

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Banyak aspek kehidupan telah mengalami perubahan signifikan sebagai hasil dari pertumbuhan pesat industri teknologi informasi dalam beberapa dekade terakhir. Transformasi digital telah mempercepat integrasi teknologi dalam praktik akuntansi dan mendisrupsi peran akuntan tradisional dengan memperkenalkan teknologi otomatisasi dan kecerdasan buatan yang mampu mengambil alih tugas-tugas rutin, mempercepat proses, dan meningkatkan akurasi, sehingga secara fundamental mengubah lanskap kerja akuntan. Akuntan saat ini dihadapkan pada situasi di mana mereka harus bersedia dan terpaksa mampu beradaptasi dengan teknologi. Salah satu wujud dari teknologi ini adalah kemunculan *cloud accounting* yang menawarkan kemudahan kepada pengguna dalam mengerjakan tugas secara efisien dengan bantuan jejaring internet untuk mengakses data.

Cloud accounting merupakan konsep modern yang terdiri dari pemrosesan data akuntansi melalui *cloud computing* (Coman *et al.*, 2022). Semua data yang diakses atau dimasukkan ke dalam server *cloud* akan disimpan dengan aman. Kemampuan *cloud accounting* untuk menyediakan akses instan dan *real-time* ke data keuangan, akuntan kini dapat menghasilkan analisis yang lebih akurat dan mendalam.

Berdasarkan hasil *PWC 2024 Cloud and AI Business Survey*, investasi teknologi *cloud* terbukti memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kinerja perusahaan, terutama bagi perusahaan dengan performa terbaik. Survei ini menunjukkan bahwa 74% perusahaan dengan performa terbaik melaporkan peningkatan profitabilitas berkat pemanfaatan *cloud*, dibandingkan hanya 32%

dari perusahaan lainnya. Temuan ini mengindikasikan bahwa *cloud* bukan hanya sekadar solusi teknologi, melainkan telah menjadi katalisator strategis dalam mendorong efisiensi, inovasi, dan keunggulan kompetitif perusahaan.

Tabel 1.1 Dampak Penggunaan *Cloud* terhadap Kinerja Perusahaan

Manfaat investasi cloud	Perusahaan dengan performa terbaik	Perusahaan lain
Peningkatan profitabilitas	74%	32%
Peningkatan produktivitas	72%	39%
Waktu ke pasar yang lebih cepat	69%	35%
Peningkatan pengalaman pelanggan	69%	40%
Inovasi produk dan layanan	69%	34%
Penghematan biaya	65%	35%
Strategi teknologi pajak yang optimal	61%	30%
Saluran baru untuk menjangkau pelanggan	60%	32%
Aliran pendapatan baru	59%	30%
Ekspansi pasar	53%	29%

Sumber: PwC 2024 *Cloud and AI Business Survey*

Cloud accounting menawarkan berbagai keunggulan dibandingkan sistem akuntansi konvensional, seperti akses data secara *real-time*, efisiensi biaya, serta kemudahan penggunaan lintas perangkat. Keunggulan ini menjadikan *cloud accounting* semakin relevan bagi akuntan maupun mahasiswa akuntansi sebagai calon pengguna di masa depan. Di sisi lain, *cloud accounting* memiliki tantangan tersendiri bagi penggunanya, karakteristik utama yang menempatkan data keuangan sensitif di server pihak ketiga juga menghadirkan tantangan psikologis bagi pengguna. Kekhawatiran terhadap keamanan data, risiko kebocoran, atau

kesalahan input dapat menimbulkan rasa cemas saat berinteraksi dengan sistem, terutama bagi individu yang belum berpengalaman (Dimitriu dan Matei, 2015).

Data dari *World Economic Forum* (2023) menunjukkan bahwa keterampilan digital, termasuk kemampuan menggunakan perangkat lunak berbasis *cloud*, menjadi salah satu kompetensi utama yang dibutuhkan di masa depan. Di sisi lain, Survei Status Literasi Digital Indonesia (Kominfo, 2022) mengungkapkan bahwa hanya sekitar 48% mahasiswa Indonesia merasa cukup percaya diri dalam menguasai teknologi digital tingkat lanjut, termasuk perangkat lunak akuntansi. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa literasi digital mahasiswa Indonesia masih belum merata, sementara industri menuntut akuntan yang siap dengan sistem digital.

