

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Adwan, A., Al-Adwan, A., & Smedley, J. 2013. Exploring students' acceptance of e-learning using Technology Acceptance Model in Jordanian Universities. *International Journal of Education and Development using Information and Communication Technology*, 9(2): 4-18.
- Alouah, A, & Smith, E. 2010. The Influence of ERP Simulations on ERP Systems Implementation. *Master's Thesis within Informatics*, 4(1): 1-61.
- Amid, A., Moalagh, M., & Zare Ravasan, A. 2012. Identification and classification of ERP critical failure factors in Iranian industries. *Information Systems*, 37(3), 227-237. <http://doi.org/10.1016/j.is.2011.10.010>
- Agarwal, R. & Prasad, J. 1999. Are Individual Differences Germane to the Acceptance of New Information Technologies?. *Decision Sciences*, 30(2): 361-391. <https://doi.org/10.1111/j.1540-5915.1999.tb01614.x>
- Baton Simulation. 2018. Online – Play ERPSim Anywhere. Diakses pada 20 Agustus 2020, dari <http://www.batonsimulations.com/>
- Bradley, J., & Lee, C. C. 2007. ERP Training and User Satisfaction: A Case Study, 3, 2006-2008.
- Chen, L., Keys, A., & Gaber, D. 2015. How does ERPSim Influence Student' Perceived Learning Outcomes in an Information Systems Course? An Empirical Study. *Journal of Information Systems Education*, 26(2): 135-146.
- Cronan, T. P., dan D. E. Douglas. 2012. A Student Simulations Game: A Longitudinal Study. *Journal of Computer Information Systems*, 53(1): 3-13. <http://doi.org/10.1080/08874417.2012.11645591>
- Davis, F. D., Bagozzi, R. P., & Warshaw, P. R. 1989. User acceptance of computer technology: a comparison of two theoretical models. *Management Science*, 35(8): 982-1003.
- Davis, F. D., Bagozzi, R. P., & Warshaw, P. R. 1992. Extrinsic and intrinsic motivation to use computers in the workplace. *Journal of Applied Social Psychology*, 22(14): 1111-1132.
- Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin. 2012. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar.
- Fishbein, M., & Ajzen, I. 1975. *Belief, attitude, intention, and behavior: an introduction to theory and research*. MA: Addison-Wesley.

- Ghozali, Imam. 2006. *Structural Equation Modelling Metode Alternatif dengan Partial Least Square*. Badan. Semarang: Penerbit UNDIP.
- Ghozali, Imam. 2018. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gibson, D., Aldrich, C., dan Prensky, M. 2007. Games and Simulations: A New Approach in Education. *Games and Simulation in Online Learning Research and Development Framework*, 1-19. <https://doi.org/10.4018/978-1-59904-304-3.ch001>
- Hall, James A. 2012. *Accounting Information System*, Ohio: South-Western Publishing Co.
- Holden, R. J., & Karsh, B.-T. 2010. The technology acceptance model: Its past and its future in health care. *Journal of Biomedical Informatics*, 43(1): 159-172.
- Igbaria, M., Guimaraes, T., & Davis, G. B. 1995. Testing the Determinants of Microcomputer Usage via a Structural Equation Model. *Journal of Management Information Systems*. (11): PP. 87-114.
- Indriantoro, Nur., dan Supomo, Bambang. 2013. *Metodologi Penelitian Bisnis Untuk Akuntansi & Manajemen*. Yogyakarta: BPFE.
- Jogiyanto, H. M. 2007. *Sistem Informasi Keperilakuan*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Jogiyanto, M. H. dan Abdillah, W. 2015. *Partial Least Square (PLS): Alternatif Structural Equation Modeling (SEM) dalam Penelitian Bisnis*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Leary, D. E. O. 2002. *Enterprise Resource Planning Systems Systems, Life Cycle, Electronic Commerce, and Risk*. United Kingdom: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511805936>
- Lee, M. K., Cheung, C. M., & Chen, Z. 2005. Acceptance of Internet-Based Learning Medium: The Role of Extrinsic and Intrinsic Motivation. *Information & Management*, 42(8): 1095-1104. <http://doi.org/10.1016/j.im.2003.10.007>
- Leger, P. M. 2006. Using a Simulation Game Approach to Teach Enterprise Resource Planning Concepts. *Journal of Information Systems Education*, 17(4): 441-448.
- Léger, P. M., Robert, J., Babin, G., Pellerin, R., & Wagner, B. 2008. *ERPsim: Changing the way we teach and learn ERP concepts*. Diakses pada 14 Februari 2020, dari <http://erpsim.hec.ca/>
- Leon, A. (2008). *ERP Demystified*. McGraw Hill Education (India) Private Limited.
- Li, Yuping. 2016. Empirical Study of Influential Factors of Online Customers' Repurchase Intention. *Scientific Research Publishing-iBusiness*, 8:48-60.

