

# Pengaruh Faktor Demografi Dan Computer Anxiety Terhadap Cse - Survei Pada Pemerintahan Desa Di Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik

*by* Nur Lela Jumati

---

**Submission date:** 19-Jan-2021 04:08PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1489969128

**File name:** EI\_PEMERINTAHAN\_DESA\_DI\_KECAMATAN\_BENJENG\_KABUPATEN\_GRESIK\_2.pdf (1.05M)

**Word count:** 12781

**Character count:** 77925

Bidang Ilmu : 571 MANAJEMEN

**LAPORAN AKHIR  
DOSEN PEMULA**



**PENGARUH FAKTOR DEMOGRAFI DAN COMPUTER  
ANXIETY TERHADAP CSE  
SURVEI PADA PEMERINTAHAN DESA DI KECAMATAN BENJENG  
KABUPATEN GRESIK**

**OLEH :**

**NURLEILA JUM'ATI, S.Psi., MM. 0701037501. (KETUA)  
ANDI ISWOYO, SE., MM. 0708047901 (ANGGOTA 1)**

**SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN HIBAH PENELITIAN DOSEN PEMULA DAN  
MP3EI BAGI DOSEN PERGURUAN TINGGI SWASTA KOPERTIS WILAYAH VII  
TAHUN ANGGARAN 2014, Nomor: 008/SP2H/P/K7/KM/2014, tanggal 19 Mei 2014**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN  
FAKULTAS EKONOMI  
UNIVERSITAS WIJAYA PUTRA  
2014**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**Judul Kegiatan** : Pengaruh Demografi Dan Computer Anxiety Terhadap Computer Self Efficacy Pada Perangkat Desa di Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik

**Peneliti / Pelaksana**  
Nama Lengkap : NURLEILA JUM ATI S.Psi.,MM  
NIDN : 0701037501  
Jabatan Fungsional :  
Program Studi : Manajemen  
Nomor HP : 081332264285  
Surel (e-mail) : nurleila@uwp.com

**Anggota Peneliti (1)**  
Nama Lengkap : ANDI ISWOYO SE.,MM.  
NIDN : 0708047901  
Perguruan Tinggi : Universitas Wijaya Putra

**Institusi Mitra (jika ada)**  
Nama Institusi Mitra :  
Alamat :  
Penanggung Jawab :  
**Tahun Pelaksanaan** : Tahun ke 1 dari rencana 1 tahun  
**Biaya Tahun Berjalan** : Rp. 14.500.000,00  
**Biaya Keseluruhan** : Rp. 15.000.000,00



Menyetujui,  
Ketua LPPM  
Dr. H. Soenarmi, SE., MM.)  
NIP/NIK 0723104701

Surabaya, 7 - 11 - 2014,  
Ketua Peneliti

(NURLEILA JUM ATI S.Psi.,MM)  
NIP/NIK0701037501



Menyetujui,  
Ketua LPPM  
(Dr. Nugroho Mardi Wibowo, SE., M.Si.)  
NIP/NIK 196905062025011004

# 1 BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini sangat pesat, terutama dalam hal penguasaan aplikasi komputer. Perkembangan ini terjadi mulai program, fasilitas, hingga perangkat yang ada di dalamnya. Perkembangan komputer yang semakin pesat dimanfaatkan oleh masyarakat dalam berbagai bidang kehidupan. Pemanfaatan dilakukan mulai dari kegiatan pendidikan, kegiatan bisnis dan komersial, pemerintahan, dunia hiburan, dan kegiatan pribadi lainnya.

Pemanfaatan komputer dalam pemerintahan terlihat dari kegiatan pemerintah yang sudah mulai menerapkan sistem *e-government*, dimana setiap daerah, instansi pemerintah sudah memiliki sistem informasinya masing-masing, atau yang lebih dikenal dengan *e-government*. Penerapan *e-government* ini tentunya untuk meningkatkan pelayanan terhadap masyarakat, antara lain: pembuatan eKTP, *public services* (akte kelahiran, surat pindah dan lain-lain), investasi bisnis yang lebih menjanjikan, komunikasi antar daerah lebih meningkat dan lain sebagainya. Hal tersebut juga tampak di Kabupaten Gresik sebagai salah satu kota industri di Jawa Timur.

Namun, fasilitas komputer yang ada pada pemerintahan desa tidak diimbangi dengan kemampuan sumberdaya perangkat desanya. Masih banyak perangkat desa yang belum bisa mengoperasikan komputer. Bahkan, sekedar mengoperasikan program *Microsoft Word* sebagian perangkat desa belum bisa. Aparat pemerintah yang mempunyai kemampuan mengoperasikan terbatas hanyalah kepala desa maupun yang bertugas dalam administrasi yang hanya terdiri dari satu orang. Keadaan demikian tentu saja dapat menghambat pelayanan mereka kepada masyarakat desa.

Dengan demikian, dituntut kesiapan dari sumber daya manusia untuk menanggapi perubahan teknologi informasi berupa keahlian menggunakan komputer (*computer self efficacy*). Kemampuan untuk dapat menggunakan teknologi informasi merupakan kunci penting dalam proses akselerasi teknologi

informasi di pemerintahan desa. Akselerasi kemampuan menggunakan teknologi informasi tersebut pada pemerintah desa khususnya pada perangkat desa di 23 desa Kecamatan Benjung masih jauh dari kebutuhan yang dipakai untuk melakukan pelayanan publik.

Aspek sikap dari pemakai komputer merupakan faktor penting yang memberi kontribusi terhadap keahlian pemakai komputer (*computer self-efficacy*). Perbedaan perilaku individu ditengarai merupakan salah satu faktor yang dapat menentukan perilaku kerja. Keinginan individu dipengaruhi oleh keyakinan prospek kerja di masa yang akan datang, dalam hal ini kompensasi dan masa depan yang lebih baik menjadi faktor yang sangat dipertimbangkan. Pengalaman menggunakan komputer berhasil menyiapkan individu untuk menjadi sumber daya yang bersaing dalam bidang komputer. Selain pengalaman, sikap dan pengetahuan dibidang komputer ternyata memegang peranan penting atas keberhasilan individu dalam menyelesaikan pekerjaannya.

Konsep CSE (*computer self efficacy*) dipandang sebagai salah satu variabel yang penting untuk studi perilaku individual dalam bidang teknologi informasi. CSE (*computer self efficacy*) didefinisikan oleh Brown (2008) sebagai *judgement* kapabilitas dan keahlian komputer individu untuk melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan teknologi informasi. Brown (2008) studi tentang CSE (*computer self efficacy*) ini penting dalam rangka untuk menentukan perilaku individu dan kinerja dalam penggunaan teknologi informasi.

Dapat dipahami bahwa *computer self efficacy* merupakan hal yang penting, tetapi karena *individual differences*, maka tidak semua individu mempunyai pandangan demikian. Ada juga yang mempunyai kekhawatiran terhadap komputer dan teknologi informasi. *Computer anxiety* adalah kecenderungan individu menjadi susah, khawatir, cemas, ketakutan mengenai penggunaan komputer di masa sekarang atau di masa mendatang. *Computer anxiety* merupakan suatu fenomena *anxiety* yang terbentuk oleh perkembangan teknologi informasi. Indikasi *computer anxiety* menurut Wijaya (2005) berupa takut membuat kesalahan, suka atau tidak suka mempelajari komputer, merasa bodoh, merasa diperhatikan orang lain saat membuat kesalahan, merasa merugikan kerja, serta merasa bingung secara

total.

Dalam CSE bukan hanya *computer anxiety* yang mempengaruhi, tapi juga factor demografi, yaitu usia, jenis kelamin, pendidikan serta pengalaman menggunakan computer. Hal tersebut dibuktikan oleh Rustiana (2004) bahwa CSE mahasiswa laki-laki lebih baik dibanding mahasiswa perempuan. Perbedaan CSE dipengaruhi juga oleh lamanya waktu penggunaan computer. Hal ini berarti bahwa CSE yang didefinisikan sebagai penilaian terhadap kapabilitas individu untuk menggunakan komputer/sistem informasi/teknologi informasi tidak tergantung kepada atribut karakteristik profil seseorang baik asal jurusan pendidikan, asal SLTA maupun jenis kelamin. Namun, lamanya penggunaan komputer terbukti mempengaruhi variabel dependen CSE *magnitude* dan *strength*, namun tidak mempengaruhi *generalibility*.

*Computer anxiety* berhubungan dengan kemampuan diri. Tingkat *computer anxiety* yang rendah menyebabkan individu mempunyai keyakinan kuat bahwa komputer bermanfaat baginya sehingga timbul rasa senang bekerja dengan komputer. Sikap *computer anxiety* yang tinggi dikarenakan menurut keyakinan teknologi komputer mendominasi atau mengendalikan kehidupan manusia (Indriantoro, 2000).

Seperti halnya perangkat-perangkat desa lainnya, perangkat desa di Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik juga memiliki kondisi yang hampir sama. Ada kecenderungan perangkat desa memiliki kemampuan mengoperasikan computer rendah sehingga hal ini menghambat pelayanan kepada masyarakat.

Berdasarkan uraian diatas, diperlukan penelitian lanjutan untuk variabel-variabel yang berpengaruh terhadap *computer self-efficacy* terutama pada perangkat desa yang nantinya dapat dijadikan tolak ukur untuk pengembangan kebijakan berikutnya khususnya di pendidikan dan pelatihan sumber daya manusia pada aparat pemerintah atau perangkat desa di Kecamatan Benjeng.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Apakah ada pengaruh secara parsial antara demografi dan *computer anxiety* terhadap *computer self-efficacy* pada perangkat desa di Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik?
2. Apakah ada pengaruh secara bersama-sama antara demografi dan *computer anxiety* terhadap *computer self-efficacy* pada perangkat desa di Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik?
3. Variabel manakah yang lebih dominan antara pengaruh demografi *computer anxiety* terhadap *computer self-efficacy* pada perangkat desa di Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik?

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Computer Self-Efficacy**

##### **2.1.1 Definisi Computer Self-Efficacy (CSE)**

Definisi *self efficacy* menurut Luthans (2010) adalah :

*“Peoples judgement their capabilities to organize and execute courses of action required to attain designated types of performances. It is concerned not with the skills one has but with judgements of what one can do with whatever skills one possesses.”*

Definisi tersebut menunjukkan bahwa, karakteristik kunci dari konstruk *self efficacy* yaitu: komponen *skill* (keahlian) dan *ability* (kemampuan) dalam hal mengorganisir dan melaksanakan suatu tindakan.

Menurut Brown (2008) CSE didefinisikan sebagai *judgement* kapabilitas individu untuk menggunakan komputer/sistem informasi/teknologi informasi. Didasarkan pada teori kognitif sosial yang dikembangkan oleh Luthans (2010), *self efficacy* dapat didefinisikan sebagai kepercayaan individu yang mempunyai kemampuan untuk melakukan perilaku tertentu. Lebih lanjut Luthans (2010) menyatakan bahwa *self efficacy* yang dirasakan individu, memainkan peran penting dalam mempengaruhi motivasi dan perilaku. Hal ini bukan merupakan *judgement* pada masa lalu individu dalam menggunakan komputer, tetapi menyangkut *judgement* yang akan dilakukan pada masa depan.

##### **2.1.2 Dimensi Computer Self-Efficacy (CSE)**

Brown (2008) juga menjelaskan ada tiga dimensi CSE, yaitu: (1) *magnitude* (2) *strength* dan (3) *generability*. Dimensi *magnitude* mengacu pada tingkat kapabilitas yang diharapkan dalam penggunaan komputer. Individu yang mempunyai *magtitude* CSE yang tinggi diharapkan mampu menyelesaikan tugas-tugas komputasi yang lebih kompleks dibandingkan dengan individu yang mempunyai level *magtitude* CSE yang rendah karena kurangnya dukungan maupun bantuan. Dimensi ini juga menjelaskan, bahwa tingginya *magtitude* CSE individu dikaitkan dengan level yang dibutuhkan untuk memahami suatu tugas. Pada



individu yang memiliki level *magtitude* CSE tinggi mampu menyelesaikan tugas-tugasnya dengan rendahnya dukungan dan bantuan dari orang lain, dibandingkan dengan level *magtitude* CSE yang rendah.

Pada dimensi kedua yakni *strength*, ini mengacu pada level keyakinan tentang *judgement* atau kepercayaan individu untuk mampu menyelesaikan tugas-tugas komputasinya dengan baik. Dimensi terakhir adalah *generazability* yang mengacu pada tingkat *judgement user* yang terbatas pada domain khusus aktifitas. Dalam konteks komputer, domain ini mencerminkan perbedaan konfigurasi hardware dan *software*, sehingga individu yang mempunyai level *generazability* CSE yang tinggi diharapkan dapat secara kompeten menggunakan paket-paket *software* dan sistem komputer yang berbeda. Sebaliknya tingkat *generazability* CSE yang rendah menunjukkan kemampuan individu dalam mengakses paket-paket *software* dan sistem komputer secara terbatas.

Agarwal (2000) membagi CSE dalam dua jenis, yaitu *general CSE* dan *spesific CSE*. Kedua jenis ini dikonstruksikan berhubungan dengan perbedaan tugas-tugas komputer. Secara umum CSE didefinisikan sebagai *judgement* keahlian individu dalam menggunakan berbagai aplikasi komputer. Sedangkan *spesific CSE* adalah kemampuan untuk membuat tugas-tugas yang berhubungan dengan komputer secara spesifik dalam domain komputasi umum.

Komponen-komponen dari CSE mencerminkan kepercayaan diri tentang kemampuan individu untuk memperoleh pengetahuan yang diperlukan, keterampilan dan kemampuan yang berhubungan dengan penggunaan :

1. *Hardware computer*, yang terdiri dari perangkat keras dari computer antara lain : flash disk / external hard-disk, mouse, key-board, cpu/laptop/net book dan lain-lain.
2. *Software computer*, yang terdiri perangkat-perangkat lunak yang dipergunakan untuk menjalankan sebuah program-program untuk menyelesaikan tugas-tugas seperti menggunakan paket-paket *software* untuk analisis data, menulis surat *mail merge* dengan menggunakan *word processor*, *spread sheet* dan lain-lain yang lebih dari keahlian sederhana seperti memformat flash-disk atau booting ulang komputer.

3. *Computer internet-related skills*, kemampuan menggunakan jaringan internet seperti dalam table 2.1.