Mahasiswa sebagai calon generasi akuntan di masa depan, diharapkan memiliki kemampuan adaptasi yang tinggi terhadap perkembangan teknologi. Mahasiswa tidak hanya dituntut untuk memahami prinsip dan standar akuntansi konvensional, tetapi juga harus mampu mengintegrasikan keterampilan digital dalam praktik akuntansi modern. Penguasaan teknologi seperti *cloud accounting* akan menjadi nilai tambah yang penting dalam menghadapi dunia kerja yang semakin terdigitalisasi, namun studi oleh Akbar dan Hidajat (2020) menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar mahasiswa memiliki kesiapan teknologi pada tingkat menengah, terdapat faktor penghambat seperti rasa tidak aman (*insecurity*) dan ketidaknyamanan (*discomfort*) dalam menggunakan teknologi baru.

Salah satu hambatan psikologis yang sering ditemui adalah *computer anxiety*, yaitu rasa cemas, takut, atau tidak nyaman saat menggunakan komputer atau perangkat teknologi lainnya. Lomagio dan Fitrianti (2022) mengartikan *computer anxiety* sebagai kondisi di mana seseorang cenderung merasa kesulitan, cemas, atau takut terhadap teknologi komputer, baik dalam situasi saat ini maupun

di masa depan. *Computer anxiety* dapat dilihat dengan perilaku individu yang meminimalkan atau menghindari penggunaan komputer.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yang (2022), niat pengguna teknologi akuntansi dipengaruhi oleh *computer attitude* dan *computer anxiety*, yang menunjukkan bahwa hambatan psikologis ini nyata dan perlu ditangani. Sejalan dengan itu, berbagai sikap yang berbeda dapat dilihat pada individu akibat dari kemunculan komputer dalam kehidupan mereka yang dikenal sebagai *computer attitude*. *Computer attitude* didefinisikan sebagai sikap atau perasaan seseorang terhadap sesuatu, suatu peristiwa, suatu aktivitas, dan lain-lain. Perasaan-perasaan ini menjadi pikiran yang mewakili apakah seseorang menyukai atau tidak menyukai (positif, negatif, atau netral) sesuatu. Sikap yang positif cenderung meningkatkan niat untuk menggunakan teknologi, sedangkan sikap negatif dapat memperkuat resistensi terhadap penggunaan sistem digital.

Mahasiswa akuntansi di Universitas Hasanuddin telah diperkenalkan pada penggunaan *software* akuntansi berbasis komputer melalui mata kuliah Akuntansi Digital atau Komputer Akuntansi, namun fenomena yang muncul menunjukkan bahwa tidak semua mahasiswa mampu menyesuaikan diri dengan baik. Sebagian mahasiswa merasa gugup, takut salah, bahkan enggan mencoba saat menggunakan aplikasi akuntansi, yang mencerminkan adanya *computer anxiety*. Di sisi lain, terdapat mahasiswa yang percaya diri, antusias, dan menilai teknologi dapat mempermudah tugas akademik mereka, yang menunjukkan *computer attitude* positif. Perbedaan kondisi ini berimplikasi pada niat mahasiswa untuk mengadopsi *cloud accounting* sebagai bagian dari kesiapan menghadapi transformasi digital.

Hubungan antara *computer anxiety* dan *computer attitude* dengan niat menggunakan *cloud accounting* menjadi penting untuk diteliti karena keunggulan

cloud accounting yang mampu memberikan banyak kemudahan dalam praktik akuntansi, namun di sisi lain juga menempatkan mahasiswa pada situasi yang penuh tekanan. Mahasiswa akuntansi yang sedang belajar menggunakan sistem ini sering kali merasa khawatir salah memasukkan data, takut kehilangan informasi penting, atau ragu terhadap keamanan berbasis server pihak ketiga. Tingginya *computer anxiety* pada mahasiswa dapat berdampak pada menurunnya rasa percaya diri dan resistensi terhadap penggunaan *cloud accounting*, meskipun teknologi tersebut menawarkan banyak kemudahan (Lomagio dan Fitrianti, 2022).

Di sisi lain, sikap mahasiswa terhadap teknologi (*computer attitude*) turut menentukan bagaimana mereka menanggapi tantangan dan peluang dari *cloud accounting*. Mahasiswa dengan sikap positif akan melihat teknologi ini sebagai sarana yang mendukung efisiensi pengerjaan tugas, mempermudah simulasi praktik akuntansi, dan meningkatkan keterampilan digital yang dibutuhkan di dunia kerja. Mereka lebih terbuka untuk mencoba, berani melakukan kesalahan sebagai bagian dari proses belajar, serta lebih cepat beradaptasi. Sebaliknya, mahasiswa dengan *computer attitude* negatif cenderung pesimis, merasa terintimidasi oleh kompleksitas sistem, dan meragukan keamanannya, sehingga menurunkan niat untuk menggunakan *cloud accounting* (Lomagio dan Fitrianti, 2022).