- McCann, D. K., & Grey, D. 2009. SAP/ERP Technology In A Higher Education Curriculum And The University Alliance Program, X(1): 176-182.
- Monk, E. F., & Wagner, B. J. 2013. *Concepts in Enterprise Resource Planning: Fourth Edition*. Boston, MA 02210 USA: Course Technology, Cengage Learning.
- Monsoon Academy. 2018. *Apa itu Program SAP dan Bagaimana Menggunakannya?* Diakses pada 11 Februari 2020, dari <http://www.monsoonacademy.com/article/143406/Apa-itu-Program-SAP-dan-Bagaimana-Menggunakannya.html>
- Motiwalla, L., & Thompson, J. 2008. *Enterprise Systems for Management*. Pearson Education.
- Ningtyas, Fristiana, dan Nazar, Mohamad Rafki. 2016. *Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan, Kerumitan, Dan Sikap Penggunaan Terhadap ERP (Studi Empiris Pada Mahasiswa Akuntansi FEB Universitas Telkom)*. Diakses pada 11 Februari 2020, dari <http://journals.telkomuniversity.ac.id/jaf/article/download/886/649/>
- Pikkarainen, T., K. Pikkareinen, Karjaluoto, Heikki, dan S. Pahnila. 2004. Consumer Acceptance of Online Banking: An Extension of The Technology Acceptance Model. *Internet Research*, 14(3): 224–235. <http://doi.org/10.1108/10662240410542652>
- Prasetio, Rizki Tri. 2020. Analisa Manfaat dan Kemudahan Penggunaan Google Task di Lingkungan Akademik Menggunakan Motode TAM. *Jurnal Responsif*, 2(1): 65-74.
- Puspita, Arini. 2012. *Analisis Penggunaan Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Daerah Kota Parepare*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Universitas Hasanuddin: Makassar.
- Putra K., Aldo dan Syahputra. 2020. Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Persepsi Manfaat Terhadap Sikap Penggunaan *E-Wallet* Di Kota Bandung. *Journal of Applied Business Administration*, 108-114.
- Rajan, Christy Angeline, dan Rupashree Baral. 2015. Adoption of ERP System: An Empirical Study of Factors Influencing the Usage of ERP and Its Impact on End User. *IIMB Management Review*, 27(2): 105-117. <https://doi.org/10.1016/j.iimb.2015.04.008>
- Seethamraju, R. 2008. Enhancing Student Learning of Enterprise Integration Through ERP Business Simulation Game. *Proceedings of the AIS SIG – ED IAIM 2008 conference*, Paris 10-12 December.
- Seethamraju, R. 2011. Enhancing Student Learning of Enterprise Integration and Business Process Orientation through an ERP Business Simulation Game. *Journal of Information Systems Education*, 22(1). 19-29.

- Setyono, Primanita dan Heidar Arnandiansyah. 2018. The Influence of ERP Simulation on Enterprise System Learning Outcome. *Jurnal Akuntansi dan Auditing Indonesia*, 22(2): 125-136.
- Silaen, S., dan Widiyono. 2013. *Metodologi Penelitian Sosial Untuk Penulisan Skripsi dan Tesis*. Jakarta: IN MEDIA.
- Smith, R. D. 1998. *Simulation Article*. Diakses pada 25 Februari 2020, dari <http://www.modelbenders.com/encyclopedia/encyclopedia.html>
- Sriwidharmanely, dan Vina Syafrudin. 2012. An Empirical Study of Accounting Software Acceptance among Bengkulu City Students. *Asian Journal of Accounting and Governance*, 3: 99–112.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumner, M. 2014. *Pearson New International Edition: Enterprise Resource Planning, 1st Edition*.
- Tao, Y. H., Cheng, C. J. dan Sun, S. Y. 2009. What Influences College Student to Continue Using Business Simulation Games? The Taiwan Experience. *Computers & Education*, 53(3): 929-939. <http://doi.org/10.1016/j.compedu.2009.05.009>
- Tornarzky, L. G., dan Klein, K. J. 1982. Innovation Characteristics and Innovation Adoption Implementation: A Meta-Analysis of Findings. *IEEE Transactions on Engineering Management*, 29(1): 28-45. <http://doi.org/10.1109/TEM.1982.6447463>
- Tyas, Irianing Elok dan Emile Setia Darma. 2017. Pengaruh *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Perceived Enjoyment*, dan *Actual Usage* Terhadap Penerimaan Teknologi Informasi: Studi Empiris Pada Karyawan Bagian Akuntansi dan Keuangan *Baitul Maal Wa Tamwil* Wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta dan Sekitarnya, 1(1): 25-35.
- Van der Heijden, H. 2004. User Acceptance of Hedonic Information Systems. *MIS Quarterly*, 28(4): 695-704.
- Venkatesh, V. 2000. Determinants of Perceived Ease of Use: Integrating Control, Intrinsic Motivation, and Emotion into the Technology Acceptance Model. *Information Systems Research*, 11(4): 342-365.
- Wadate, J. D. 2014. Enterprise Resource Planning (ERP) in Universities. *International Journal of Informative & Futuristic Research*, 2(4): 929-961.
- Wilkinson dan Cerullo. 1995. *Accounting System Information*, pp 5-6
- Wu, D., Hiltz, S. R., & Bieber, M. 2010. Acceptance of Educational Technology: Field Studies of Asynchronous Participatory Examinations.