Tabel 2.1. Kemampuan Menggunakan Jaringan Internet

No.	Aspek Kemampuan Menggunakan Jaringan Internet
1	Membuka web browser
2	Membaca teks dari situs web
3	Membuka situs-situs khusus
4	Mengakses situs khusus dengan cara menetik alamat URL
5	Bookmarking situs web
6	Mencetak (mem-print) dari situs web
7	Melakukan pencarian situs berdasar kata kunci
8	Men-download atau menyimpan gambar dari situs ke dalam disk
9	Mencopy sebagian teks dari situs dan menyimpannya dalam dokumen berbentuk words processor
10	Membuat web page sederhana yang berbentuk teks, gambar dan links
11	Melakukan log-in dan log-off dari sistem e-mail
12	Mengirim pesan melalui e-mail kepada individu
13	Mengirim pesan melalui e-mail kepada beberapa orang pada waktu yang sama.
14	Membalas pesan e-mail
15	Melakukan forward pesan e-mail
16	Menghapus pesan yang diperoleh melalui e-mail
17	Menyimpan file yang dilampirkan pada pesan e-mail dalam komputer dan melihat isi file
18	Melampirkan file pada pesan e-mail dan mengirimkannya

### 2.1.3 Unsur Informasi *Computer Self-Efficacy* (CSE)

Menurut Luthans (2010) ada empat unsur informasi *self efficacy*, yaitu :

1. *Guided mastery*, merupakan pengalaman kesuksesan nyata dalam kaitannya dengan perilaku. Interaksi yang berhasil antara individu dengan komputer menyebabkan individu mengembangkan *self efficacy*-nya lebih tinggi. Dengan demikian praktik langsung merupakan komponen penting dalam pendidikan, sehingga individu membangun kepercayaan diri sesuai dengan kemampuannya.
2. *Behavior modeling*. Pemodelan perilaku / *behavior modeling*, yang meliputi pengamatan terhadap orang lain dalam membentuk perilaku sebagai proses pembelajaran. Bahwa pendekatan permodelan perilaku untuk pelatihan komputer dapat meningkatkan persepsi *self efficacy* dan kinerja dalam konteks pelatihan.

3. *Social persuasion*. Sumber yang ketiga pendekatan persuasif dapat juga mempengaruhi *self efficacy*. Jaminan ulang bagi user yang punya kemampuan tentang teknologi dan menggunakannya dengan sukses dapat membantu para user untuk membangun kepercayaan.
4. *Physiologi states*. Sumber informasi *self efficacy* yang terakhir adalah *physiological states*, yang menunjukkan perasaan kecemasan/*anxiety* yang berdampak negatif terhadap *self efficacy*.

## 2.2 Demografi

Demografi menurut Mujiatun (2003) adalah ilmu yang mempelajari segala sesuatu dari keadaan dan sikap manusia yang dapat diukur. Faktor demografi diukur dengan jawaban yang diberikan responden atas pertanyaan mengenai: jenis kelamin, pendidikan, umur dan pengalaman menggunakan computer.

Hal tersebut dibuktikan oleh Rustiana (2004) bahwa CSE mahasiswa laki-laki lebih baik dibanding mahasiswa perempuan. Untuk memahami mengapa CSE laki-laki lebih baik daripada, secara teoritis, perbedaan ini dapat dijelaskan dengan menggunakan pendekatan sosialisasi gender/*gender socialization approach*. Pendekatan sosialisasi gender menyatakan bahwa laki-laki dan perempuan membawa perbedaan nilai dan perlakuan dalam pekerjaannya.

Perbedaan ini disebabkan karena laki-laki dan perempuan mengembangkan bidang peminatan, keputusan dan praktis yang berbeda. Laki-laki akan melakukan apa saja untuk mencapai kesuksesan, termasuk untuk bertindak secara kreatif dan inovatif. Sedangkan perempuan dalam melakukan tugas-tugasnya lebih lebih mementingkan aspek harmonisasi dan kurang menunjukkan aspek kreatif dan inovatif. Dalam kaitannya dengan CSE, laki-laki cenderung lebih baik dibanding dengan perempuan. Ini menunjukkan bahwa laki-laki memiliki peminatan, keputusan dan praktis yang berbeda khususnya dalam pengembangan teknologi informasi dengan perempuan. Dalam hal mengupas tentang jenis kelamin dikenal istilah gender.

Mujiatun (2005) mendefinisikan gender sebagai seperangkat peran yang dimainkan untuk menunjukkan kepada orang lain bahwa individu tersebut feminim

atau maskulin. Penampilan, sikap, kepribadian, tanggung jawab keluarga adalah perilaku yang akan membentuk peran gender. Peran gender ini akan berubah seiring waktu dan berbeda antara satu kultur dengan kultur yang lainnya. Peran ini juga dipengaruhi oleh kelas sosial, usia, dan latar belakang etnis.

Penelitian yang lain seperti yang dilakukan Eka Murtiasri (2011) menunjukkan bahwa CSE tidak tergantung kepada atribut karakteristik jurusan pendidikan, asal SLTA maupun jenis kelamin. Perbedaan CSE dipengaruhi oleh lamanya waktu penggunaan computer. Hal ini berarti bahwa CSE yang didefinisikan sebagai penilaian terhadap kapabilitas individu untuk menggunakan komputer/sistem informasi/teknologi informasi tidak tergantung kepada atribut karakteristik profil seseorang baik asal jurusan pendidikan, asal SLTA maupun jenis kelamin. Namun, lamanya penggunaan komputer terbukti mempengaruhi variabel dependen CSE *magnitude* dan *strength*, namun tidak mempengaruhi *generalibility*.

### 2.3 Computer Anxiety

Haryanto (2002) mendefinisikan *computer anxiety* sebagai ketidaknyamanan psikologis yang dialami individu yang mungkin timbul karena penggunaan komputer. Ketidaknyamanan ini dapat timbul karena penggunaan sesuatu yang belum diketahuinya atau kekhawatiran akan membuat kesalahan dan lainnya. Pemakai dengan *computer anxiety* rendah mempunyai keyakinan bahwa teknologi komputer tidak akan mendominasi atau mengendalikan kehidupan manusia sehingga menimbulkan keinginan kuat untuk lebih mempelajari pemanfaatan teknologi komputer.

Indriantoro (dalam Astuti, 2003) menyatakan bahwa sikap pemakai komputer terhadap penerapan teknologi komputer memiliki tiga komponen yaitu kognisi (keyakinan), afeksi dan keinginan. Pemakai yang mempunyai keyakinan bahwa teknologi komputer bermanfaat bagi dirinya akan mempunyai afeksi yang berarti menyukai atau menerima keberadaan teknologi komputer. Keyakinan dan afeksi menyebabkan timbulnya keinginan dan sikap optimis bahwa komputer dapat membantu mengatasi masalah di setiap pekerjaannya sehingga individu yang bersikap demikian tidak merasa terintimidasi, khawatir dan susah atas keberadaan

teknologi komputer. Pemakai komputer tersebut dianggap mempunyai *computer anxiety* yang rendah.

*Computer anxiety* adalah kecenderungan individu menjadi susah, khawatir, cemas, ketakutan mengenai penggunaan komputer di masa sekarang atau di masa mendatang. *Computer anxiety* merupakan suatu fenomena anxiety yang terbentuk oleh perkembangan teknologi informasi. Indikasi *computer anxiety* menurut Gantz (dalam Wijaya, 2005) berupa takut membuat kesalahan, suka atau tidak suka mempelajari komputer, merasa bodoh, merasa diperhatikan orang lain saat membuat kesalahan, merasa merugikan kerja, serta merasa bingung secara total.

*Computer anxiety* berhubungan dengan kemampuan diri. Tingkat *computer anxiety* yang rendah menyebabkan individu mempunyai keyakinan kuat bahwa komputer bermanfaat baginya sehingga timbul rasa senang bekerja dengan komputer. Sikap *computer anxiety* yang tinggi dikarenakan menurut keyakinan teknologi komputer mendominasi atau mengendalikan kehidupan manusia (Indriantoro, 2000)

Beberapa faktor intern maupun ekstern dapat menyebabkan timbulnya *computer anxiety*. Menurut Wijaya (2005) gejala *computer anxiety* timbul, karena individu tidak dapat mengenal dan menerima tingkatan perubahan dalam menanggapi perubahan teknologi komputer. Tingkatan perubahan yang dimaksud adalah : 1) identifikasi untuk berubah, 2) tidak membekukan pesan lama, 3) belajar pesan yang baru, 4) mengulang pesan baru. Apabila individu tidak dapat melewati beberapa tahap tersebut maka akan timbul gejala sifat kecemasan dan penolakan terhadap teknologi komputer.

Menurut Wijaya (2005) gejala yang muncul pada *computer anxiety* disebabkan oleh persepsi individu yang kurang baik. Dasar dari persepsi individu terganggu karena ; a) perubahan status, b) berkeras tidak ingin belajar hal baru, c) ketidaknyamanan. Persepsi individu yang terganggu oleh hal tersebut akan membentuk individu untuk melakukan pertahanan yang berlebihan sehingga termanifestasi dalam perilaku *computer anxiety*.

Wijaya (2005) menjelaskan gejala yang muncul pada *computer anxiety* disebabkan oleh persepsi individu yang kurang baik. Dasar dari persepsi yang

terganggu disebabkan oleh perubahan status, berkeras tidak ingin belajar hal baru, ada paksaan untuk berubah, kerja yang berlebihan dan ketidaknyamanan.

#### **2.4 Hubungan antara Demografi dengan *Computer Self Efficacy***

*Computer self efficacy* (CSE) yang dimiliki oleh individu yang satu dengan yang lain akan beragam. Keberagaman CSE tersebut antara lain dikarenakan :

1. Usia. Usia individu yang muda akan mempunyai kecenderungan mempunyai CSE lebih baik atau tinggi karena usia yang cenderung muda lebih cepat untuk beradaptasi dengan perubahan-perubahan yang terjadi, dalam hal ini perubahan teknologi informasi.
2. Jenis kelamin. Jenis kelamin menurut Rustiana (2004) bahwa CSE mahasiswa laki-laki lebih baik dibanding mahasiswa perempuan. Hal itu dikarenakan secara umum laki-laki mempunyai kemampuan dan kemauan untuk melakukan hal-hal yang inovatif dan menantang.
3. Pendidikan. Kurikulum pendidikan Indonesia memuat pendidikan teknologi informasi sejak pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi, sehingga pendidikan individu yang terbiasa mengaplikasikan computer lebih nyaman.
4. Pengalaman menggunakan computer. Perbedaan CSE dipengaruhi oleh lamanya waktu penggunaan computer. Hal ini berarti bahwa CSE yang didefinisikan sebagai penilaian terhadap kapabilitas individu untuk menggunakan komputer/sistem informasi/teknologi informasi. Lamanya penggunaan komputer terbukti mempengaruhi variabel dependen CSE *magnitude* dan *strength*, namun tidak mempengaruhi *generalibility*.

#### **2.5 Hubungan antara *Computer Anxiety* dengan *Computer Self Efficacy***

Dapat dipahami bahwa *computer self efficacy* merupakan hal yang penting, tetapi karena *individual differences*, maka tidak semua individu mempunyai pandangan demikian. Ada juga yang mempunyai kekhawatiran terhadap komputer dan teknologi informasi. *Computer anxiety* adalah kecenderungan individu menjadi susah, khawatir, cemas, ketakutan mengenai penggunaan komputer di masa sekarang atau di masa mendatang. *Computer anxiety* merupakan suatu

fenomena *anxiety* yang terbentuk oleh perkembangan teknologi informasi. Indikasi *computer anxiety* menurut Wijaya (2005) berupa takut membuat kesalahan, suka atau tidak suka mempelajari komputer, merasa bodoh, merasa diperhatikan orang lain saat membuat kesalahan, merasa merugikan kerja, serta merasa bingung secara total.

## 2.6 Hubungan antara Demografi dan *Computer Anxiety* dengan *Computer Self Efficacy*

Lebih lanjut dijelaskan oleh Luthans (2010) menyatakan bahwa rasa mampu diri mempengaruhi proses kognisi, motivasi, afeksi dan pilihan. Pengaruh rasa mampu diri terhadap proses kognisi dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk, yaitu ; (1) Rasa mampu diri individu berpengaruh terhadap rumusan tujuan pribadinya. Semakin kuat rasa mampu diri, semakin tinggi tujuan dan komitmen untuk mencapainya. (2) Kepercayaan individu terhadap kemampuan dirinya juga berpengaruh terhadap skenario antisipasi yang dirancang. Individu yang memiliki rasa mampu diri tinggi akan merancang skenario keberhasilan yang menyediakan dukungan dan bantuan yang positif dalam menghadapi sesuatu. Sebaliknya, individu yang memiliki rasa mampu diri rendah akan menggambarkan skenario kegagalan dan berpikir bahwa segala sesuatu akan tidak berhasil. (3) Kepercayaan diri terhadap kemampuan dalam menggunakan pengetahuan dan keterampilan mungkin kurang, cukup atau luar biasa tergantung pada perubahan dalam berpikir tentang rasa mampu diri.

Dalam kaitannya dengan motivasi, Luthans (2010) menyatakan bahwa kepercayaan individu terhadap rasa mampu diri menentukan tingkat motivasi. Rasa mampu diri dapat mempengaruhi pilihan kegiatan, usaha yang dilakukan, dan ketekunan. Hal ini berarti bahwa kepercayaan individu terhadap kemampuan dirinya akan menentukan kegiatan yang akan dipilih, intensitas yang ditunjukkan dalam melakukan kegiatan tersebut dan ketekunan dalam menghadapi masalah. Individu yang memiliki *self-efficacy* tinggi akan menunjukkan usaha dan komitmen yang tinggi karena merasa dirinya mampu melakukan tugas yang diterimanya. Upaya dan komitmen yang dilakukan individu dalam menerapkan atau melakukan

sesuatu menunjukkan tahap kepedulian individu yang tinggi.



## **BAB III**

### **TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

#### **3.1 Tujuan Penelitian**

Kebijakan *good goverment* yang dilakukan di negara Indonesia membawa konsekuensi logis di segala bidang, termasuk sumber daya manusia di pemerintahan. Sumber daya manusia di desa-desa menjadi perhatian juga di bidang teknologi informasi. Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui secara parsial pengaruh demografi dan *computer anxiety* terhadap *computer self-efficacy* pada perangkat desa di Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik.
2. Untuk mengetahui secara bersama-sama pengaruh demografi dan *computer anxiety* terhadap *computer self-efficacy* pada perangkat desa di Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik.
3. Untuk mengetahui variabel yang pengaruh yang dominan terhadap *computer self-efficacy* pada perangkat desa di Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi :

1. Keilmuan, khususnya Fakultas Ekonomi Universitas Wijaya Putra akan menambah wawasan serta mendukung mata kuliah Sistem Informasi Manajemen, Perilaku Organisasi, Manajemen Sumber Daya Manusia dan Psikologi Industri.
2. Pemerintah Daerah dalam hal ini Pemerintah Kecamatan dan Kabupaten, dengan diketahui model pengukuran *computer self-efficacy* yang tepat dapat dijadikan landasan untuk pengembangan sumber daya manusia khususnya dalam keterampilan pengoperasian komputer dan perbaikan layanan.

