cepat.

Pernyataan tersebut diperkuat dengan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji t yang menunjukkan bahwa pengaruh *Locus of Control* terhadap Penerimaan Teknologi Informasi menghasilkan t hitung 1.822 ≤ t tabel 1.992, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel LOC tidak bisa mempengaruhi Penerimaan Teknologi Informasi secara signifikan. Hal ini mungkin disebabkan bahwa pada penelitian terdahulu (Hsia, 2016) LOC digunakan sebagai variabel moderating yaitu variabel yang berhubungan langsung antara variabel-variabel independen dan dependen, dan berhubungan secara signifikan, sedangkan pada penelitian ini LOC jika diuji dengan uji-t, variabel tersebut tidak berpengaruh secara signifikan. Hasil penelitian ini berlawanan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Suryaningrum et al. (2013), serta tidak sesuai dengan teori LOC (Lefcourt, 1992; Suryaningrum et al., 2013) yang menyebutkan bahwa individu yang memiliki LOC internal berpandangan bahwa peristiwa-peristiwa yang terjadi diakibatkan oleh keputusan-keputusannya. Individu dengan tipe seperti itu seperti itu akan menyikapi ketidakpastian lingkungan yang dihadapi dengan memanfaatkan informasi yang telah diterimanya.

Sedangkan hasil uji t pada variabel Keahlian Komputer terhadap Penerimaan Teknologi Informasi menunjukkan bahwa t-hitung 6.895 > t-tabel 1.992, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Keahlian Komputer mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Penerimaan Teknologi Informasi. Hasil penelitian ini mendukung sesuai dengan hasil penelitan oleh Putri et al. (2021), serta sesuai dengan teori sosial kognitif (*self-regulation*) oleh Hermanto & Patmawati (2017) menyiratkan bahwa keyakinan seseorang tentang kemampuan mereka untuk berperilaku tertentu disebut keahlian mereka sendiri (*Self-Efficacy*), dan merupakan salah satu ekspektasi kekuatan kognitif utama yang menjadi pedoman/guide perilaku. Teori ini didasarkan pada premis bahwa ada tiga variabel yang saling mempengaruhi, yang lebih dikenal sebagai Triadic Reciprocall, dan ketiga variabel tersebut adalah lingkungan, perilaku dan individu (Putri et al., 2021).

Dari nilai korelasi parsial dapat disimpulkan bahwa variabel yang paling dominan pengaruhnya terhadap Penerimaan Teknologi Informasi adalah variabel Keahlian Komputer, karena variabel Keahlian Komputer memiliki nilai korelasi parsial yang lebih besar yaitu 38.4% sedangkan variabel LOC memiliki nilai korelasi parsial sebesar 4.2%. Dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi tingkat Keahlian Komputer mahasiswa Akuntansi maka semakin tinggi tingkat Penerimaan mahasiswa akan Teknologi Informasi di UPN "Veteran" JATIM. LOC dan Keahlian Komputer yang mempengaruhi Penerimaan Teknologi Informasi ditunjukkan dengan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 45%, sedangkan sisanya sebesar 55% merupakan variabel-variabel lain yang berpengaruh terhadap Penerimaan Teknologi Informasi seperti kenyamanan, pengalaman, Pendidikan, keyakinan terhadap teknologi, dan variabel yang lain.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasanan pada sub-bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa LOC tidak berpengaruh terhadap penerimaan teknologi informasi, sedangkan keahlian computer sebaliknya. Hasil pengujian koefisien determinasi menemukan bahwa masih banyak variabel lain yang dapat memengaruhi penerimaan teknologi informasi. Oleh karena itu, untuk penelitian selanjutnya masih perlu penambahan variabel lain yang mungkin berpengaruh terhadap Penerimaan Teknologi Informasi. Selain itu, perlu penambahan jumlah sampel yang lebih banyak supaya hasil yang diperoleh dapat digeneralisasi.

Temuan penelitian membuktikan bahwa keahlian komputer memengaruhi penerimaan teknologi informasi. Keahlian Komputer hendaknya lebih mendapatkan perhatian, karena berdasarkan hasil analisa kontribusinya paling dominan memberikan pengaruh terhadap Penerimaan Teknologi Informasi dibandingkan *Locus of Control*. Peningkatan Keahlian Komputer pada mahasiswa bisa dilakukan dengan penyelenggaraan kursus-kursus komputer dan aplikasi software serta praktikum-praktikum yang berhubungan. Juga mungkin sebagai saran kepada Universitas bahwa sks mata kuliah mengenai berbagai macam ilmu Keahlian Komputer bisa ditambah, karena secara signifikan dapat mempercepat penerimaan mahasiswa mengenai teknologi informasi yang berkembang pesat.