Communications of the Association for Information Systems, 26(21), 451-476. <http://doi.org/10.17705/1CAIS.02621>

Yatim, S. M., Goh, C. F., dan Mohamad, R. Z. 2018. Factors Influencing Use of Monsoonsim Business Simulation by UTM Undergraduate Students. *International Journal of Learning and Development*, 8(2): 61-79. <http://doi.org/10.5296/ijld.v8i2.13073>

LAMPIRAN

Lampiran 1**BIODATA****Identitas Diri**

Nama : Ananda Septiani Yunus
Tempat, Tanggal Lahir : Parepare, 1 September 1999
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Asrama Mahasiswa Universitas Hasanuddin,
Jalan Perintis Kemerdekaan Km 10, Tamalanrea,
Makassar
Nomor Telepon : 0823 4703 6750
E-mail : anandaseptiani41@gmail.com

Riwayat Pendidikan

- Tahun 2005 – 2011 : SD Negeri 28 Unggulan Parepare
- Tahun 2011 – 2014 : SMP Negeri 5 Parepare
- Tahun 2014 – 2016 : SMA Negeri 2 Parepare (Program Akselerasi)
- Tahun 2016 – 2021 : S1 Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Hasanuddin

Pengalaman Organisasi

- Anggota Keluarga Mahasiswa Ikatan Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin.
- Kepanitiaan Inti Hasanuddin 11th Accounting Days Ikatan Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin.
- Anggota Kepanitiaan Divisi Acara “Musyawarah Anggota (MUSTA)” periode 2017/2018 Ikatan Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin.

- Anggota Kepanitiaan Divisi Perlengkapan dan Publikasi “Latihan Kepemimpinan I (LK I)” periode 2017/2018 Ikatan Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin.

Pengalaman Kerja

- Administrasi Keuangan Yayasan Pendidikan Islam Pesantren Modern Darul Falah Enrekang, tahun 2020.
- Tenaga Pengajar Honoror Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Tingkat SMP pada Sekolah Menengah Pertama Swasta Pesantren Modern Darul Falah Enrekang, tahun 2020-sekarang.
- Bendahara Keuangan Yayasan Pendidikan Islam Pesantren Modern Darul Falah Enrekang, tahun 2021-sekarang.
- Bendahara Bantuan Operasional Sekolah (BOS) Sekolah Menengah Pertama Swasta Pesantren Modern Darul Falah Enrekang, tahun 2021-sekarang.

Demikian biodata ini dibuat dengan sebenarnya.

Makassar, 22 Maret 2021

Ananda Septiani Yunus

Lampiran 2

PETA TEORI

No.	Penulisan/Topik/Judul Buku/Artikel	Tujuan Penelitian/Penulisan Buku/Artikel	Konsep/Teori/Hipotesis	Variabel Penelitian dan Teknik Analisis	Hasil Penelitian/Isi Buku
1.	Davis, F. D., 1989, <i>User Acceptance of Technology: A Comparison of Two Theoretical Model</i>	Memberikan prediksi, penjelasan dan peningkatan penerimaan pemakai yang lebih baik melalui pemahaman mengapa seseorang menerima atau menolak komputer.	<ol style="list-style-type: none"> 1) Teori model penerimaan teknologi (<i>Technology Acceptance Model-TAM</i>). 2) Teori Tindakan Beralasan (<i>Theory of Reasoned Action-TRA</i>). 	Variabel: <ol style="list-style-type: none"> 1) Sikap 2) Norma Subjektif 3) Persepsi Kegunaan (<i>Perceived Usefulness</i>) 4) Persepsi Kemudahan Penggunaan (<i>Perceived Ease of Use</i>) Teknik Analisis: Analisis Regresi dan Korelasi	<ol style="list-style-type: none"> 1) Menunjukkan bahwa <i>perceived ease of use</i> dan <i>perceived usefulness</i> berpengaruh pada niat seseorang, tetapi <i>perceived usefulness</i> memiliki tingkat signifikansi yang lebih kuat. 2) Sikap memidiasi <i>perceived ease of use</i> dan <i>perceived usefulness</i> secara terpisah dan norma subjektif tidak memiliki pengaruh terhadap niat.
2.	Yatim, S. M., Goh, C. F., dan Mohamad, R. Z., 2018, <i>Factors Influencing Use of Monsoonsim Business Simulation by UTM Undergraduate Students</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Mengevaluasi hubungan antara persepsi kegunaan, kemudahan penggunaan, dan kesenangan terhadap sikap untuk 	Teori model penerimaan teknologi (<i>Technology Acceptance Model-TAM</i>).	Variabel: <ol style="list-style-type: none"> 1) Persepsi Kegunaan (<i>Perceived Usefulness</i>) 2) Persepsi Kemudahan Penggunaan 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Persepsi kegunaan (<i>perceived usefulness</i>), persepsi kemudahan penggunaan (<i>perceived ease of use</i>), dan persepsi kesenangan (<i>perceived enjoyment</i>) berpengaruh signifikan