#### **1.5 Target Luaran**

Ada beberapa target yang hendak dicapai dari penelitian ini yaitu :

1. Luaran wajib berupa publikasi ilmiah dalam jurnal lokal yang mempunyai

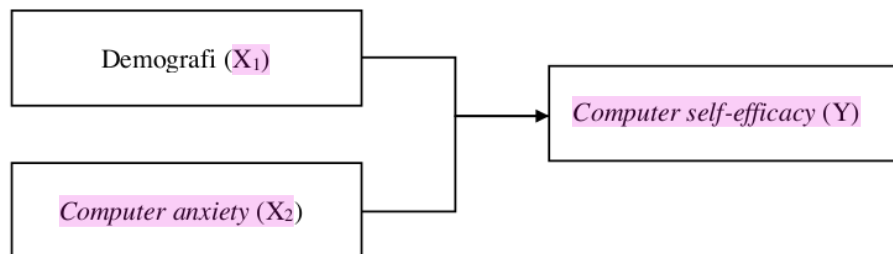
ISSN atau jurnal nasional terakreditasi.

2. Buku Ajar
3. Luaran tambahan berupa proseding pada seminar ilmiah baik yang berskala lokal dan regional dan pengayaan bahan ajar.

## BAB IV METODE PENELITIAN

### 4.1 Kerangka Konseptual

Penelitian ini akan menguji 2 (dua) variabel independen yaitu faktor demografi, *computer anxiety*. Variabel dependen penelitian ini adalah *computer self-efficacy* (CSE).



Gambar 4.1 Kerangka konseptual

### 4.2 Hipotesis

Berdasarkan landasan teori dan kerangka konseptual diatas, dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Ada pengaruh secara parsial antara faktor demografi dan *computer anxiety* terhadap *computer self-efficacy* pada perangkat desa di Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik.
2. Ada pengaruh secara bersama-sama antara faktor demografi dan *computer anxiety* terhadap *computer self-efficacy* pada perangkat desa di Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik.
3. *Computer anxiety* merupakan variabel yang dominan mempengaruhi *computer self-efficacy* pada perangkat desa di Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik.

### 4.3 Tahapan Penelitian

Tahapan pada penelitian ini bersifat kuantitatif mempunyai tujuan verifikasi teori, meletakkan teori secara deduktif menjadi landasan pemecahan masalah penelitian serta menggunakan instrumen dalam hal ini adalah kuesioner. Kemudian hasil penilaian para responden tersebut dianalisis dan menghasilkan data deskriptif berupa demografi, *computer anxiety*, dan *computer self-efficacy*. Dari kondisi tersebut dianalisis dan diinterpretasikan secara deduktif berupa analisis pengaruh peubah bebas terhadap peubah terikat.

### 4.4 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Pemerintah Desa se-Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik yang terdiri dari 23 desa. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh perangkat desa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, dimana sampel diambil melalui kriteria tertentu, yaitu perangkat desa yang terlibat langsung dalam pelayanan masyarakat dan menggunakan komputer dalam pekerjaannya. Dari data yang diperoleh, sampel penelitian ini berjumlah 92 orang.

### 4.5 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel

Variabel yang akan akan diamati / diukur dalam penelitian ini ada 2 (dua) variabel bebas dan 2 (dua) variabel tergantung. Variabel bebas adalah *computer self efficacy* (Y) dan variabel tergantungnya adalah demografi (X1), *computer anxiety* (X2) dan *locus of control* (X3) sebagai variabel moderator

#### 1. *Computer Self-efficacy Scale* (Y)

<sup>1</sup> *Computer anxiety* adalah kecenderungan individu menjadi susah, khawatir, cemas, ketakutan mengenai penggunaan komputer di masa sekarang atau di masa mendatang terhadap perkembangan teknologi informasi. Indikator *computer anxiety* <sup>1</sup> berupa takut membuat kesalahan, suka atau tidak suka mempelajari komputer, merasa bodoh, merasa diperhatikan individu lain saat membuat kesalahan, merasa merugikan kerja, serta merasa bingung secara total.

## **2. Demografi (X1)**

Data berkaitan dengan variabel independen pertama yaitu faktor demografi diperoleh melalui identitas responden yang mereka lengkapi, yaitu : umur, jenis kelamin, tingkat pendidikan dan pengalaman menggunakan komputer.

## **3. Computer Anxiety (X2)**

<sup>1</sup> *Computer anxiety* berhubungan dengan kemampuan diri, tingkat *computer anxiety* yang rendah menyebabkan individu mempunyai keyakinan kuat bahwa komputer bermanfaat baginya sehingga timbul rasa senang bekerja dengan komputer. Sikap *computer anxiety* yang tinggi dikarenakan menurut keyakinan teknologi komputer mendominasi atau mengendalikan kehidupan manusia.

## **4.6 Model Penelitian**

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model kausalitas atau hubungan pengaruh. Untuk menguji hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini maka tehnik analisis yang digunakan adalah Analisis Regresi Linear Berganda. Data yang diolah merupakan data primer yang dikumpulkan dari kuesioner yang disusun berdasarkan indikator dalam variabel dengan menggunakan skala Likert 1 sampai dengan 5.

## **4.7 Rancangan Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *eksplanatory* yang bersifat asosiatif, merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih (Sugiyono, 2005:69). Dalam hal ini adalah penelitian yang bersifat menjelaskan pengaruh antara demografi dan *computer anxiety* terhadap *computer self-efficacy*. Penelitian ini dilakukan untuk menguji hipotesa yang diajukan dengan menggunakan metode penelitian yang telah dirancang sesuai dengan variabel-variabel yang akan diteliti agar mendapatkan hasil penelitian yang akurat.

## **4.8 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan data primer dan sekunder.

Data primer didapatkan dengan menyebarkan kuesioner. Penyebaran kuesioner dilakukan untuk mendapatkan data primer yang meliputi variabel demografi, *computer anxiety* dan *computer self efficacy* responden terhadap penggunaan teknologi. Data sekunder didapat melalui penggalian data, yaitu dengan dokumentasi dan wawancara.

#### 4.9 Teknik Analisa Data

##### 1. Analisis Regresi Linear Berganda

Setelah mengumpulkan data primer yang dihasilkan dari membagikan kuesioner kepada responden, berikutnya melakukan analisis dengan model persamaan regresi linier berganda (*multiple linier regression analysis*) untuk meregresikan secara simultan antara variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*).

Menurut Algifari (2000: 61) model regresi linier berganda dikembangkan untuk mengestimasi nilai variabel dependen (Y) dengan menggunakan lebih dari satu variabel independen (X) sehingga persamaan regresi berganda dapat ditulis sebagai berikut :

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + e$$

Keterangan:

Y = *Computer Self-Efficacy*

a = konstanta

X<sub>1</sub> = *Demografi*

X<sub>2</sub> = *Computer Anxiety*

e = Variabel pengganggu / *error term*

##### 2. Koefisien Determinasi Berganda (R<sup>2</sup>)

Koefisien determinasi berganda digunakan untuk menjelaskan kemampuan model persamaan regresi berganda dalam menjelaskan pengaruh perubahan variabel dependen (variabel terikat) terhadap variabel independen (variabel bebas). Menurut Algifari (2002:46) bahwa koefisien determinasi (R<sup>2</sup>) adalah satu dikurangi rasio, antara besarnya deviasi nilai Y observasi dari garis regresi dengan besarnya

deviasi nilai Y observasi dari rata-ratanya. Atau secara matematis dapat ditulis sebagai berikut:

<sup>4</sup> Bila nilai R<sup>2</sup> semakin mendekati 1 atau 100%, berarti semakin baik model regresinya dalam menjelaskan variabilitas variabel terikat.

### 3. Koefisien Korelasi Berganda (R)

Koefisien korelasi berganda digunakan untuk menunjukkan kuat atau lemahnya hubungan antara variabel terikat dan variabel bebas. Koefisien korelasi berganda (R) dapat diukur dengan rumus

$$R = 2 R$$

### 4. Uji t

Menurut Ghozali (2006:45-46) Uji t ini dilakukan untuk menguji pengaruh variabel-variabel bebas terhadap variabel terikat secara parsial (individual).

t tabel diketahui dengan tingkat signifikansi ( $\alpha$ ) sebesar 5% dan derajat kebebasan:  $df = (k), (n-2)$ ; sedangkan thitung dapat diketahui dari hasil output SPSS (dilihat tabel *Coefficients* pada kolom t). Pada penelitian ini menggunakan tingkat signifikansi ( $\alpha$ ) sebesar 5% (tingkat signifikansi 5% atau 0,05 adalah ukuran standar yang sering digunakan dalam penelitian).

### 5. Uji F

Menurut Ghozali (2006:46-47) Uji F ini pada dasarnya digunakan untuk menguji apakah semua variabel bebas mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel terikat. Ftabel diketahui dengan derajat kebebasan:  $df = (k), (n-k-1)$ ; sedangkan Fhitung dapat diketahui dari hasil output SPSS *for windows* (dilihat tabel ANOVA pada kolom F). Pada penelitian ini menggunakan tingkat signifikansi ( $\alpha$ ) sebesar 5% (tingkat signifikansi 5% atau 0,05 adalah ukuran standar yang sering digunakan dalam penelitian).

**BAB V**  
**HASIL YANG DICAPAI**

**5.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

**5.1.1 Luas, Batas dan Kondisi Geografis**

Nama kecamatan biasanya berasal dari nama salah satu desa, tapi yang menarik di kecamatan Benjeng sebenarnya bukan nama desa, tapi nama salah satu dusun/kampung di Desa Bulurejo. Desa Bulurejo menjadi Ibu Kota Kecamatan Benjeng. Pusat pemerintahan kecamatan, kantor Muspika, beberapa kantor dinas/instansi, dan pasar desa terletak di sepanjang Jalan Raya Benjeng yang masuk wilayah Desa Bulurejo. Kantor Kecamatan Benjeng beralamat di JL Raya Benjeng, No. 08, Benjeng, Gresik, Jawa Timur (031) 7923681.

Kecamatan Benjeng berada di wilayah selatan Kabupaten Gresik, tepatnya arah barat daya. Jarak dari pusat kota Kabupaten Gresik sekitar 28 km. Terletak di titik koordinat 07 15' 46,9" Lintang Selatan dan 112 29' 54,3 Bujur Timur. Berada di ketinggian + 4 meter di atas permukaan laut, dengan curah hujan rata-rata per hari 34,12 mm. Memiliki luas wilayah 6.126,41 Ha, yang terdiri dari :

Tabel 5.1 Penggunaan Lahan

Jenis Penggunaan Lahan	Luas
▪ Tanah Sawah	3.918,24 Ha.
▪ Pekarangan/Halaman	544,00 Ha.
▪ Tegak/kebun	1.069,80 Ha
▪ Tambak	187,00 Ha.
▪ Hutan Negara	- Ha.
▪ Lainnya :	397,89 Ha.
Jumlah	6.126,41 Ha

Sumber : Kantor Kecamatan Benjeng, 2011

Adapun batas wilayah dari Kecamatan Benjeng adalah sebagai berikut :

- Sebelah Utara : Kecamatan Duduksampeyan
- Sebelah Timur : Kecamatan Cerme
- Sebelah Selatan : Kecamatan Kedamean



- Sebelah Barat : Kecamatan Balongpanggang

Kecamatan Benjeng terdiri dari 23 desa yang semuanya merupakan desa yang sudah swasembada.



Gambar 5.1 Peta Desa di Kecamatan Benjeng

Lebih lanjut dijelaskan dengan tabel di bawah ini tentang informasi nama dan pembagian wilayah administrasi pemerintahan ke 23 desa yang ada di Kecamatan Benjeng, Kabupaten Gresik.

Tabel 5. Pembagian Wilayah Administrasi Pemerintahan Menurut Desa

Kode Desa	Desa	Dusun	Rukun Warga	Rukun Tetangga
001	Lundo	6	-	10
002	Balungtungjung	3	3	6
003	Balongmojo	3	3	11
004	Bulangkulon	3	5	25
005	Sedarpurklagen	3	4	11
006	Deliksumber	4	5	14
007	Kedungrukem	4	6	15
008	Munggugianti	2	3	9
009	Bengkelolor	3	3	8
010	Gluranploso	4	5	12
011	Bulurejo	6	6	17
012	D e r m o	1	2	11
013	Kedungsekar	4	8	17
014	Klampok	4	8	16
015	Sirnoboyo	5	8	36
016	Kalipadang	5	6	14
017	Karangankidul	3	4	12
018	Mungguembang	3	3	14
019	Banter	2	5	11
020	Metatu	3	7	24
021	Jogodalu	3	5	18
022	Punduttrate	3	3	16
023	Jatirembe	1	2	14
Jumlah		78	104	332

Sumber : Kantor Kecamatan Benjeng, 2011

### 5.1.2 Komposisi Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin

Perangkat Desa di Kecamatan Benjeng, Kabupaten Gresik memberikan pelayanan kepada penduduk di wilayah Kecamatan Benjeng. Adapun komposisi penduduk Kecamatan Benjeng dapat dilihat dalam tabel berikut ini :

Tabel 5.3 Komposisi Penduduk Berdasar Jenis Kelamin

No.	Jenis Kelamin	Jumlah (Orang)	Prosentase (%)
1	Laki-laki	31.264	50,18 %
2	Perempuan	31.037	49,82 %
<b>Jumlah</b>		<b>62.301</b>	<b>100 %</b>

Sumber : Kantor Kecamatan Benjeng, 2011

Berdasarkan data dalam tabel di atas, bahwa penduduk di wilayah Kecamatan Benjeng adalah sebanyak 62.301 yang terdiri dari 31.264 orang atau sebanyak

50,81 % berjenis kelamin laki-laki dan sebanyak 31.037 orang atau sebanyak 49,82 % orang berjenis kelamin perempuan.

### 5.1.3 Komposisi Penduduk Berdasarkan Agama

Tabel selanjutnya memaparkan tentang klasifikasi penduduk Kecamatan Benjeng berdasarkan agama.