Technology Acceptance Model (TAM) 3 yang dikembangkan oleh Venkatesh dan Bala (2008) digunakan dalam penelitian ini untuk memahami perilaku pengguna dalam mengadopsi teknologi baru. TAM 3 merupakan penyempurnaan dari model awal Davis (1989) dengan menyertakan determinan kognitif dan sosial yang lebih luas, khususnya terkait persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*). Dalam model ini, faktor-faktor eksternal seperti *experience*, *computer anxiety*, *attitude toward technology*, *facilitating conditions*, serta *subjective norm*

turut memengaruhi *perceived usefulness* dan *perceived ease of use*. Dengan demikian, model ini lebih komprehensif dalam menjelaskan niat penggunaan teknologi dibandingkan TAM generasi sebelumnya. Dalam konteks penelitian ini, *computer anxiety* dan *computer attitude* diposisikan sebagai variabel yang berperan penting dalam memengaruhi persepsi mahasiswa akuntansi terhadap kemudahan dan manfaat *cloud accounting*.

Kebanyakan studi mengenai adopsi sistem *cloud accounting* lebih banyak dilakukan di kalangan profesional atau pelaku usaha, baik dalam skala besar maupun UMKM, dan berfokus pada aspek teknis serta manfaat ekonomis dari penerapan teknologi tersebut. Sementara itu, studi mengenai penerimaan teknologi dalam konteks pendidikan akuntansi, khususnya di kalangan mahasiswa, masih tergolong terbatas. Studi-studi sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Irnanda dan Fiddin (2022), lebih menitikberatkan pada faktor-faktor teknis seperti *self-efficacy* dan *perceived usefulness*. Akan tetapi, kajian yang menyoroti peran *computer anxiety* dan *computer attitude* terhadap niat penggunaan *cloud accounting* masih terbatas. Kondisi ini menunjukkan bahwa faktor psikologis mahasiswa, seperti kecemasan dan sikap terhadap teknologi, belum banyak diteliti, padahal berperan penting dalam kesiapan mereka menghadapi profesi akuntansi berbasis digital. Dengan demikian, terdapat celah penelitian yang perlu diisi agar pembelajaran akuntansi di perguruan tinggi semakin adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Penelitian ini memiliki urgensi untuk menggali secara lebih komprehensif mengenai kontribusi faktor psikologis dalam adopsi teknologi akuntansi, khususnya sistem *cloud accounting*. Dengan memahami bagaimana niat mahasiswa akuntansi untuk mengadopsi akuntansi *cloud* dipengaruhi oleh *computer anxiety* dan *computer attitude*, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar

pada proses perancangan pendekatan pengajaran yang lebih efektif di perguruan tinggi, khususnya Universitas Hasanuddin. Selain itu, temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada pengembang perangkat lunak akuntansi berbasis *cloud* dalam merancang antarmuka yang lebih ramah pengguna serta meningkatkan kepercayaan pengguna pemula.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pemaparan latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut.

1. Apakah *computer anxiety* berpengaruh terhadap niat mahasiswa menggunakan *cloud accounting*?
2. Apakah *computer attitude* berpengaruh terhadap niat mahasiswa menggunakan *cloud accounting*?
3. Apakah *perceived ease of use* berpengaruh terhadap niat mahasiswa menggunakan *cloud accounting*?
4. Apakah *computer anxiety* berpengaruh terhadap niat menggunakan *cloud accounting* melalui *perceived ease of use*?
5. Apakah *computer attitude* berpengaruh terhadap niat mahasiswa menggunakan *cloud accounting* melalui *perceived ease of use*?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah untuk menguji dan menganalisis beberapa variabel sebagai berikut.