		<p>menggunakan <i>MonsoonSIM</i>.</p> <p>2) Mengevaluasi hubungan antara persepsi kegunaan, kesenangan dan sikap untuk menggunakan terhadap niat perilaku untuk menggunakan <i>MonsoonSIM</i>.</p> <p>3) Menentukan faktor penentu terkuat yang mempengaruhi sikap untuk menggunakan <i>MonsoonSIM</i>.</p>		<p>(<i>Perceived Ease of Use</i>)</p> <p>3) Persepsi Kesenangan (<i>Perceived Enjoyment</i>)</p> <p>4) Sikap Penggunaan</p> <p>5) Niat Perilaku</p> <p>Teknik Analisis:</p> <p>1) Analisis Deskriptif</p> <p>2) Analisis Regresi dan Korelasi</p>	<p>terhadap sikap untuk menggunakan <i>MonsoonSIM</i>.</p> <p>2) Persepsi kegunaan (<i>perceived usefulness</i>), persepsi kesenangan (<i>perceived enjoyment</i>) dan sikap penggunaan berpengaruh signifikan terhadap niat perilaku untuk menggunakan <i>MonsoonSIM</i>.</p> <p>3) Persepsi kesenangan (<i>perceived enjoyment</i>) mempunyai pengaruh yang kuat terhadap sikap untuk menggunakan <i>MonsoonSIM</i>.</p>
3.	Ningtyas, F. dan Nazar, R., 2016, <i>Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan, Kerumitan, dan Sikap Penggunaan Terhadap Minat Untuk Menggunakan ERP (Studi Empiris pada Mahasiswa Akuntansi FEB Universitas Telkom)</i>	Menganalisis pengaruh persepsi manfaat, kemudahan penggunaan, kerumitan, dan sikap penggunaan terhadap niat menggunakan ERP secara simultan dan parsial.	<p>H₁ : Persepsi manfaat, persepsi kemudahan, persepsi kerumitan, dan sikap penggunaan berpengaruh positif secara simultan terhadap minat untuk menggunakan ERP</p> <p>H₂ : Persepsi manfaat berpengaruh positif secara parsial terhadap minat untuk menggunakan ERP</p> <p>H₃ : Persepsi kemudahan berpengaruh positif secara parsial terhadap minat untuk menggunakan ERP</p>	<p>Variabel:</p> <p>1) Persepsi Manfaat Penggunaan</p> <p>2) Persepsi Kemudahan Penggunaan</p> <p>3) Persepsi Kerumitan Penggunaan</p> <p>4) Sikap Penggunaan</p> <p>5) Niat untuk Menggunakan</p> <p>Teknik Analisis: Analisis Regresi Berganda</p>	<p>1) Persepsi manfaat, kemudahan, kerumitan, dan sikap penggunaan secara simultan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat untuk menggunakan ERP.</p> <p>2) Persepsi manfaat secara parsial memiliki pengaruh signifikan terhadap minat menggunakan ERP.</p> <p>3) Persepsi kemudahan secara parsial memiliki pengaruh signifikan terhadap minat untuk menggunakan ERP.</p>

			<p>H₄ : Persepsi kerumitan berpengaruh negative secara parsial terhadap minat untuk menggunakan ERP</p> <p>H₅ : Sikap penggunaan berpengaruh positif secara parsial terhadap minat untuk menggunakan ERP</p>		<p>4) Persepsi kerumitan secara parsial memiliki pengaruh signifikan terhadap minat untuk menggunakan ERP.</p> <p>5) Sikap penggunaan secara parsial tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap minat untuk menggunakan ERP.</p>
4.	Leger, P. M., 2006, <i>Using a Simulation Game Approach to Teach ERP Concepts</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Mengembangkan pemahaman dasar tentang konsep <i>enterprise system</i>. 2) Memberikan pengalaman tentang manfaat dari penggunaan sistem yang terintegrasi. 3) Mengembangkan keahlian teknis dengan menggunakan <i>software</i> ERP. 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Game simulasi bisnis 2) Proses bisnis: belajar mengoperasikan ERP 3) Proses analitis: belajar menganalisis data transaksional 4) Pelajaran yang dapat dipetik dari mengoperasikan ERP 	<p>Variabel:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Pengembangan pemahaman dasar 2) Manfaat penggunaan 3) Pengembangan keahlian teknis <p>Teknik Analisis: Pengalaman secara langsung</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Game simulasi merupakan pendekatan pembelajaran yang efektif untuk pemahaman konsep ERP karena pengalaman praktik yang memungkinkan partisipan untuk menjelajah manfaat dari sistem yang terintegrasi dan manfaat menggunakan alat analisis yang digunakan dalam mengelola transaksi dalam permainan. 2) Simulasi dapat membantu untuk menyambungkan antara materi ajar dan praktik, sehingga dapat menumbuhkan pemahaman yang lebih kuat kepada partisipan.