Tabel 5.4 Komposisi Penduduk Berdasarkan Agama

No.	Agama	Jumlah (Orang)	Prosentase (%)
1	Islam	61.998	99,51 %
2	Kristen Protestan	257	0,42 %
3	Kristen Katolik	39	0,06 %
4	Hindu	-	-
5	Budha	7	0,011 %
6	Penganut kepercayaan	-	-
<b>Jumlah</b>		<b>62.301</b>	<b>100 %</b>

Sumber : Kantor Kecamatan Benjeng, 2011

Informasi yang dapat diketahui dari tabel di atas adalah penduduk di wilayah kecamatan Benjeng yang berjumlah 61.998 jiwa yang beragama Islam adalah sebesar 99,51 %, yang beragama Kristen Protestan adalah sebesar 0,42 %, yang beragama Kristen Katolik adalah sebesar 0,06 %, yang beragama Budha adalah sebesar 0,011 % dan yang beragama Hindu dan penganut kepercayaan tidak ada. Dengan demikian sangat jelas bahwa penduduk di wilayah kecamatan Benjeng, mayoritas masyarakatnya memeluk agama Islam.

### 5.1.4 Komposisi Penduduk Menurut Pekerjaannya

Dalam memenuhi kebutuhan hidupnya, masyarakat di wilayah Kecamatan Benjeng bekerja di berbagai sektor baik pertanian, jasa maupun di sektor swasta. Tabel berikut ini menunjukkan komposisi penduduk berdasarkan aktivitas keseharian mereka.

Tabel 5.5 Komposisi Penduduk Menurut Lapangan Usaha

No.	Jenis Kelamin	Prosentase ( % )
1	Pertanian	42 %
2	Jasa	15 %
3	Perdagangan	14 %
4	Industri	12 %
5	Angkutan	2 %
6	Konstruksi	3 %
7	Lainnya	12 %
<b>Jumlah</b>		<b>100 %</b>

Sumber : Kantor Kecamatan Benjeng, 2011

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa mayoritas jenis aktivitas penduduk adalah di bidang pertanian yaitu sebanyak 42 %.

#### 5.1.5 Komposisi Perangkat Desa di Kecamatan Benjeng

Dalam menjalankan pemerintahan, Kecamatan Benjeng didukung oleh Perangkat Desa yang tersebar di 23 Desa. Berikut data banyaknya Perangkat Desa Menurut Desa di Kecamatan Benjeng

**Tabel 5.3 Banyaknya Perangkat Desa Menurut Desa**

Kode Desa	Desa	Kades	Sek des	Kasun	Kepala Seksi				Kepala Urusan	
					Ek-bang	Sosi al	Kea gam aan	Tran tib	Pemerin tahan	Umum
001	Lundo	1	1	6	-	1	-	-	1	1
002	Balungtungjung	1	-	3	1	1	-	1	1	1
003	Balongmojo	1	1	3	1	1	-	1	1	1
004	Bulangkulon	1	1	3	1	1	-	1	1	1
005	Sedarpurklagen	1	-	3	1	1	1	-	1	1
006	Deliksumber	1	-	4	1	1	-	1	1	1
007	Kedungrukem	1	1	4	1	-	-	-	1	-
008	Munggugianti	1	1	2	1	-	1	1	-	1
009	Bengkelolor	1	-	3	-	-	1	-	1	-
010	Gluranploso	1	1	4	1	-	1	-	1	1
011	Bulurejo	1	-	6	-	-	1	-	-	1
012	D e r m o	1	-	1	1	1	-	1	1	-
013	Kedungsekar	1	1	4	1	1	-	1	1	1
014	Klampok	1	1	4	1	1	-	1	1	1
015	Sirnobojo	1	1	5	-	1	-	-	1	1
016	Kalipadang	1	1	5	1	1	-	-	1	1
017	Karangankidul	1	-	3	1	1	-	1	1	1
018	Munggebang	1	1	3	1	-	1	-	1	1
019	Banter	1	1	1	1	-	1	1	1	1
020	Metatu	1	1	3	1	1	1	1	1	1
021	Jogodalu	1	1	3	1	1	1	1	1	1
022	Punduttrate	1	-	3	1	1	-	1	1	1
023	Jatirembe	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	Jumlah	23	15	77	19	16	10	14	21	20

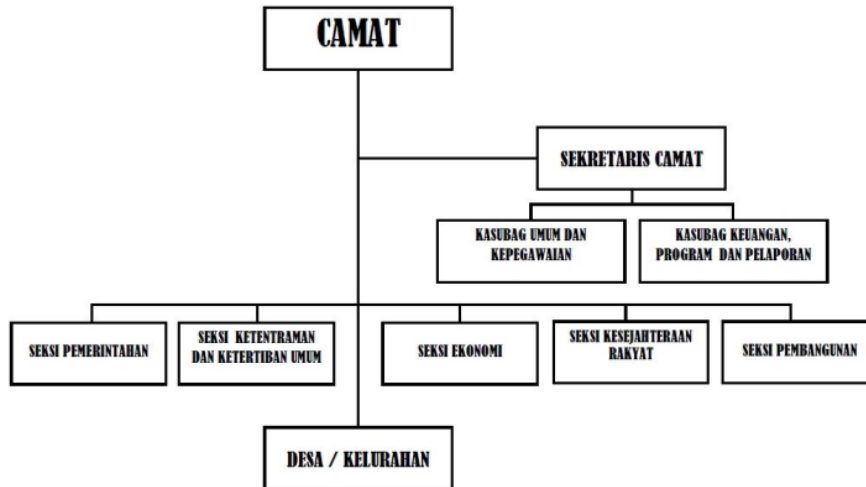
Sumber : Kantor Kecamatan Benjeng, 2011

## 5.2 Struktur Organisasi

Organisasi adalah suatu sistem kerjasama dari kelompok orang untuk mencapai tujuan. Struktur organisasi harus disusun berdasarkan pola yang jelas dalam pembagian tugas dan wewenang agar tidak tumpang tindih antara tugas yang satu dengan tugas yang lain. Dengan mengetahui struktur organisasi yang ada, maka akan diketahui :

1. Hubungan antara satu bagian dengan bagian yang lain
2. Tugas dan tanggung jawab masing-masing bagian
3. Garis-garis kekuasaan dan wewenang masing-masing bagian

Di kecamatan Benjeng, struktur organisasinya mengacu pada <sup>2</sup>Peraturan Bupati Gresik Nomor 58 Tahun 2008 tentang rincian tugas, fungsi dan tata kerja seperti pada gambar berikut ini :



Gambar 5.2 Struktur Organisasi Kecamatan Benjeng

Adapun Visi yang dicanangkan adalah : **terwujudnya pelayanan prima dengan didukung aparat yang profesional, bersih dan berwibawa.** Visi tersebut dituangkan dalam misi sebagai berikut :

1. Meningkatkan profesionalisme aparatur pemerintah Kecamatan Benjeng
2. Meningkatkan kualitas pelayanan prima
3. Meningkatkan kualitas sumberdaya manusia / aparatus penyelenggara pemerintahan Desa
4. Meningkatkan peran serta dan pemberdayaan masyarakat dalam rangka mendukung penyelenggaraan pemerintahan dan pembangunan
5. Meningkatkan kondisi masyarakat yang agamis dan kondusif dalam kehidupan bermasyarakat
6. Meningkatkan penanggulangan kemiskinan dan peningkatan tarap hidup masyarakat

Tugas:

Membantu Bupati dalam penyelenggaraan tugas umum pemerintahan di wilayah

kerja kecamatan yang meliputi:

- Mengkoordinasikan kegiatan pemberdayaan masyarakat;
- Mengkoordinasikan upaya penyelenggaraan ketentraman dan ketertiban umum;
- Mengkoordinasikan penerapan dan penegakan peraturan perundang-undangan;
- Mengkoordinasikan pemeliharaan prasarana dan fasilitas pelayanan umum;
- Mengkoordinasikan penyelenggaraan kegiatan pemerintahan di tingkat kecamatan;
- Membina penyelenggaraan pemerintahan desa dan/atau kelurahan;
- Melaksanakan pelayanan masyarakat yang menjadi ruang lingkup tugasnya dan/atau yang belum dapat dilaksanakan pemerintahan desa dan/atau kelurahan

Fungsi:

1. Pengkoordinasian penyelenggaraan kegiatan pemerintahan di tingkat kecamatan;
2. Pengkoordinasian dan penyelenggaraan kegiatan pemberdayaan masyarakat;
3. Pengkoordinasian dan penyelenggaraan ketentraman dan ketertiban umum;
4. Pengkoordinasian penerapan dan penegakan peraturan perundang-undangan;
5. Pengkoordinasian dan penyelenggaraan pemeliharaan sarana prasarana fasilitas umum;
6. Pengkoordinasian penyelenggaraan pemerintahan di tingkat kecamatan;
7. Pembinaan penyelenggaraan pemerintahan desa dan/atau kelurahan;
8. Pelaksanaan pelayanan masyarakat yang menjadi ruang lingkup tugasnya dan/atau belum dapat dilaksanakan desa dan/atau kelurahan;
9. Pengkoordinasian pencegahan, penanggulangan dan penanganan pasca bencana;
10. Pengkoordinasian dan penyelenggaraan pelayanan di bidang administrasi pertanahan dan kependudukan di kecamatan;
11. Pelaksanaan pelaporan hasil monitoring kegiatan pemerintahan, pembangunan dan kemasyarakatan di wilayah kerja kecamatan;
12. Pelaksanaan tugas kedinasan lain yang diberikan oleh Bupati sesuai dengan bidang tugasnya.

### **5.3 Penyusunan Kuisisioner Penelitian Sebagai Alat Ukur**

Penelitian ini menggunakan kuisisioner yang memanfaatkan skala Likert untuk mengungkap variabel *computer anxiety* dan *computer self-efficacy*, sedangkan untuk faktor demografi menggunakan data pribadi dari responden

Dengan kuisisioner *computer self efficacy* sejumlah 35 item yang sudah baku. Begitu pula dengan kuisisioner *computer anxiety* sebanyak 18 item. Kuisisioner tersebut diterjemahkan ke Bahasa Indonesia dan kuisisioner kemampuan menggunakan internet sebanyak 18 item.

Dari kuisisioner yang menggunakan skala Likert, setiap pernyataan memiliki 5 poin skala penentu skor adalah sebagai berikut:

Sangat Setuju (SS)	= skor 5
Setuju (S)	= skor 4
Netral (N)	= skor 3
Tidak Setuju (TS)	= skor 2
Sangat Tidak Setuju (STS)	= skor 1

### **5.4 Populasi dan Sample penelitian**

Populasi menurut Sugiyono (2008) adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi penelitian ini adalah perangkat pemerintahan desa/kelurahan di Kecamatan Benjeng sesuai tabel 5.3 berjumlah 215.

Dari populasi tersebut tidak semua digunakan sampel untuk penelitian. Dijelaskan oleh Sugiyono (2008) bahwa sampel adalah bagian populasi atau bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi, apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan diberlakukan sebagai populasi, untuk itu sampel harus *representative*/mewakili. Dengan dengan teknik *purposive sampling* (Sugiyono, 2008) didapatkan 92 perangkat pemerintahan desa yang sebagai sample dalam penelitian, yaitu masing-masing desa diwakili oleh 4 perangkat desa. Dari 92 kuisisioner yang disebar yang dapat diteruskan ke proses selanjutnya yaitu pengolahan data sebanyak 81 kuisisioner.



## 5.5 Hasil Penelitian

### 5.5.1 Deskripsi Responden

Responden dalam penelitian ini adalah perangkat di 23 desa Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik sejumlah 81 orang. Dari 81 responden tersebut didapatkan data-data karakteristik responden yang merupakan data untuk variabel demografi ( $X_1$ ). Data karakteristik responden dan variabel demografi sebagai berikut :

#### a. Variabel demografi ( $X_1$ ) : Jenis Kelamin

Perangkat yang berada desa-desa di Kecamatan Benjeng mempunyai jenis kelamin seperti tabel sebagai berikut ini :

**Tabel 5.4 Responden berdasarkan Jenis Kelamin**

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Prosentase
1	Laki-Laki	71	87.65
2	Perempuan	10	12.35
	Jumlah	81	100.00

Sumber : data diolah, 2014

Dari olahan data yang ada di tabel tersebut dapat dilihat bahwa perangkat desa di Kecamatan Benjeng sebesar 87,65 % dominan jenis kelamin laki-laki. Sedangkan 12,35 % adalah perempuan.

#### b. Variabel demografi ( $X_1$ ) : Usia

Kecamatan Benjeng, Kabupaten Gresik dalam menjalankan roda pemerintahan mempunyai perangkat desa yang komposisi usianya sebagai tabel berikut :

**Tabel 5.5 Responden berdasarkan Usia**

No	Umur	Jumlah	Prosentase
1	Dibawah 25 Tahun	4	4.94
2	26 - 30 Tahun	12	14.81
3	31 - 35 Tahun	13	16.05
4	36 - 40 Tahun	19	23.46
5	41 - 45 Tahun	22	27.16
6	46 - 50 Tahun	8	9.88
7	Diatas 50 Tahun	3	3.70
Jumlah		81	100.00

Sumber : data diolah, 2014

Dari data tabel tersebut di atas dapat terlihat bahwa perangkat desa di Kecamatan Benjeng : 27,16 % berusia 41 – 45 tahun, berikutnya yang berusia 36 – 40 tahun sebesar 23,46 %, yang berusia 31 – 35 tahun sebesar 16,05 %, yang berusia antara 26 – 30 tahun sebesar 14,81 %, sedangkan yang dibawah 25 tahun 2,94 % dan yang diatas 50 tahun sebesar 3,70 %.

**c. Variabel demografi (X<sub>1</sub>) : Tingkat Pendidikan**

Tingkat pendidikan perangkat desa di Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik beragam mulai dari di bawah SMP sampai dengan strata 2 (magister) seperti ditunjukkan dalam tabel di bawah ini :

**Tabel 5.6 Responden berdasarkan Tingkat Pendidikan**

No	Tingkat Pendidikan	Jumlah	Prosentase
1	Dibawah SMP	6	7.41
2	SMA/Sederajat	59	72.84
3	Diploma	0	0.00
4	Sarjana (S1)	15	18.52
5	Magister (S2)	1	1.23
Jumlah		203	100.00

Sumber : data diolah, 2014

Tingkat pendidikan menengah masih mendominasi perangkat desa di Kecamatan Benjeng yaitu sebesar 72,84 %. Di lain pihak yang mempunyai ijazah strata 1 (sarjana) sebesar 18,52 %, yang mendapatkan ijazah strata 2 (magister) sebanyak 1,23 % dan yang tingkat pendidikannya dibawah SMP sebanyak 7,41 %.