Peneliti menyadari bahwa ada beberapa keterbatasan dalam penelitian ini, yang dapat mempengaruhi hasilnya. Terdapat beberapa keterbatasan. Yang pertama adalah bahwa masing-masing siswa mungkin melihat pertanyaan yang diberikan dalam kuesioner dengan cara yang berbeda. Yang kedua adalah bahwa tanggapan atau jawaban responden yang ditulis dalam kuesioner tidak selalu mencerminkan keadaan sebenarnya, yang akan berbeda jika data dikumpulkan melalui wawancara langsung. Oleh karena itu, penelitian dengan wawancara langsung kemungkinan dapat lebih menjelaskan hubungan antara LOC dan keahlian computer dengan penerimaan teknologi informasi.

Daftar Singkatan
Teknologi Informasi (TI), Kantor Akuntan Publik (KAP), Aplikasi Komputer (Aplikom), Sistem Informasi Akuntansi (SIA), *locus of control* (LOC), *intelligent information technology* (IIT), *Computer Self-Efficacy* (CSE), *best linear unbiased estimator (BLUE), Variance Inflation Factor (VIF), Statistical Product and Service Solutions* (SPSS).

Kontribusi Penulis
RR membuat draft awal, ZZ dan RR menyebarkan kuesioner, RR analisis data dan draft artikel, ZZ menyelesaikan artikel, RR melakukan revisi akhir.

Informasi Penulis
R. Rusli (RR) adalah alumni sarjana S1 Universitas Kristen Wijaya Kusuma (UKWK), Jawa Timur. Saat ini menjadi karyawan di sebuah bank swasta. Minat penelitiannya di akuntansi, perbankan, dan pendidikan.

Zawawi Zawawi (ZZ) adalah dosen senior di Departemen/Jurusan Manajemen dan Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur selama lebih dari 25 tahun. Minat penelitiannya meliputi manajemen, Pendidikan, Pedidikan Islam.

Konflik Kepentingan
Para penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan.

Pendanaan
Riset ini tidak didanai oleh pihak manapun.

Ketersediaan Data
Data dan kuesioner dapat diminta melalui email penulis korespondensi dengan menyatakan tujuan permintaannya.

REFERENSI

Abay, K. A., Blalock, G., & Berhane, G. (2017). Locus of control and technology adoption in developing country agriculture: Evidence from Ethiopia. *Journal of Economic Behavior & Organization, 143*, 98–115. https://doi.org/10.1016/j.jebo.2017.09.012

Antonietti, C., Cattaneo, A., & Amenduni, F. (2022). Can teachers' digital competence influence technology acceptance in vocational education? *Computers in Human Behavior, 132*, 107266. https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107266

Bozalek, V. G., McMillan, W., Marshall, D. E., November, M., Daniels, A., & Sylvester, T. (2014). Analysing the professional development of teaching and learning from a political ethics of care perspective. *Teaching in Higher Education, 19*(5), 447–458. https://doi.org/10.1080/13562517.2014.880681

Compeau, D., Gravill, J., Haggerty, N., & Kelley, H. (2007). *Computer Self-Efficacy: A Review. In Human-computer Interaction and Management Information Systems: Foundations* (p. 37). Routledge - Taylor & Francis Group. https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9781315703619-21/computer-self-efficacy-review-deborah-compeau-jane-gravill-nicole-haggerty-helen-kelley

Ekasari, W. F., & Supriyadi, S. (2018). Peran Moderasi Framing dan Gaya Kognitif terhadap Bias Efek Urutan Bukti dalam Keputusan Penganggaran. *EKUITAS (Jurnal Ekonomi Dan Keuangan), 20*(4), 511–527. https://doi.org/10.24034/j25485024.y2016.v20.i4.63

Ferdinand, A. (2014). *Metode Penelitian Manajemen*. UNDIP Press: Semarang.

Gabriella, Y., & Suryaningrum, D. H. (2021). Determinant Factors that Influence Auditors' Ethical Decision Making with Ethical Sensitivity as an Intervening Variable. *Public Management and Accounting Review, 2*(1), 23–35. https://doi.org/10.61656/pmar.v2i1.66

Ghazizadeh, M., Lee, J. D., & Boyle, L. N. (2012). Extending the Technology Acceptance Model to assess automation. *Cognition, Technology & Work, 14*(1), 39–49. https://doi.org/10.1007/s10111-011-0194-3

Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25 (9th ed.)*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Gore, J. S., Griffin, D. P., & McNierney, D. (2016). Does Internal or External Locus of Control Have a Stronger Link to Mental and Physical Health? *Psychological Studies, 61*(3), 181–196. https://doi.org/10.1007/s12646-016-0361-y

Hay, A. W. (2015). Gaya Hidup Digital Kristiani Era Globalisasi. *Jurnal Youth Ministry, 3*(1), 51–59. https://doi.org/10.47901/jym.v3i1.429

He, J., & Freeman, L. A. (2010). Understanding the Formation of General Computer Self-Efficacy. *Communications of the Association for Information Systems, 26(Article 12)*, 225–244. https://doi.org/10.17705/1CAIS.02612