5.	Alouah, A. dan Smith, E., 2010, <i>The Influence of ERP Simulations on ERP Systems</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Menganalisis perbedaan pemahaman mahasiswa dengan membandingkan sebelum dan sesudah diadakannya ERP <i>Simulation Game</i>. 2) Mempelajari efek yang dapat dimiliki oleh simulasi ERP dengan pengetahuan dan keterampilan pengguna ERP. 3) Menetapkan dampak potensial yang mungkin telah digunakan dalam perusahaan selama fase implementasi ERP sebagai alat untuk memfasilitasi pelatihan dan mengurangi resistensi untuk berubah. 	<ol style="list-style-type: none"> 1) <i>Enterprise Resource Planning</i> (ERP) 2) SAP 3) <i>ERP Simulation</i> 	<p>Variabel:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) <i>Attitude</i> 2) <i>User Acceptance</i> <p>Teknik Analisis: <i>Statistical Package for the Social Sciences</i> dengan analisis empiris</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Terdapat perbedaan pada variabel pemahaman <i>enterprise system</i>, pemahaman proses bisnis, keahlian mengolah transaksi SAP, <i>attitude</i>, dan <i>user acceptance</i> yang signifikan setelah digunakan ERPSim. 2) ERPSim dapat memungkinkan pengguna ERP untuk meningkatkan pengetahuan tentang sistem ERP secara efektif dan memiliki potensi sementara untuk berkontribusi selama fase implementasi dengan mengurangi kepemilikan dengan masalah yang mungkin timbul dari pelatihan dan resistensi terhadap perubahan perspektif.
6.	Setyono, P., dan Arnandiansyah, H., 2018, <i>The Influence of ERP Simulation on Enterprise System Learning Outcome</i>	Menganalisis ERP <i>Simulation</i> dapat meningkatkan hasil pembelajaran <i>enterprise system</i> pada mahasiswa akuntansi.	H₁ : Niat perilaku untuk menggunakan ERPSim selama proses pembelajaran <i>enterprise system</i> memiliki korelasi positif dengan hasil pembelajaran	<p>Variabel:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Hasil Belajar 2) Niat Perilaku 3) Persepsi Kesenangan 4) Penilaian Kognitif 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Niat perilaku Untuk menggunakan ERPSim berkorelasi positif terhadap hasil pembelajaran.

			<p>H₂ : Kesenangan dalam menggunakan ERPSim memiliki efek positif pada niat untuk menggunakan ERPSim sebagai alat untuk pembelajaran proses bisnis</p> <p>H₃ : Penilaian kognitif dalam menggunakan ERPSim memiliki efek positif pada niat untuk menggunakan ERPSim sebagai alat untuk pembelajaran proses bisnis</p> <p>H₄ : Kesenangan dalam menggunakan ERPSim memiliki efek positif pada penilaian kognitif untuk menggunakan ERPSim</p>	<p>Teknis Analisis: <i>Structural Equation Modelling</i> (SEM)</p>	<p>2) Kesenangan berhubungan positif terhadap penilaian kognitif untuk menggunakan ERPSim.</p> <p>3) Kesenangan dan penilaian kognitif memiliki peran penting dalam efektivitas penggunaan ERPSim untuk memahami proses bisnis dan <i>enterprise system</i>.</p>
--	--	--	--	--	--

Lampiran 3

BAGIAN I
KUESIONER PENELITIAN SKRIPSI

**SIKAP MAHASISWA TERHADAP
PENGUNAAN SISTEM ENTERPRISE
RESOURCE PLANNING PADA ERP
SIMULATION**

Assalamualaikum wr. wb.

Saya Ananda Septiani Yunus mahasiswa Akuntansi 2016 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin. Saat ini, saya sedang melakukan penelitian skripsi dengan judul "SIKAP MAHASISWA TERHADAP PENGUNAAN SISTEM ENTERPRISE RESOURCE PLANNING PADA ERP SIMULATION"

*dengan MonsoonSIM sebagai alat yang digunakan dalam ERP SIMULATION.

Adapun kriteria responden adalah:

1. Responden merupakan mahasiswa/i Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin.
2. Responden telah/pernah menggunakan ERP Simulation (MonsoonSIM Business Simulation)

Saya memohon ketersediaan teman-teman untuk mengisi kuesioner sesuai dengan pernyataan yang terlampir. Data dan informasi teman-teman sangat dibutuhkan untuk keberhasilan penelitian ini. Segala informasi yang diberikan dalam kuesioner ini semata-mata hanya untuk kepentingan penelitian dan akan dijamin kerahasiaannya. Atas ketersediaan dan kerjasama yang diberikan saya mengucapkan banyak terima kasih.