**d. Variabel demografi (X<sub>1</sub>) : Masa Kerja**

Masa kerja yang dimiliki oleh responden penelitian/perangkat desa di Kecamatan Benjeng yaitu :

**Tabel 5.7 Responden berdasarkan Masa Kerja**

No	Masa Kerja	Jumlah	Prosentase
1	0 - 5 Tahun	41	50.62
2	6 - 10 Tahun	23	28.40
3	11 - 15 Tahun	6	7.41
4	16 - 20 Tahun	7	8.64
5	20 - 25 Tahun	3	3.70
6	Diatas 25 Tahun	1	1.23
Jumlah		81	100.00

Sumber : data diolah, 2014

Masa kerja perangkat desa antara 0 – 5 tahun mendominasi dengan prosentase sebesar 50,62 %. Perangkat desa yang memiliki masa kerja antara : 6 – 10 tahun sebesar 28,40 %, 16 – 20 tahun sebesar 8,64 %, 11 – 15 tahun sebesar 7,41 %, 20 – 25 tahun sebesar 3,70 % dan diatas 25 tahun 1,23 %.

**e. Variabel demografi (X<sub>1</sub>) : Jabatan**

Perangkat desa di Kecamatan Benjeng, Kabupaten Gresik sebagai responden penelitian mempunyai jabatan seperti tabel berikut di bawah ini :

**Tabel 5.8 Responden berdasarkan jabatan di Desa**

No	Jabatan	Jumlah	Prosentase
1	Kepala Desa	1	1.23
2	Sekretaris Desa	5	6.17
3	Kepala Dusun	11	13.58
4	Kasi Ekonomi	8	9.88
5	Kasi Kesra	8	9.88
6	Kasi Trantib	3	3.70
7	Kaur Keuangan	15	18.518519
8	Kaur Pemerintahan	13	16.049383
9	Kaur Umum	17	20.987654
Jumlah		81	100.00

Sumber : data diolah, 2014

Dari tabel tersebut di atas didapat data bahwa 20,98 responden adalah perangkat desa Kaur Umum, Kaur Keuangan yang mengisi kuesioner sebesar 18,51 %,

sedangkan Kaur Pemerintahan sebesar 16,04 %. Untuk Kepala Dusun yang menjadi responden sebesar 13,58 %, Kasi Ekonomi dan Kasi Kesra masing-masing 9,88 %. Responden yang menjabat sebagai Sekretaris Desa sebesar 6,17 %, sebagai Kasi Trantib sebagai 3,70 %, sedangkan sebagai Kepala Desa sebesar 1,23 %.

### 5.5.2 Deskripsi Jawaban Responden

Perangkat desa yang menjadi responden penelitian menyampaikan sikap melalui kuesioner. Frekuensi jawaban yang diberikan oleh responden seperti tercantum di tabel bawah ini :

Dari angket / kuesioner yang berisi tentang variabel demografi ( $X_1$ ) dan *computer anxiety* ( $X_2$ ) terhadap *computer self-efficacy* (Y) yang telah disebarkan sebanyak 92 responden namun data yang dapat diolah/lengkap hanya 81 responden yang kemudian akan dianalisis, didapatkan jawaban responden yang di kelompokkan dalam beberapa skor, sesuai dengan pilihan jawaban atas pertanyaan yang di berikan yaitu responden yang memberikan jawaban sangat setuju diberi skor 5, responden yang memberikan jawaban setuju diberi skor 4, responden yang memberikan jawaban ragu-ragu diberi skor 3, responden yang memberikan jawaban tidak setuju diberi skor 2 dan responden yang memberikan jawaban sangat tidak setuju diberi skor 1.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui tanggapan dari masing-masing indikator dari setiap variabel sebagai berikut :

#### **Variabel Computer Self-Efficacy (Y)**

Hasil penelitian dari 81 responden tentang variabel *computer self-efficacy* (Y) berkenaan dengan pendapat responden tentang perasaan mampu mengenai segala aktivitas ketika bekerja dengan komputer, diantaranya menyimpan file, penggunaan flashdisk, menyalin file, mencetak, *hardware*, *software*, dan lain-lain.

Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh data sebagai berikut :

<sup>2</sup>  
Tabel 5.9 *Computer Self-Efficacy (Y)*

	N	Sum	Mean	Std. Deviation	Kurtosis	
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error
cse_1	81	324.00	4.0000	1.07238	.633	.529
cse_2	81	327.00	4.0370	.99303	1.479	.529
cse_3	81	300.00	3.7037	1.06589	-.047	.529
cse_4	81	328.00	4.0494	.97341	1.322	.529
cse_5	81	319.00	3.9383	1.02890	.388	.529
cse_6	81	327.00	4.0370	.92796	1.823	.529
cse_7	81	316.00	3.9012	1.18959	.813	.529
cse_8	81	327.00	4.0370	1.03010	1.829	.529
cse_9	81	305.00	3.7654	1.09854	.140	.529
cse_10	81	307.00	3.7901	1.09220	.355	.529
cse_11	81	313.00	3.8642	1.10401	1.352	.529
cse_12	81	322.00	3.9753	1.12889	1.482	.529
cse_13	81	317.00	3.9136	1.14234	.724	.529
cse_14	81	308.00	3.8025	1.13380	.362	.529
cse_15	81	283.00	3.4938	1.07382	-.039	.529
cse_16	81	283.00	3.4938	1.09685	.025	.529
cse_17	81	266.00	3.2840	1.12065	-.384	.529
cse_18	81	261.00	3.2222	1.10680	-.390	.529
cse_19	81	263.00	3.2469	1.18881	-.627	.529
cse_20	81	227.00	2.8025	1.15564	-.734	.529
cse_21	81	229.00	2.8272	1.20198	-.896	.529
cse_22	81	254.00	3.1358	1.14840	-.586	.529
cse_23	81	271.00	3.3457	1.11983	-.261	.529
cse_24	81	277.00	3.4198	.98570	.143	.529
cse_25	81	271.00	3.3457	1.07425	-.369	.529
cse_26	81	274.00	3.3827	1.01941	-.103	.529
cse_27	81	245.00	3.0247	1.03652	-.402	.529
cse_28	81	240.00	2.9630	1.03010	-.394	.529
cse_29	81	240.00	2.9630	1.03010	-.240	.529
cse_30	81	247.00	3.0494	1.01120	-.368	.529
cse_31	81	249.00	3.0741	1.06979	-.428	.529
cse_32	81	257.00	3.1728	1.03429	-.320	.529
cse_33	81	246.00	3.0370	1.05409	-.449	.529
cse_34	81	254.00	3.1358	1.06950	-.452	.529
cse_35	81	252.00	3.1111	1.03682	-.457	.529
Valid N (listwise)	81					
Rata-Rata		<b>280.83</b>	<b>3.47</b>			

Sumber : data diolah, 2014

<sup>1</sup> Berdasarkan tabel di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa tanggapan responden terhadap variabel *computer self-efficacy* diperoleh skor rata-rata sebesar

280.83 yang berarti berada di antara rentang skala 275,7 – 340,5 dengan rata-rata jawaban 3.47 atau pada kategori setuju.

Jawaban tertinggi pada pertanyaan merasa mampu menggunakan flashdisk dengan benar dengan jumlah 328 dan rata-rata 4.094, artinya responden merasa mereka mampu dengan benar menggunakan flashdisk, diantaranya menyimpan file, men-copy file, menghapus file dan aktivitas dengan flashdisk lainnya. Sementara itu jawaban paling rendah ada pada pertanyaan merasa mampu menangani permasalahan komputer, dengan jumlah 227 dan rata-rata 2,802, hal ini disadari bahwa sebagian besar responden tidak memiliki basis dibidang komputer dan banyak yang belum pernah mengikuti pelatihan komputer.

Tabel diatas secara umum menunjukkan bahwa sebagian besar responden menyatakan setuju pada pernyataan bahwa responden merasa mampu untuk memasukkan dan menyimpan data (kata-kata dan angka-angka) ke sebuah file, menampilkan file ke monitor komputer, menyimpan perangkat lunak/*software* dengan benar, menggunakan flash disk dengan benar, keluar dari program atau perangkat lunak/*software*, mampu memilih tampilan menu, menyalin/mengopi file, menggunakan komputer untuk menulis surat atau berkas lainnya, memindahkan kursor dalam tampilan monitor, menggunakan komputer/pc/laptop, menggunakan mesin cetak/printer untuk mencetak pekerjaan saya, menghapus file yang tidak diperlukan, menyalin/copy dari flash disk ke komputer dan sebaliknya, menambahkan dan menghapus data/informasi dari dan ke satu file, mengoperasikan program/perangkat lunak/*software*, mengatur dan menyusun/mengelola file, mengerti istilah – istilah yang berhubungan dengan perangkat lunak/*software*, mengerti dengan istilah – istilah yang berhubungan dengan perangkat keras/*hardware*, menjelaskan fungsi dari perangkat keras/*hardware* (keyboard, monitor, harddisk, *processor* dan lain - lain), menangani permasalahan komputer, menjelaskan mengapa program/*software* tidak dapat bekerja pada komputer, memahami dalam 3 tahap dalam pemrosesan data : input, proses, hasil, belajar untuk berbagai program, menggunakan komputer untuk menganalisis beberapa data, belajar keterampilan yang lebih tinggi dalam program tertentu/*software*, menggunakan komputer untuk mengolah informasi, membuat program komputer

sederhana, menggunakan panduan pengguna ketika memerlukan bantuan/*user guide*, meminta bantuan di sistem komputer, masuk ke dalam sistem operasi komputer, keluar ke luar dari sistem operasi komputer, bekerja pada sistem operasi komputer, masuk ke dalam jaringan komputer, keluar dari jaringan komputer dan bekerja dalam jaringan komputer.

### **Variabel Kemampuan menggunakan Internet (Y.2)**

Pada penelitian ini, kami memasukkan variabel kemampuan menggunakan internet dalam Computer Self-Efficacy, hal ini dengan pertimbangan bahwa saat ini penggunaan computer tidak bisa lepas dari internet dan tuntutan pekerjaan dalam memberikan pelayanan saat ini bisa dipenuhi dengan internet/online, sehingga Perangkat Desa selaku responden dituntut untuk memahami internet. Pertanyaan pada variabel ini terdiri dari 18 item yang menyatakan tentang kemampuan responden dalam membuka website, mengakses situs-situs tertentu, *bookmarking*, pencarian dengan kata kunci, download/upload, mengirim pesan/email, dan lain-lain.

Berdasarkan tabulasi dan pengolahan data, didapat data sebagai berikut:

Tabel 5.10 *Computer Self Efficacy* – Kemampuan menggunakan internet

	N	Sum	Mean	Std. Deviation	Kurtosis	
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error
int_1	81	263.00	3.2469	1.18881	-.588	.529
int_2	81	267.00	3.2963	1.14504	-.432	.529
int_3	81	270.00	3.3333	1.14018	-.554	.529
int_4	81	263.00	3.2469	1.16759	-.699	.529
int_5	81	250.00	3.0864	1.18530	-.688	.529
int_6	81	262.00	3.2346	1.17550	-.802	.529
int_7	81	248.00	3.0617	1.14396	-.664	.529
int_8	81	253.00	3.1235	1.22864	-.744	.529
int_9	81	262.00	3.2346	1.23766	-.700	.529
int_10	81	250.00	3.0864	1.17471	-.755	.529
int_11	81	247.00	3.0494	1.23391	-.880	.529
int_12	81	250.00	3.0864	1.22676	-.773	.529
int_13	81	245.00	3.0247	1.24474	-.873	.529
int_14	81	250.00	3.0864	1.25696	-.957	.529
int_15	81	246.00	3.0370	1.19838	-.805	.529
int_16	81	258.00	3.1852	1.21564	-.822	.529
int_17	81	255.00	3.1481	1.21564	-.878	.529
int_18	81	250.00	3.0864	1.19580	-.813	.529
Valid N (listwise)	81					

Sumber : data diolah, 2014

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa tanggapan responden terhadap variabel *computer self-efficacy* dalam penggunaan internet diperoleh skor rata-rata sebesar 254.94 yang berarti berada di antara rentang skala 210,8 – 275,6 dengan rata-rata jawaban 3.15 atau pada kategori netral, dimana responden cenderung merasa ragu-ragu terhadap kemampuan dirinya dalam menggunakan internet.

Jawaban tertinggi pada pertanyaan merasa mampu membuka situs-situs tertentu dengan jumlah 270 dan rata-rata 3.333, artinya responden setuju merasa mampu membuka situs-situs tertentu, hal ini didukung oleh sebagian besar responden yang menggunakan smartphone dalam berinternet. Sementara itu jawaban paling rendah ada pada pertanyaan merasa mampu mengirim pesan melalui email ke beberapa orang pada waktu yang sama, dengan jumlah 245 dan rata-rata 3,025, hal ini disadari bahwa sebagian besar responden tidak memahami istilah-istilah dalam pengiriman email sehingga tidak mengerti bagaimana caranya mengirim email ke beberapa alamat email dalam waktu yang sama, misalkan : CC, BCC dan lain-lain.



Tabel diatas secara umum menunjukkan bahwa responden ragu-ragu terhadap kemampuannya membuka web browser, membaca teks dari situs web, membuka situs-situs tertentu, mengakes situs tertentu dengan cara menetik alamat URL, memberi tanda atau bookmarking situs web, mencetak (mem-print) dari situs web, melakukan pencarian situs berdasar kata kunci, men-download atau menyimpan gambar dari situs ke dalam harddisk atau flash disk, menyalin atau meng-copy sebagian teks dari situs dan menyimpannya dalam dokumen berbentuk pengolah kata, misalkan: microsoft word, membuat halaman page atau web page sederhana yang berbentuk teks, gambar dan links, melakukan log-in dan log-off dari e-mail, mengirim pesan melalui e-mail kepada individu, mengirim pesan melalui e-mail kepada beberapa orang pada waktu yang sama, membalas pesan e-mail, melakukan meneruskan atau forward pesan e-mail, menghapus pesan e-mail, menyimpan file yang dilampirkan pada pesan e-mail dalam komputer dan melihat isi file, melampirkan file pada pesan e-mail dan mengirimkannya.