Hermanto, S. B., & Patmawati, P. (2017). Determinan Penggunaan Aktual Perangkat Lunak Akuntansi Pendekatan Technology Acceptance Model. *Jurnal Akuntansi dan Keuangan, 19*(2), 67–81. https://doi.org/10.9744/jak.19.2.67-81

Hidayat, T. (2016). Pengaruh Kejelasan Sasaran Anggaran, Struktur Desentralisasi dan Locus of Control terhadap Kinerja Manajerial. *Akuntabilitas, 8*(2), 148–161. https://doi.org/10.15408/akt.v8i2.2769

Hsia, J.-W. (2016). The effects of locus of control on university students' mobile learning adoption. *Journal of Computing in Higher Education, 28*(1), 1–17. https://doi.org/10.1007/s12528-015-9103-8

Indriantoro, N. (2000). An Empirical Study of Locus of Control and Cultural Dimensions as Moderating Variables of the Effect of Participative Budgeting on Job Performance and Job Satisfaction. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Indonesia, 15*(1), 97–144. https://jurnal.ugm.ac.id/v3/jieb/issue/archive#paginate-2

Lefcourt, H. M. (1992). Durability and impact of the locus of control construct. *Psychological Bulletin, 112*(3), 411–414. https://doi.org/10.1037/0033-2909.112.3.411

Lubis, N. S., & Nasution, M. I. P. (2023). Perkembangan Teknologi Informasi dan Dampaknya pada Masyarakat. *Kohesi: Jurnal Sains dan Teknologi, 1*(12), 41–50. https://ejournal.warunayama.org/index.php/kohesi/article/view/41

Marangunić, N., & Granić, A. (2015). Technology acceptance model: a literature review from 1986 to 2013. *Universal Access in the Information Society, 14*(1), 81–95. https://doi.org/10.1007/s10209-014-0348-1

Momani, A. M., Jamous, M. M., & Hilles, S. M. S. (2017). Technology Acceptance Theories.

International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning, 7(2), 1–14. https://doi.org/10.4018/IJCBPL.2017040101

Nudin, F., Rufi'i, R., & Walujo, D. (2021). Pengaruh E-Learning, Pembelajaran Langsung, dan Faktor Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Prakarya Kewirausahaan. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 6*(2), 222–235. https://doi.org/10.17977/um039v6i12021p222

Pan, X. (2020). Technology Acceptance, Technological Self-Efficacy, and Attitude Toward Technology-Based Self-Directed Learning: Learning Motivation as a Mediator. *Frontiers in Psychology, 11*. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.564294

Park, I., Kim, D., Moon, J., Kim, S., Kang, Y., & Bae, S. (2022). Searching for New Technology Acceptance Model under Social Context: Analyzing the Determinants of Acceptance of Intelligent Information Technology in Digital Transformation and Implications for the Requisites of Digital Sustainability. *Sustainability, 14*(1), 579. https://doi.org/10.3390/su14010579

Putri, P. H., Praptiningsih, P., & Maulana, A. (2021). Analisis Penggunaan Zahir Accounting dengan Pendekatan Technology Acceptance Model. *Studi Akuntansi dan Keuangan Indonesia, 4*(2), 178–205. https://doi.org/10.21632/saki.4.2.178-205

Renn, R. W., & Vandenberg, R. J. (1991). Differences in Employee Attitudes and Behaviors Based on Rotter's (1966) Internal-External Locus of Control: Are They All Valid? *Human Relations, 44*(11), 1161–1178. https://doi.org/10.1177/001872679104401102

Srisupawong, Y., Koul, R., Neanchaleay, J., Murphy, E., & Francois, E. J. (2018). The relationship between sources of self-efficacy in classroom environments and the strength of computer self-efficacy beliefs. *Education and Information Technologies, 23*(2), 681–703. https://doi.org/10.1007/s10639-017-9630-1

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (3rd ed.)*. Bandung: Alfabeta.

Suryaningrum, D. H., Hastuti, S., & Suhartini, D. (2013). Accounting Students and Lecturers Ethical Behavior: Evidence from Indonesia. *In Business Education & Accreditation (Vol. 5, Issue 1)*. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2155085

Thompson, R. L., Higgins, C. A., & Howell, J. M. (1991). Personal Computing: Toward a Conceptual Model of Utilization. *MIS Quarterly, 15*(1), 125–143. https://doi.org/https://www.jstor.org/stable/249443

Utari, G. A. K. D., Datrini, L. K., & Ekayani, N. N. S. (2020). Pengaruh Modernisasi Sistem Administrasi Perpajakan dan Kesadaran Wajib Pajak pada Kepatuhan Wajib Pajak Orang Pribadi di Kantor Pelayanan Pajak (KPP) Pratama Tabanan. *Jurnal Riset Akuntansi Warmadewa, 1*(1), 34–38. https://doi.org/10.22225/jraw.1.1.1542.34-38