* Wajib

Nama *

Jawaban Anda

NIM *

Jawaban Anda

Angkatan *

Jawaban Anda _____

Umur *

Jawaban Anda _____

Jenis Kelamin *

- Laki-Laki
- Perempuan

Menggunakan ERP Simulation (MonsoonSIM Business Simulation) pada saat: *

- Mengambil mata kuliah Enterprise Resource Planning (ERP)
- Kegiatan pelatihan/Workshop MonsoonSIM
- Mengambil mata kuliah ERP serta kegiatan pelatihan workshop MonsoonSIM

BAGIAN II

KUESIONER PENELITIAN SKRIPSI

A. Persepsi Kegunaan (*Perceived Usefulness*) Penggunaan ERP Simulation

Persepsi Kegunaan (*Perceived Usefulness*) Penggunaan ERP Simulation

Pada setiap pernyataan di bagian ini telah disediakan lima pilihan jawaban dan sesuai lima poin skala, dengan keterangan sebagai berikut.

Poin 1 - STS : Sangat Tidak Setuju

Poin 2 - TS : Tidak Setuju

Poin 3 - N : Netral

Poin 4 - S : Setuju

Poin 5 - SS : Sangat Setuju

Anda diminta untuk memilih pada salah satu dari lima poin skala tersebut sesuai dengan pilihan jawaban Anda.

Menggunakan ERP Simulation membuat pembelajaran lebih cepat saya pahami *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Menggunakan ERP Simulation dapat meningkatkan kinerja pembelajaran saya *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Menggunakan ERP Simulation dapat meningkatkan efektivitas saya dalam pembelajaran *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Menggunakan ERP Simulation mempermudah saya dalam memahami pembelajaran *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya percaya ERP Simulation berguna dalam proses pembelajaran *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

B. Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*) Penggunaan ERP Simulation

Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*) ERP Simulation

Pada setiap pernyataan di bagian ini telah disediakan lima pilihan jawaban dan sesuai lima poin skala, dengan keterangan sebagai berikut.

Poin 1 - STS : Sangat Tidak Setuju

Poin 2 - TS : Tidak Setuju

Poin 3 - N : Netral

Poin 4 - S : Setuju

Poin 5 - SS : Sangat Setuju

Anda diminta untuk memilih pada salah satu dari lima poin skala tersebut sesuai dengan pilihan jawaban Anda.

Bagi saya, menggunakan ERP Simulation mudah untuk dipelajari *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Bagi saya, ERP Simulation jelas dan dapat dimengerti *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Bagi saya, ERP Simulation fleksibel untuk digunakan *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Bagi saya, mudah untuk menjadi terampil dalam menggunakan ERP Simulation *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya percaya ERP Simulation mudah untuk digunakan *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

C. Persepsi Kesenangan (*Perceived Enjoyment*) Penggunaan ERP Simulation

Persepsi Kesenangan (Perceived Enjoyment) Penggunaan ERP Simulation

Pada setiap pernyataan di bagian ini telah disediakan lima pilihan jawaban dan sesuai lima poin skala, dengan keterangan sebagai berikut.

Poin 1 - STS : Sangat Tidak Setuju

Poin 2 - TS : Tidak Setuju

Poin 3 - N : Netral

Poin 4 - S : Setuju

Poin 5 - SS : Sangat Setuju

Anda diminta untuk memilih pada salah satu dari lima poin skala tersebut sesuai dengan pilihan jawaban Anda.

Bagi saya, menggunakan ERP Simulation itu menyenangkan *						
	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Bagi saya, menggunakan ERP Simulation itu mengasyikkan *						
	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Bagi saya, ERP Simulation menarik untuk dipelajari *						
	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Saya merasa nyaman dalam menggunakan ERP Simulation sebagai media dalam pembelajaran *						
	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Saya merasa ingin menjelajahi lebih banyak informasi ketika saya menggunakan ERP Simulation *						
	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

D. Persepsi Kerumitan (*Perceived Complexity*) Penggunaan ERP Simulation

Persepsi Kerumitan (Perceived Complexity) Penggunaan ERP Simulation

Pada setiap pernyataan di bagian ini telah disediakan lima pilihan jawaban dan sesuai lima poin skala, dengan keterangan sebagai berikut.

Poin 1 - STS : Sangat Setuju

Poin 2 - TS : Setuju

Poin 3 - N : Netral

Poin 4 - S : Tidak Setuju

Poin 5 - SS : Sangat Tidak Setuju

Anda diminta untuk memilih pada salah satu dari lima poin skala tersebut sesuai dengan pilihan jawaban Anda.

Menggunakan ERP Simulation dapat menyita waktu saya *

1 2 3 4 5

Sangat Setuju Sangat Tidak Setuju

Hasil penggunaan ERP Simulation sulit untuk dipadukan/dikaitkan dengan pembelajaran *

1 2 3 4 5

Sangat Setuju Sangat Tidak Setuju

Saya merasa sulit untuk mempelajari cara menggunakan ERP Simulation *

1 2 3 4 5

Sangat Setuju Sangat Tidak Setuju

E. Sikap Penggunaan (*Attitude of Use*) ERP Simulation

Sikap Penggunaan (*Attitude of Use*) ERP Simulation

Pada setiap pernyataan di bagian ini telah disediakan lima pilihan jawaban dan sesuai lima poin skala, dengan keterangan sebagai berikut.