#### **Variabel *Computer Anxiety* (X<sub>2</sub>)**

Pada variabel *Computer Anxiety* (X<sub>2</sub>) kami mengajukan 18 pertanyaan terkait perasaan cemas responden dalam menggunakan computer, diantaranya tentang ketakutan menggunakan computer karena takut membuat kesalahan yang tidak dapat diperbaiki, mengalami kesulitan dalam memahami aspek teknis computer dan tantangan dalam menggunakan computer. Berdasarkan hasil tabulasi dan pengolahan data diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 5.11 *Computer Anxiety*

	N	Sum	Mean	Std. Deviation	Kurtosis	
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error
ca_1	81	172.00	2.1235	1.00477	-.009	.529
ca_2	81	161.00	1.9877	.98099	2.093	.529
ca_3	81	179.00	2.2099	1.09220	-.656	.529
ca_4	81	167.00	2.0617	1.06473	.697	.529
ca_5	81	189.00	2.3333	1.12916	-.513	.529
ca_6	81	227.00	2.8025	1.17707	-.837	.529
ca_7	81	269.00	3.3210	1.13828	-.993	.529
ca_8	81	241.00	2.9753	1.11776	-.910	.529
ca_9	81	194.00	2.3951	1.14760	-.466	.529
ca_10	81	196.00	2.4198	1.12765	-.633	.529
ca_11	81	318.00	3.9259	.93244	.755	.529
ca_12	81	336.00	4.1481	.80795	2.298	.529
ca_13	81	339.00	4.1852	.89598	3.120	.529
ca_14	81	341.00	4.2099	.87630	3.804	.529
ca_15	81	339.00	4.1852	.93690	2.227	.529
ca_16	81	339.00	4.1852	.96321	3.147	.529
ca_17	81	339.00	4.1852	.95015	2.518	.529
ca_18	81	329.00	4.0617	.92663	2.231	.529
Valid N (listwise)	81					

Sumber : data diolah, 2014

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa tanggapan responden terhadap variabel *Computer Anxiety* dalam penggunaan komputer diperoleh skor rata-rata sebesar 259.72 yang berarti berada di antara rentang skala 210,8 – 275,6 dengan rata-rata jawaban 3.21 atau pada kategori netral, dimana responden cenderung merasa ragu-ragu terhadap kecemasan dirinya dalam menggunakan komputer. Dapat diartikan bahwa *Computer Anxiety* responden dalam tingkat yang tinggi, hal ini menyebabkan responden meyakini bahwa teknologi komputer mendominasi atau mengendalikan kehidupan manusia.

Jawaban tertinggi pada pertanyaan bila diberi kesempatan, responden akan mempelajari computer dan akan menggunakan komputer dengan jumlah 341 dan rata-rata 4.209, artinya responden setuju bahwa dia merasa cemas terhadap kemampuannya menggunakan computer, kecemasan ini terkait dengan perasaan tidak mampu dalam menggunakan computer sehingga jika diberi kesempatan untuk belajar computer akan dimanfaatkan sebaik-baiknya. Sementara itu jawaban paling rendah ada pada pertanyaan nomor 2, yaitu merasa takut menggunakan computer, dengan jumlah 161 dan rata-rata 1.987, hal ini disebabkan sebagian besar dari mereka tidak pernah mendapatkan pelatihan tentang computer dan pekerjaan yang tidak secara langsung berhubungan dengan computer, selain itu dimungkinkan juga karena rendahnya keinginan untuk belajar computer.

Tabel diatas secara umum menunjukkan bahwa responden memiliki tingkat *Computer Anxiety* yang tinggi dimana menggunakan komputer karena takut, membuat kesalahan yang tidak dapat saya perbaiki, merasa takut menggunakan komputer, merasa tidak mantap dengan kemampuannya untuk menginterpretasikan print out komputer, menghindari komputer karena asing (*unfamiliar*), mengintimidasinya kalau saya melakukan sebagian informasi besar di komputer rusak karena menekan tombol yang salah, mengalami kesulitan dalam memahami aspek teknik computer, harus menjadi seorang yang jenius untuk memahami semua tombol khusus yang ada di sebagian besar terminal komputer (*computer terminals*), tidak berfikir bahwa saya bisa memahami bahasa pemrograman komputer, tidak suka bekerja dengan mesin yang lebih pintar (*smarter*) dari pada saya jika saya mulai menggunakan komputer saya menjadi tergantung dan kehilangan beberapa kemampuan berfikir (*reasoning skill*), Tantangan dalam mempelajari komputer itu sangat menyenangkan (*exciting*), ingin menggunakan komputer dalam pekerjaannya, Belajar menggunakan komputer itu seperti mempelajari keterampilan baru, semakin banyak berlatih akan semakin baik, Apabila diberi kesempatan, akan mempelajari tentang komputer dan akan menggunakan computer, yakin bahwa dengan waktu dan latihan saya akan merasa mampu bekerja dengan komputer seperti saya bekerja dengan mesin ketik, setiap orang dapat belajar menggunakan komputer jika mereka sabar dan termotivasi, merasa bahwa

komputer merupakan alat yang penting baik di lingkungan pendidikan maupun di lingkungan kerja dan merasa bahwa akan mampu mengikuti perkembangan yang terjadi dalam dunia komputer.

### 5.5.3 Uji Validitas dan Reliabilitas

#### 5.5.3.1 Uji Validitas

Pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan kuesioner, maka kuesioner yang disusun harus diukur validitasnya. Validitas keterkaitan item pertanyaan dalam satu variabel. Untuk menguji valid dan tidaknya pertanyaan yang akan diajukan dengan membandingkan nilai  $r$  hitung dibandingkan dengan  $r$  tabel.

- Item valid bila  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel (0,254)

- Item tidak valid bila  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel (0,254)

Berdasarkan hasil penghitungan data diketahui  $r$  hitung dari semua variabel *Computer Self-Efficacy*, kemampuan menggunakan internet dan *Computer Anxiety* memiliki nilai  $r$  hitung diatas  $r$  tabel sebesar 0,2185, sehingga semua item dalam kuesioner adalah valid.

#### 5.5.3.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Bila suatu alat pengukur dipakai dua kali atau lebih untuk mengukur gejala yang sama dan hasilnya relatif konsisten, maka alat pengukur tersebut reliabel. Dengan kata lain reliabilitasnya menunjukkan konsistensi. Pengukuran yang digunakan adalah dengan menggunakan alpha cronbach, yaitu apabila alpha cronbach lebih besar dari 0,6 atau 60 %, maka item pertanyaan tersebut adalah reliabel. Berdasarkan hasil perhitungan dengan bantuan SPSS 16, maka dapat diketahui bahwa variabel budaya organisasi, kepemimpinan, dan kinerja karyawan adalah reliabel, karena lebih besar dari 0,6 atau 60 %.

### 5.5.4 Analisis Regresi Linear

Analisis regresi berganda digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel bebas dalam penelitian ini memiliki pengaruh terhadap variabel terikatnya. Perhitungan analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik manual dan pengolahan data dengan SPSS 16. Nilai hasil perhitungan adalah seperti pada tabel berikut ini.

Tabel 5.12 Analisis Regresi

		Coefficients <sup>a</sup>				
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	5.015	1.014		4.945	.000
	gender	-.733	.274	-.272	-2.674	.009
	usia	-.012	.015	-.098	-.765	.447
	pendidikan	.322	.100	.328	3.221	.002
	pengalaman	.228	.185	.123	1.232	.222
	masa_kerja	-.020	.018	-.133	-1.093	.278
	com_anxiety	-.356	.157	-.230	-2.269	.026

a. Dependent Variable: com\_self\_efficacy

Sumber : Data diolah, 2014

Berdasarkan tabel diatas, dapat ditulis persamaan regresi sebagai berikut :

$$Y = 3,583 - 0,272 X_{1,1} - 0,098 X_{1,2} + 0,328 X_{1,3} + 0,123 X_{1,4} - 0,133 X_{1,5} - 0,230 X_2 + e$$

Hasil persamaan regresi berganda tersebut di atas memberikan pengertian bahwa:

- Untuk variabel faktor demografi berdasarkan jenis kelamin ( $X_{1,1}$ ) koefisien regresinya adalah negatif, hal ini dapat diartikan jenis kelamin akan berpengaruh secara negative terhadap *Computer Self-Efficacy*.
- Untuk variabel faktor demografi berdasarkan usia ( $X_{1,2}$ ) koefisien regresinya adalah negatif, hal ini dapat diartikan apabila usia semakin bertambah, *Computer Self-Efficacy*-nya rendah. Artinya semakin bertambah usia seseorang, tidak akan berbanding lurus dengan *Computer Self-Efficacy*.
- Untuk variabel faktor demografi berdasarkan pendidikan ( $X_{1,3}$ ) koefisien regresinya adalah positif, hal ini dapat diartikan semakin tinggi pendidikan

seseorang, maka semakin tinggi pula *Computer Self-Efficacy*-nya. Artinya dengan meningkatkan pendidikan, maka *Computer Self-Efficacy* juga akan meningkat.

- d. Untuk variabel faktor demografi berdasarkan pengalaman mengikuti pelatihan komputer ( $X_{1,4}$ ) koefisien regresinya adalah positif, hal ini dapat diartikan semakin meningkat pengalaman mengikuti pelatihan komputer seseorang, maka semakin tinggi pula *Computer Self-Efficacy*-nya. Artinya dengan meningkatnya pengalaman mengikuti pelatihan komputer, maka *Computer Self-Efficacy* juga akan meningkat.
- e. Untuk variabel faktor demografi berdasarkan masa kerja ( $X_{1,5}$ ) koefisien regresinya adalah negatif, hal ini dapat diartikan apabila masa kerja semakin bertambah, *Computer Self-Efficacy*-nya rendah. Artinya semakin bertambah masa kerja seseorang, tidak akan berbanding lurus dengan *Computer Self-Efficacy*.
- f. Untuk variabel *Computer Anxiety* ( $X_2$ ) koefisien regresinya adalah negatif, hal ini dapat diartikan apabila semakin tinggi *Computer Anxiety* seseorang, maka semakin rendah *Computer Self-Efficacy*-nya. Artinya semakin bertambah cemas seseorang (*Computer Anxiety*), tidak akan berbanding lurus dengan *Computer Self-Efficacy*.

### 5.5.5 Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi ( $R^2$ ) pada intinya mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen. Nilai koefisien determinasi adalah antara nol dan satu. Nilai  $R^2$  yang kecil berarti kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel dependen amat terbatas. Nilai yang mendekati satu berarti variabel-variabel independen memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel dependen.

Kelemahan mendasar penggunaan koefisien determinasi adalah bias terhadap jumlah variabel independen yang dimasukkan kedalam model. Setiap tambahan satu variabel independen, maka  $R^2$  pasti meningkat tidak peduli apakah

variabel tersebut berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen. Oleh karena itu banyak peneliti menganjurkan untuk menggunakan nilai Adjusted R<sup>2</sup> pada saat mengevaluasi mana model regresi terbaik. Tidak seperti R<sup>2</sup>, nilai Adjusted R<sup>2</sup> dapat naik atau turun apabila satu variabel independen ditambahkan kedalam model (Imam Ghozali, 2006).

Dalam analisis ini teknik mencari koefisien determinasi dengan menggunakan *output* program SPSS ver 16.00 pada tabel *Model Summary* bagian *Adjusted R square*.

Tabel 5.13 Koefisien determinasi

Model Summary<sup>b</sup>

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.551 <sup>a</sup>	.304	.247	.77536	1.637

a. Predictors: (Constant), com\_anxiety, usia, pengalaman, pendidikan, gender, masa\_kerja

b. Dependent Variable: com\_self\_efficacy

Sumber: Data diolah, 2014

Dari hasil perhitungan dengan menggunakan program SPSS dapat diketahui bahwa *Adjusted R Square* yang diperoleh adalah sebesar 0,247. Hal ini berarti bahwa 24,7% *Computer Self-Efficacy* dipengaruhi oleh variabel demografi dan *Computer Anxiety*, lainnya dipengaruhi oleh variabel lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

## 5.5.6 Pengujian Hipotesis

### 5.5.6.1 Uji F

Berdasarkan hasil perhitungan dengan statistik dengan SPSS 16 diperoleh nilai data sebagai berikut:

Tabel 5.14 Anova  
ANOVA<sup>b</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	19.402	6	3.234	5.379	.000 <sup>a</sup>
	Residual	44.487	74	.601		
	Total	63.889	80			

a. Predictors: (Constant), com\_anxiety, usia, pengalaman, pendidikan, gender, masa\_kerja

b. Dependent Variable: com\_self\_efficacy

Sumber : Data diolah, 2014

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa F hitung = 5,379, sedangkan dengan menggunakan tingkat signifikansi  $\alpha=0,05$  maka nilai F tabel dengan df 1=4 dan df2 = 77 diperoleh F tabel sebesar 2,47. Maka F hitung > F tabel, yaitu 5,279 > 2,47. Dengan demikian factor demografi dan *Computer Anxiety* secara simultan memiliki pengaruh terhadap *Computer Self-Efficacy* Perangkat Desa di Kecamatan Benjeng.

Berdasarkan tabel diatas juga diperoleh tingkat signifikansi sebesar 0,000 < 0,05, ini menandakan bahwa demografi ( $X_1$ ) dan *Computer Anxiety* ( $X_2$ ) secara bersama-sama mempunyai pengaruh terhadap *Computer Self-Efficacy* (Y). Dengan demikian model regresi dalam penelitian ini adalah baik.

#### 5.5.6.2 Uji t

t test digunakan untuk mengetahui apakah masing-masing variabel bebas secara parsial mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat. Dapat juga dikatakan jika thitung > ttabel atau -thitung < -ttabel, maka hasilnya signifikan dan berarti Ho ditolak dan Ha diterima. Sedangkan jika thitung < ttabel atau -thitung > -ttabel maka hasilnya tidak signifikan dan berarti Ho diterima dan Ha ditolak.

Berdasarkan tabel 5.14 diatas diperoleh hasil sebagai berikut:

- t test antara Jenis Kelamin ( $X_{1.1}$ ) dengan *Computer Self-Efficacy* (Y) menunjukkan t hitung= -2,674 sedangkan t tabel ( $\alpha=0,05$ ; df residual=77) adalah sebesar 1,664. Karena thitung > ttabel yaitu 2,674 > 1,664 dengan nilai p=0,009 ( $p<0,05$ ) maka pengaruh Jenis Kelamin ( $X_{1.1}$ ) terhadap *Computer Self-Efficacy*



(Y) adalah signifikan meskipun berarah negatif. Hal ini berarti bahwa *Computer Self-Efficacy* dapat dipengaruhi secara signifikan oleh jenis kelamin.

- t test antara Usia ( $X_{1.2}$ ) dengan *Computer Self-Efficacy* (Y) menunjukkan t hitung= -0,765 sedangkan t tabel ( $\alpha=0,05$ ; df residual=77) adalah sebesar 1,664 dengan nilai  $p=0,447$  ( $p>0,05$ ). Karena thitung < ttabel yaitu  $-0,765 < 1,664$  maka tidak ada pengaruh Usia ( $X_{1.2}$ ) terhadap *Computer Self-Efficacy* (Y). Hal ini berarti bahwa *Computer Self-Efficacy* tidak dapat dipengaruhi secara signifikan oleh usia.
- t test antara Pendidikan ( $X_{1.3}$ ) dengan *Computer Self-Efficacy* (Y) menunjukkan t hitung= 3,221 sedangkan t tabel ( $\alpha=0,05$ ; df residual=77) adalah sebesar 1,664 dengan nilai  $p=0,002$  ( $p<0,05$ ). Karena thitung > ttabel yaitu  $3,221 > 1,664$  maka ada pengaruh Pendidikan ( $X_{1.3}$ ) terhadap *Computer Self-Efficacy* (Y). Hal ini berarti bahwa *Computer Self-Efficacy* dapat dipengaruhi secara signifikan oleh pendidikan.
- t test antara Pengalaman ( $X_{1.4}$ ) dengan *Computer Self-Efficacy* (Y) menunjukkan t hitung= 1,232 sedangkan t tabel ( $\alpha=0,05$ ; df residual=77) adalah sebesar 1,664 dengan nilai  $p=0,222$  ( $p>0,05$ ). Karena thitung < ttabel yaitu  $1,232 < 1,664$  maka tidak ada pengaruh Pengalaman ( $X_{1.4}$ ) terhadap *Computer Self-Efficacy* (Y). Hal ini berarti bahwa *Computer Self-Efficacy* tidak dapat dipengaruhi secara signifikan oleh pengalaman.
- t test antara masa kerja ( $X_{1.5}$ ) dengan *Computer Self-Efficacy* (Y) menunjukkan t hitung= -1,093 sedangkan t tabel ( $\alpha=0,05$ ; df residual=77) adalah sebesar 1,664 dengan nilai  $p=0,278$  ( $p>0,05$ ). Karena thitung < ttabel yaitu  $-1,093 < 1,664$  maka tidak ada pengaruh masa kerja ( $X_{1.5}$ ) terhadap *Computer Self-Efficacy* (Y). Hal ini berarti bahwa *Computer Self-Efficacy* tidak dapat dipengaruhi secara signifikan oleh masa kerja.
- t test antara *Computer Anxiety* ( $X_2$ ) dengan *Computer Self-Efficacy* (Y) menunjukkan t hitung= -2,269 sedangkan t tabel ( $\alpha=0,05$ ; df residual=77) adalah sebesar 1,664 dengan nilai  $p=0,026$  ( $p<0,05$ ). Karena thitung > ttabel yaitu  $-2,269 > 1,664$  maka ada pengaruh *Computer Anxiety* ( $X_2$ ) terhadap *Computer*

*Self-Efficacy* (Y). Hal ini berarti bahwa *Computer Self-Efficacy* dapat dipengaruhi secara signifikan oleh *Computer Anxiety*.

### **Variabel Dominan**

Berdasarkan tabel 5.14 diatas, juga dapat diketahui nilai Standardized Coefficients Beta yang tertinggi adalah pada variabel Pendidikan, sehingga variabel yang dominan mempengaruhi *Computer Self-Efficacy* adalah tingkat pendidikan.

### **Pembahasan**

#### **Pengaruh Jenis Kelamin terhadap *Computer Self-Efficacy***

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada variabel jenis kelamin, t hitung  $> t$  tabel yaitu  $2,674 > 1,664$  dengan nilai  $p=0,009$  ( $p<0,05$ ) maka ada pengaruh Jenis Kelamin terhadap *Computer Self-Efficacy* dan signifikan meskipun berarah negatif. Hal ini berarti bahwa *Computer Self-Efficacy* dapat dipengaruhi secara signifikan oleh jenis kelamin.

Hasil penelitian ini konsisten dengan hasil penelitian Rifa dan Gudono (1999) yang menyatakan ada perbedaan *computer anxiety* pada pria dan wanita dengan responden karyawan perusahaan perbankan. Perbedaan ini dapat disebabkan oleh karakteristik sampel yang berbeda. Karakteristik sampel yang digunakan sekarang adalah perangkat desa sedangkan sampel terdahulu menggunakan karyawan perusahaan. Dalam perangkat desa tidak dituntut penggunaan komputer yang sangat tinggi sehingga *computer anxiety*-nya rendah. Tuntutan akan penggunaan komputer dalam pekerjaan tidak berdasarkan jenis kelamin namun lebih kepada profesi atau pekerjaan sebagai perangkat desa.

#### **Pengaruh Usia terhadap *Computer Self-Efficacy***

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada variabel usia memiliki nilai t hitung  $< t$  tabel yaitu  $-0,0765 < 1,664$  maka tidak ada pengaruh Usia terhadap *Computer Self-Efficacy*. Hal ini berarti bahwa *Computer Self-Efficacy* tidak dapat dipengaruhi secara signifikan oleh usia.

### **Pengaruh Pendidikan terhadap Computer Self-Efficacy**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada variabel pendidikan memiliki  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,221 > 1,664$  maka ada pengaruh Pendidikan terhadap Computer Self-Efficacy. Hal ini berarti bahwa *Computer Self-Efficacy* dapat dipengaruhi secara signifikan oleh pendidikan.

### **Pengaruh Pengalaman terhadap Computer Self-Efficacy**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada variabel pengalaman memiliki  $t_{hitung} < t_{tabel}$  yaitu  $1,232 < 1,664$  maka tidak ada pengaruh Pengalaman terhadap Computer Self-Efficacy. Hal ini berarti bahwa *Computer Self-Efficacy* tidak dapat dipengaruhi secara signifikan oleh pengalaman.

### **Pengaruh Masa Kerja terhadap Computer Self-Efficacy**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada variabel masa kerja  $t_{hitung} < t_{tabel}$  yaitu  $-1,093 < 1,664$  maka tidak ada pengaruh masa kerja terhadap Computer Self-Efficacy. Hal ini berarti bahwa *Computer Self-Efficacy* tidak dapat dipengaruhi secara signifikan oleh masa kerja.

### **Pengaruh Computer Anxiety terhadap Computer Self-Efficacy**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada variabel Computer Anxiety  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $-2,269 > 1,664$  maka ada pengaruh *Computer Anxiety* terhadap *Computer Self-Efficacy* dan berarah negatif. Hal ini berarti bahwa *Computer Self-Efficacy* dapat dipengaruhi secara signifikan oleh *Computer Anxiety*, semakin tinggi *Computer Anxiety* maka *Computer Self-Efficacy* akan semakin turun.

Hasil ini konsisten dengan penelitian Indriantoro (2000) yang menguji pengaruh *computer anxiety* terhadap keahlian *pemakai mempunyai* hubungan negatif yang signifikan terhadap *keahlian* individu dalam menggunakan komputer. Penelitian ini juga mendukung hasil penelitian Parasara (2014) dimana *computer anxiety* berpengaruh negatif pada *computer self efficacy* pegawai Kantor Pelayanan Pajak Pratama Badung Utara hal ini turut diperkuat oleh teori yang dikembangkan oleh Triandis (1980) serta penelitian empiris Thatcher dan Perrew (2002),

Sudaryono dan Setiawan (2005), Tjandra (2007) maupun Simsek (2011) yang konsisten menyimpulkan mengenai hubungan negatif antara *computer anxiety* pada *computer self efficacy*.

Pemakai dengan *computer anxiety* rendah memiliki keyakinan bahwa kehadiran teknologi komputer tidak akan mendominasi kehidupan manusia atau menghilangkan kemampuan seseorang, sehingga timbul suatu keinginan yang kuat untuk mempelajari pemanfaatan komputer. Oleh karena itu, pemakai yang memiliki *computer anxiety* yang rendah akan memiliki keahlian penggunaan komputer yang tinggi.

## **BAB 6**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Setelah dilakukan analisis terhadap hasil penelitian ini, sebagaimana telah diuraikan pada bab 5, maka dibuat kesimpulan dan saran sebagai berikut :

#### **6.1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis regresi berganda yang dilakukan dalam penelitian ini maka kesimpulan yang dapat diambil adalah :

1. Faktor-Faktor Demografi yang berpengaruh terhadap *Computer Self-Efficacy* hanya pada faktor jenis kelamin dan pendidikan, sedangkan usia, pengalaman dan masa kerja tidak berpengaruh secara signifikan terhadap *Computer Self-Efficacy* pada Perangkat Desa di Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik.
2. *Computer Anxiety* berpengaruh secara signifikan terhadap *Computer Self-Efficacy* pada Perangkat Desa di Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik.
3. Pendidikan merupakan variabel yang dominan mempengaruhi *Computer Self-Efficacy* pada Perangkat Desa di Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik.

#### **6.2. Saran**

Berdasarkan perolehan hasil penelitian dan didukung oleh kajian teoritis pada bab terdahulu maka saran yang disampaikan adalah :

1. Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa pendidikan berpengaruh signifikan terhadap *Computer Self-Efficacy* sehingga diharapkan kepada pemangku kepentingan untuk meningkatkan pendidikan Perangkat Desa atau dengan memperbanyak Pelatihan-palatihan penggunaan computer.
2. Seiring perkembangan teknologi dalam pemerintahan yang mengarah pada e-governmant, perlu diupayakan adanya

aplikasi/software monografi desa sehingga pelayanan kepada masyarakat lebih memuaskan.

3. Keterbatasan penelitian ini antara lain belum meneliti tentang pengaruh demografi, *Computer Anxiety* dan *Computer Self-Efficacy* terhadap kinerja Perangkat Desa di Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik, hal ini penting karena dapat diketahui apa dampak dari kecemasan terhadap penggunaan computer terhadap kinerja mereka, sehingga diharapkan kepada peneliti berikutnya untuk memasukkkan variabel kinerja dalam penelitiannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- 2 Agarwal, Rithu, V. Sambamurthy and R.M. Stair, 2000, “*Research Report: The Solving Relationship between General and Specific Computer Self Efficacy - An Empirical Assessment*”, Information Systems Research, Vol. 11, No. 4.
- Astuti, Annisaa Prima. 2003. *Pengaruh Dukungan Organisasi terhadap Hubungan Computer Anxiety dengan Keahlian Auditor Menggunakan Teknik Audit Berbantuan Komputer*. Skripsi S-1 Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Butchko, Lori A. 2001. *Computer Experience and Anxiety : Older versus Younger Workers* [On-line] Available <http://www.iusb.edu>
- 2 Harrison, A.W., and Rainer, K.R., 1992. *The Influence of Individual Differences On Skill in End-User Computing*. Journal of Management Information Systems, Vol. 9, No. 1, Summer.
- Haryanto, M. Y. Dedi. 2002. Pengaruh Faktor-faktor Individual dalam Penggunaan Sistem Informasi Berbasis Komputer terhadap Kinerja Karyawan. *Jurnal Akuntansi dan Bisnis*, 1 (Februari) : 14-25.
- Havelka, Douglas .2003. *Predicting Software Self Efficacy among Business Students: A Preliminary Assessment*. Journal of Information Systems Education, Vol. 14, No. 2.
- <http://gresikkab.go.id/kecamatan/benjeng>
- Indriantoro, Nur. 2000. *Pengaruh Computer anxiety Terhadap Keahlian Dosen Dalam Penggunaan Komputer*. JAAI, Volume 4, Desember.
- 2 Kuntari, Yeni, dan Kusuma, IW. 2001. Pengalaman Organisasi, Evaluasi Terhadap Kinerja dan Hasil Karir Pada Akuntan Publik: Pengujian Gender. JEBI, Vol. 16.
- Laudon, Kenneth C. dan Jane P. Laudon. 2002. *Management Information System, 7th ed*. New Jersey : Prentice-Hall International, Inc.
- McLeod Jr., Raymond. 2001. *Sistem Informasi Manajemen Edisi ke-7 Jilid I* (terjemahan). Jakarta : PT Prenhallindo.
- Nelson, R.R. 290. *Individual Adjustment to Information Driven Technologies: A Critical Review*. MIS Quarterly, Vol. 9 No. 1, March.
- Peraturan Bupati Gresik Nomor 58 Tahun 2008 Tentang Rincian Tugas, Fungsi Dan Tata Kerja Kecamatan

Rahayu, Sri. 2003. Persepsi Mahasiswa Akuntansi Mengenai Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemilihan Karir. Skripsi S-1 Universitas Sebelas Maret, Surakarta.

2 Romney, Marshall B. Romney, and Paul John Steinbart, 2000. *Accounting Information Systems, Eighth Edition*. Prentice-Hall.

Setiyani, Rahmalia. 2003. Persepsi Akuntan Pendidik dan Akuntan Publik terhadap Kualitas Akuntan Menghadapi Tuntutan Profesi di Era Globalisasi. Skripsi S-1 Universitas Sebelas Maret, Surakarta.

2 Sumardiyanti, Valentina Sri. 2002. Pengujian Model Technology-To-Performance Chain (TPC) dalam Kaitannya dengan Kecocokan Tugas dan Teknologi Sistem Informasi. *Wahana*, 5 (Februari) : 47-63.

2 Wijaya T. dan Johan. 2005. Pengaruh *Computer anxiety* Terhadap Keahlian Penggunaan Komputer. *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*, Maret Vol. 6, No. 1.

Wilkinson, J.W. 2000. *Accounting and Information System: Theory and Practice, Fifth Edition*. New Jersey: Prentice-Hall.



## LAMPIRAN

### SURAT PENGANTAR KUESIONER

Kepada Yth.

**Bapak/Ibu Perangkat Desa Kecamatan Benjeng**

**Kabupaten Gresik**

Di tempat

Dengan hormat,

Tri Dharma Perguruan Tinggi yaitu : *Pendidikan, Penelitian* dan *Pangabdian* harus berjalan selaras dan seimbang. Keselaran dan keseimbangan dalam melaksanakan Tri Dharma oleh Civitas Akademik diharapkan memperpendek kesenjangan atau *gap* antara teori dan praktik serta menerapkan kedua hal tersebut untuk mempercepat atau akselerasi peningkatan Sumber Daya Manusia.

Sehungan dengan itu, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu Perangkat Desa di Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik untuk mengisi kuesioner penelitian dengan judul : **Pengaruh Faktor Demografi Dan *Computer Anxiety* Terhadap *Computer Self-Efficacy***. Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh secara langsung dan tidak langsung faktor demografi dan *computer anxiety* terhadap *computer self-efficacy* pada perangkat desa di Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik.