Poin 1 - STS : Sangat Tidak Setuju

Poin 2 - TS : Tidak Setuju

Poin 3 - N : Netral

Poin 4 - S : Setuju

Poin 5 - SS : Sangat Setuju

Anda diminta untuk memilih pada salah satu dari lima poin skala tersebut sesuai dengan pilihan jawaban Anda.

Menggunakan ERP Simulation untuk mendukung pembelajaran adalah ide yang bagus *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Saya suka menggunakan ERP Simulation sebagai media pembelajaran *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

ERP Simulation menyenangkan untuk digunakan *

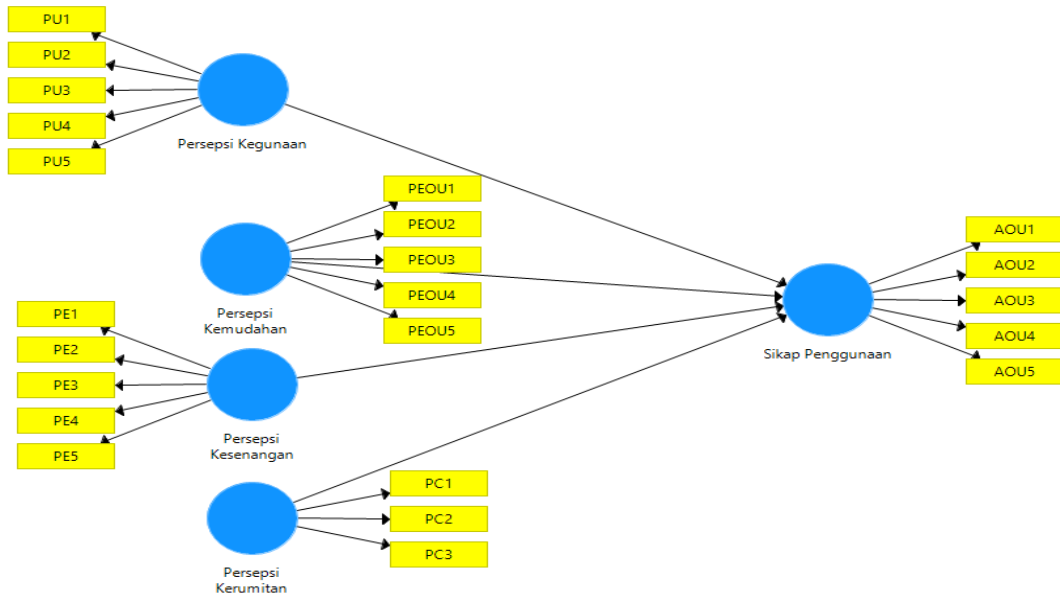
1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Lampiran 4

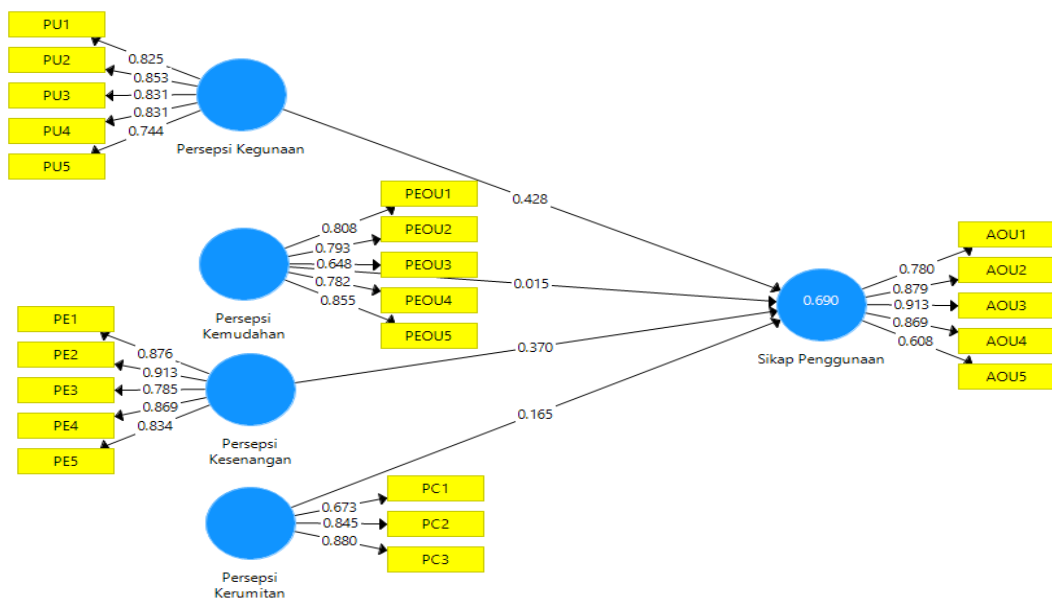
HASIL ANALISIS DATA

Gambar Model Struktural



Sumber: Pengolahan data dengan SmartPLS 3.0

Gambar Output Model Pengukuran



Sumber: Pengolahan data dengan SmartPLS 3.0

Karakteristik responden berdasarkan angkatan

Angkatan	Jumlah	Persentase
2014	1	1,25%
2015	2	2,5%
2016	47	58,75%
2017	30	37,5%
Total	80	100%