Untuk mengisi kuesioner ini sesuai dengan petunjuk pengisiannya. Perlu kami sampaikan bahwa hasil penelitian ini hanya untuk kepentingan akademik dan tidak akan berpengaruh pada status Bapak/Ibu sebagai Perangkat Desa di Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik.

Bantuan dari Bapak/Ibu Perangkat Desa di Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik untuk mengisi kuesioner ini dengan sejujur-jujurnya, secara obyektif, dan apa adanya sangat berarti bagi penelitian ini. Untuk itu kami ucapkan terima kasih.

Peneliti,

Nurleila Jum'ati –

Andi Iswoyo

## IDENTITAS RESPONDEN

Nama : .....  
Jenis Kelamin : .....  
Tempat/Tanggal Lahir : .....  
Umur : .....Tahun.  
Pendidikan : .....  
Mulai Bekerja : .....  
3. Lama Bekerja : .....(tahun-bulan)  
Jenis Program Komputer yang Digunakan  
dalam bekerja : .....  
Kendala yang dialami dalam penggunaan  
Program komputer : .....

Pelatihan / Kursus yang pernah diikuti :

No	Materi	Tempat Pelatihan	Tahun (Lama)
1.			
2.			
3.			
4.			

### 3. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Bacalah sejumlah pernyataan di bawah ini dengan teliti.
2. Bapak/Ibu Perangkat Desa di Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik dimohon untuk memberikan penilaian mengenai pengaruh demografi dan **computer anxiety** terhadap **computer self-efficacy** pada penelitian ini.
3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan jawaban sesuai dengan keadaan Bapak/Ibu secara objektif dengan memberi tanda silang (X) pada salah satu kriteria untuk setiap pernyataan yang menurut Bapak/Ibu paling tepat.
4. Skor yang diberikan tidak mengandung nilai jawaban benar-salah melainkan menunjukkan kesesuaian penilaian Bapak/Ibu terhadap isi setiap pernyataan.
5. Pilihan jawaban yang tersedia adalah:  
STS = apabila Bapak/Ibu merasa Sangat Tidak Sesuai  
TS = apabila Bapak/Ibu merasa Tidak Sesuai  
R = apabila Bapak/Ibu merasa Ragu-ragu  
S = apabila Bapak/Ibu merasa Sesuai  
SS = apabila Bapak/Ibu merasa Sangat Sesuai
6. Dimohon dalam memberikan penilaian tidak ada pernyataan yang terlewatkan.
7. Hasil penelitian ini hanya untuk kepentingan akademis saja. Identitas dari Bapak/Ibu akan dirahasiakan dan hanya diketahui oleh peneliti. Hasil penilaian ini tidak akan ada pengaruhnya terhadap status Bapak/Ibu sebagai Perangkat Desa di Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik saat ini.

**3**  
**COMPUTER SELF-EFFICACY**

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Saya merasa mampu memasukkan dan menyimpan data (kata-kata dan angka-angka) ke sebuah file					
2.	Saya merasa mampu menampilkan file ke monitor komputer.					
3.	Saya merasa mampu menyimpan perangkat lunak / software dengan benar.					
4.	Saya merasa mampu menggunakan flash disk dengan benar.					
5.	Saya merasa mampu keluar dari program atau perangkat lunak / software					
6.	Saya merasa mampu memilih tampilan menu.					
7.	Saya merasa mampu menyalin / mengopi file.					
8.	Saya merasa mampu menggunakan komputer untuk menulis surat atau berkas lainnya.					
9.	Saya merasa mampu memindahkan kursor dalam tampilan monitor.					
10.	Saya merasa mampu menggunakan komputer / pc / laptop.					
11.	Saya merasa mampu menggunakan mesin cetak / printer untuk mencetak pekerjaan saya.					
12.	Saya merasa mampu menghapus file yang tidak diperlukan.					
13.	Saya merasa mampu menyalin / copy dari flash disk ke komputer dan sebaliknya.					
14.	Saya merasa mampu menambahkan dan menghapus data / informasi dari dan ke satu file.					
15.	Saya merasa mampu mengoperasikan program / perangkat lunak / soft ware.					
16.	Saya merasa mampu mengatur dan menyusun / mengelola file.					
17.	Saya merasa mengerti istilah – istilah yang berhubungan dengan perangkat lunak / software.					
18.	Saya merasa mengerti dengan istilah – istilah yang berhubungan dengan perangkat keras / hardware.					
19.	Saya merasa mampu menjelaskan fungsi dari perangkat keras / hardware (keyboard, monitor, harddisk, processor dan lain - lain)					
20.	Saya merasa mampu menangani permasalahan komputer.					

21.	Saya merasa mampu menjelaskan mengapa program / software tidak dapat bekerja pada komputer.					
22.	Saya merasa memahami dalam 3 tahap dalam pemrosesan data : input, proses, hasil.					
23.	Saya merasa mampu belajar untuk berbagai program.					
24.	Saya merasa mampu menggunakan komputer untuk menganalisis beberapa data.					
25.	Saya merasa mampu belajar keterampilan yang lebih tinggi dalam program tertentu / software.					
26.	Saya merasa mampu menggunakan komputer untuk mengolah informasi.					
27.	Saya merasa mampu membuat program komputer sederhana.					
28.	Saya merasa mampu menggunakan panduan pengguna ketika memerlukan bantuan / user guide.					
29.	Saya merasa mampu meminta bantuan di sistem komputer.					
30.	Saya merasa mampu masuk ke dalam sistem operasi komputer.					
31.	Saya merasa mampu keluar ke luar dari sistem operasi komputer.					
32.	Saya merasa mampu bekerja pada sistem operasi komputer.					
33.	Saya merasa mampu masuk ke dalam jaringan komputer.					
34.	Saya merasa mampu keluar dari jaringan komputer.					
35.	Saya merasa mampu bekerja dalam jaringan komputer.					

### K<sub>3</sub> Kemampuan Menggunakan Internet

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Saya mempunyai kemampuan membuka web browser					
2.	Saya mempunyai kemampuan membaca teks dari situs web					
3.	Saya mempunyai kemampuan membuka situs-situs tertentu					
4.	Saya mempunyai kemampuan mengakses situs tertentu dengan cara menetik alamat URL					
5.	Saya mempunyai kemampuan memberi tanda atau <i>bookmarking situs web</i> .					

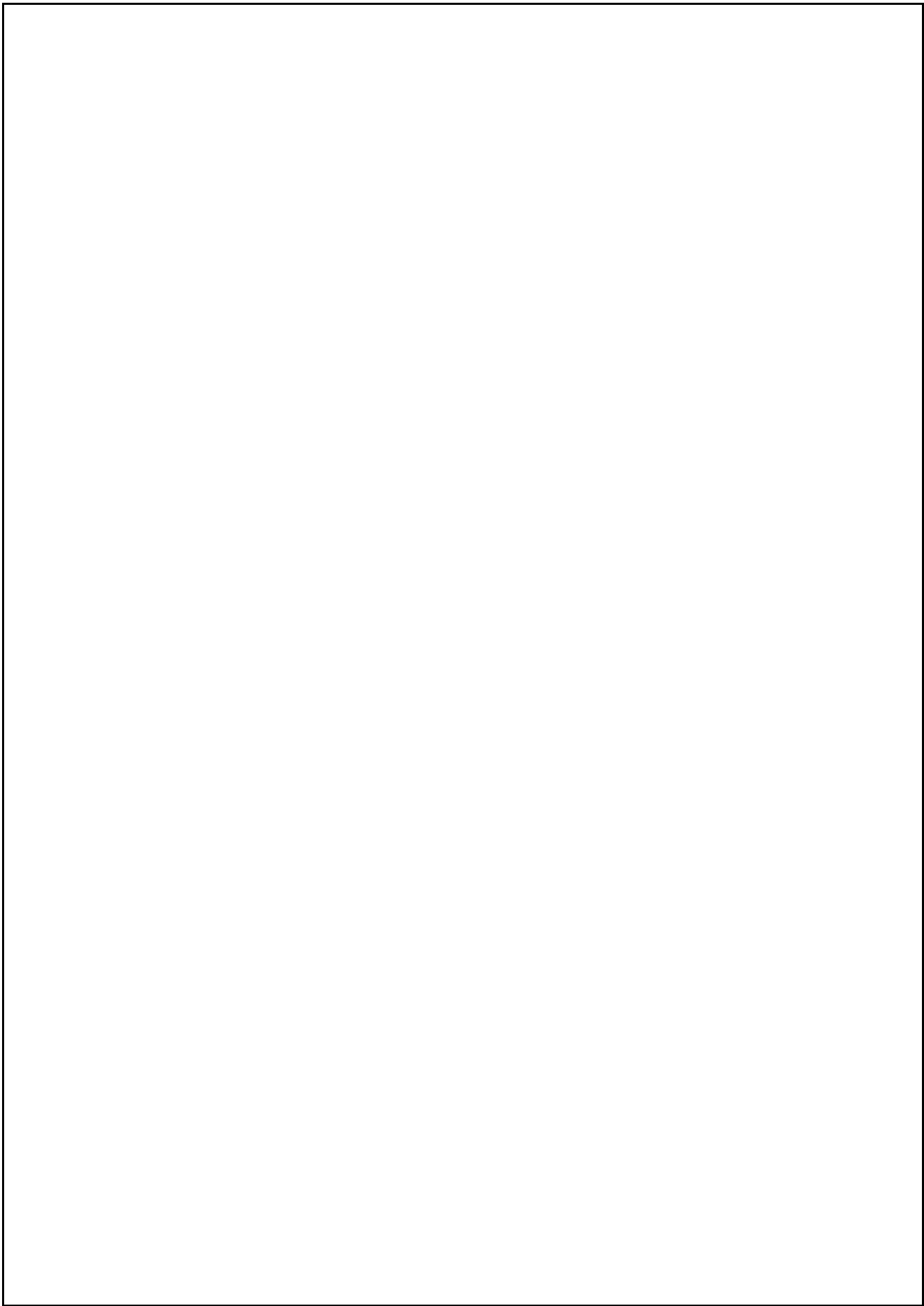
6.	Saya mempunyai kemampuan mencetak ( <i>mem-print</i> ) dari situs web					
7.	Saya mempunyai kemampuan melakukan pencarian situs berdasar kata kunci					
8.	Saya mempunyai kemampuan <i>men-download</i> atau menyimpan gambar dari situs ke dalam harddisk atau flash disk					
9.	Saya mempunyai kemampuan menyalin atau <i>men-copy</i> sebagian teks dari situs dan menyimpannya dalam dokumen berbentuk <i>pengolah kata</i> , misalkan : <i>microsoft word</i>					
10.	Saya mempunyai kemampuan membuat halaman <i>page</i> atau <i>web page</i> sederhana yang berbentuk teks, gambar dan links					
11.	Saya mempunyai kemampuan melakukan <i>log-in</i> dan <i>log-off</i> dari <i>e-mail</i>					
12.	Saya mempunyai kemampuan mengirim pesan melalui <i>e-mail</i> kepada individu					
13.	Saya mempunyai kemampuan mengirim pesan melalui <i>e-mail</i> kepada beberapa orang pada waktu yang sama.					
14.	Saya mempunyai kemampuan membalas pesan <i>e-mail</i>					
15.	Saya mempunyai kemampuan melakukan meneruskan atau <i>forward</i> pesan <i>e-mail</i>					
16.	Saya mempunyai kemampuan menghapus pesan <i>e-mail</i>					
17.	Saya mempunyai kemampuan menyimpan file yang dilampirkan pada pesan <i>e-mail</i> dalam komputer dan melihat isi file					
18.	Saya mempunyai kemampuan melampirkan file pada pesan <i>e-mail</i> dan mengirimkannya.					

3

**COMPUTER ANXIETY**

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Saya takut menggunakan komputer karena takut membuat kesalahan yang tidak dapat saya perbaiki					
2.	Saya merasa takut menggunakan komputer					
3.	Saya merasa tidak mantap dengan kemampuan saya untuk menginterpretasikan <i>print out</i> komputer					
4.	Saya menghindari komputer karena asing ( <i>unfamiliar</i> )					

	bagi saya yang mengintimidasi saya					
5.	Saya takut kalau saya melakukan sebagian informasi besar di komputer rusak karena menekan tombol yang salah					
6.	Saya mengalami kesulitan dalam memahami aspek teknik computer					
7.	Anda harus menjadi seorang yang jenius untuk memahami semua tombol khusus yang ada di sebagian besar terminal komputer ( <i>computer terminals</i> )					
8.	Saya tidak berfikir bahwa saya bisa memahami bahasa pemrograman komputer					
9.	Saya tidak suka bekerja dengan mesin yang lebih pintar ( <i>smarter</i> ) dari pada saya					
10.	Saya takut jika saya mulai menggunakan komputer saya menjadi tergantung dan kehilangan beberapa kemampuan berfikir ( <i>reasoning skill</i> ) saya.					
11.	Tantangan dalam mempelajari komputer itu sangat menyenangkan ( <i>exciting</i> )					
12.	Saya ingin menggunakan komputer dalam pekerjaan saya					
13.	Belajar menggunakan komputer itu seperti mempelajari keterampilan baru, semakin banyak berlatih akan semakin baik.					
14.	Apabila diberi kesempatan, saya akan mempelajari tentang komputer dan akan menggunakan komputer					
15.	Saya yakin bahwa dengan waktu dan latihan saya akan merasa mampu bekerja dengan komputer seperti saya bekerja dengan mesin ketik.					
16.	Setiap orang dapat belajar menggunakan komputer jika mereka sabar dan termotivasi					
17.	Saya merasa bahwa komputer merupakan alat yang penting baik di lingkungan pendidikan maupun di lingkungan kerja.					
18.	Saya merasa bahwa akan mampu mengikuti perkembangan yang terjadi dalam dunia komputer.					



# Pengaruh Faktor Demografi Dan Computer Anxiety Terhadap Cse - Survei Pada Pemerintahan Desa Di Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik

## ORIGINALITY REPORT

24%

SIMILARITY INDEX

25%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1

[eprints.undip.ac.id](http://eprints.undip.ac.id)

Internet Source

8%

2

[www.eajournals.org](http://www.eajournals.org)

Internet Source

6%

3

[www.slideshare.net](http://www.slideshare.net)

Internet Source

4%

4

[univ45sby.ac.id](http://univ45sby.ac.id)

Internet Source

3%

5

Submitted to Universitas Terbuka

Student Paper

3%

Exclude quotes Off

Exclude matches < 3%

Exclude bibliography Off