Sumber: Hasil olah data primer, 2020

Karakteristik responden berdasarkan umur

Umur	Jumlah	Persentase
20 Tahun	7	8,75%
21 Tahun	32	40%
22 Tahun	32	40%
23 Tahun	8	10%
24 Tahun	1	1,25%
Total	80	100%

Sumber: Hasil olah data primer, 2020

Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Laki-laki	31	38,75%
Perempuan	49	61,25%
Total	80	100%

Sumber: Hasil olah data primer, 2020

Karakteristik responden berdasarkan kelompok penggunaan ERP

Simulation

Kelompok Penggunaan ERP <i>Simulation</i>	Jumlah	Persentase
Mengambil mata kuliah <i>Enterprise Resource Planning</i> (ERP)	39	48,75%
Kegiatan pelatihan/Workshop MonsoonSIM	18	22,5%
Mengambil mata kuliah ERP serta kegiatan pelatihan workshop MonsoonSIM	23	28,75%
Total	80	100%

Sumber: Hasil olah data primer, 2020

Hasil Pengujian Model Pengukuran (*Outer Model*)

Descriptive Statistics

Variable	n	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Sikap Penggunaan (AOU)	80	2,8	5	4,404	0,634
Persepsi Kegunaan (PU)	80	2,2	5	4,400	0,646
Persepsi Kemudahan Penggunaan (PEOU)	80	2,4	5	4,102	0,739
Persepsi Kesenangan (PE)	80	2,8	5	4,572	0,561
Persepsi Kerumitan (PC)	80	3	5	3,900	0,693
Valid N (listwise)	80				

Sumber: Pengolahan data dengan SmartPLS 3.0

Outer Loading

Variabel	Loading Factor
Persepsi Kegunaan	
PU 1	0,825
PU 2	0,853
PU 3	0,831
PU 4	0,831
PU 5	0,744
Persepsi Kemudahan	
PEOU 1	0,808
PEOU 2	0,793
PEOU 3	0,648
PEOU 4	0,782
PEOU 5	0,855
Persepsi Kesenangan	
PE 1	0,876
PE 2	0,913
PE 3	0,785
PE 4	0,869
PE 5	0,834

Persepsi Kerumitan	
PC 1	0,673
PC 2	0,845
PC 3	0,880
Sikap Penggunaan	
AOU 1	0,780
AOU 2	0,879
AOU 3	0,913
AOU 4	0,869
AOU 5	0,608

Sumber: Pengolahan data dengan SmartPLS 3.0

Nilai Avarage Variance Expected (AVE)

Variabel	Nilai AVE
Persepsi Kegunaan	0,688
Persepsi Kemudahan	0,609
Persepsi Kesenangan	0,733
Persepsi Kerumitan	0,647
Sikap Penggunaan	0,668

Sumber: Pengolahan data dengan SmartPLS 3.0

Nilai Korelasi Antar Variabel

	Persepsi Kegunaan	Persepsi Kemudahan	Persepsi Kerumitan	Persepsi Kesenangan	Sikap Penggunaan
Persepsi Kegunaan	0,817				
Persepsi Kemudahan	0,542	0,780			
Persepsi Kerumitan	0,381	0,504	0,804		
Persepsi Kesenangan	0,705	0,612	0,408	0,856	
Sikap Penggunaan	0,759	0,556	0,486	0,747	0,817

Sumber: Pengolahan data dengan SmartPLS 3.0

Cronbach's Alpha

Variabel	Nilai Cronbach's Alpha
Persepsi Kegunaan	0,875
Persepsi Kemudahan	0,838
Persepsi Kesenangan	0,909
Persepsi Kerumitan	0,743
Sikap Penggunaan	0,870

Sumber: Pengolahan data dengan SmartPLS 3.0

Composite Reliability

Variabel	Nilai Composite Reliability
Persepsi Kegunaan	0,909
Persepsi Kemudahan	0,885
Persepsi Kesenangan	0,932
Persepsi Kerumitan	0,844
Sikap Penggunaan	0,908

Sumber: Pengolahan data dengan SmartPLS 3.0

Hasil Pengujian Model Struktural (*Inner Model*)

R-Square

Variabel	Nilai R-Square
Sikap Penggunaan (AOU)	0,690

Sumber: Pengolahan data dengan SmartPLS 3.0

Hasil Uji Hipotesis

	Original Sampel/Path Coefficients	T-Statistics	Keterangan
H_1 = Persepsi Kegunaan -> Sikap Penggunaan	0,428	3,338	Diterima
H_2 = Persepsi Kemudahan -> Sikap Penggunaan	0,015	0,181	Diterima
H_3 = Persepsi Kesenangan -> Sikap Penggunaan	0,370	3,194	Diterima
H_4 = Persepsi Kerumitan -> Sikap Penggunaan	0,165	1,874	Ditolak

Sumber: Pengolahan data dengan SmartPLS 3.0