1. Pengaruh *computer anxiety* terhadap niat mahasiswa menggunakan *cloud accounting*
2. Pengaruh *computer attitude* terhadap niat mahasiswa menggunakan *cloud accounting*

3. Pengaruh *perceived ease of use* terhadap niat mahasiswa menggunakan *cloud accounting*
4. Pengaruh *computer anxiety* terhadap niat mahasiswa menggunakan *cloud accounting* melalui *perceived ease of use*
5. Pengaruh *computer attitude* terhadap niat mahasiswa menggunakan *cloud accounting* melalui *perceived ease of use*

1.4 Manfaat Penulisan

Mengacu pada uraian tujuan penelitian di atas, penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan kontribusi pengetahuan di bidang akuntansi, khususnya memperluas pemahaman terkait faktor-faktor psikologis yang terlibat dalam niat mahasiswa akuntansi dalam mengadopsi teknologi berbasis *cloud*. Penelitian ini menambahkan sudut pandang baru yang berfokus pada niat mahasiswa akuntansi dalam kerangka teoritis TAM 3 dengan menyelidiki dampak *computer attitude* dan *computer anxiety* terhadap niat menggunakan akuntansi berbasis *cloud*. Hasil studi ini juga diharapkan berperan dalam memperkaya serta memperkuat kerangka teoretis TAM 3 dengan menyediakan bukti empiris yang relevan tentang peranan *perceived ease of use* dalam memediasi variabel psikologis mahasiswa terhadap adaptasi teknologi. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi studi-studi mendatang yang berupaya memperdalam kajian mengenai teori TAM 3, khususnya dalam konteks pendidikan akuntansi.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pihak-pihak berikut.

1. Perguruan tinggi, khususnya Program Studi Akuntansi Universitas Hasanuddin, sebagai dasar dalam menyusun kurikulum dan metode pembelajaran yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi akuntansi digital.
2. Mahasiswa akuntansi, sebagai bahan refleksi untuk mengurangi *computer anxiety* serta membangun sikap positif terhadap komputer, sehingga meningkatkan kesiapan menghadapi tuntutan profesi di era digital.
3. Pengembang perangkat lunak akuntansi berbasis *cloud*, sebagai masukan dalam merancang antarmuka dan fitur yang lebih ramah pengguna, sehingga dapat mengurangi hambatan psikologis pengguna pemula dan mendorong adopsi yang lebih luas.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini berpedoman pada panduan penulisan skripsi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin (2012). Guna memperjelas alur pembahasan, penelitian ini disusun dalam lima bab yang masing-masing mencakup sejumlah sub bab. Uraian mengenai bab-bab tersebut dijelaskan sebagai berikut.

Bab I berisi pendahuluan yang mencakup uraian mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II memuat tinjauan pustaka yang menjelaskan landasan teori dan hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik. Pada bab ini juga dibahas variabel penelitian, kerangka konseptual, serta hipotesis yang diajukan.

Bab III menguraikan metode penelitian, meliputi desain penelitian, lokasi dan waktu pelaksanaan, populasi dan sampel, jenis serta sumber data, teknik pengumpulan data, variabel dan definisi operasional, hingga teknik analisis data yang digunakan.

Bab IV menyajikan hasil penelitian beserta pembahasan, khususnya mengenai hasil analisis data yang telah diperoleh dan interpretasinya.

Bab V merupakan penutup yang berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta saran yang dapat menjadi masukan bagi penelitian berikutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Teori dan Konsep

2.1.1 *Technology Acceptance Model*

Model penerimaan teknologi atau *Technology Acceptance Model* (TAM) pertama kali dikemukakan oleh Davis (1989) yang dikembangkan dari *Theory of Reasoned Action* (TRA), namun tidak mencakup semua konstruk yang terdapat dalam TRA diambil dalam TAM. *Perceived usefulness* dan *perceived ease of use* adalah dua karakteristik utama yang diperkenalkan model ini dan menjadi pembeda antara TAM dari TRA.

Davis (1989) merupakan orang yang pertama kali memperkenalkan model TAM dengan memuat lima konstruk utama. Konstruk tersebut meliputi persepsi kegunaan (*perceived usefulness*), persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), sikap dalam menggunakan teknologi (*attitude towards using technology*), niat untuk menggunakan teknologi (*behavioral intention to use*), serta penggunaan teknologi secara nyata (*actual technology use*).

Perceived usefulness didefinisikan sebagai ukuran sejauh mana individu percaya bahwa pemanfaatan sistem tertentu akan berdampak positif pada kinerja yang dihasilkan (Venkatesh dan Davis, 2000). Hal ini menyiratkan bahwa, semakin tinggi keyakinan seseorang bahwa teknologi memberikan manfaat, semakin besar pula kemungkinan teknologi tersebut akan digunakan. Davis (1986) mengembangkan konstruk ini dengan enam indikator, yaitu membantu bekerja lebih cepat, meningkatkan kinerja, meningkatkan produktivitas, meningkatkan efektivitas, mempermudah pekerjaan, serta memberikan kegunaan.

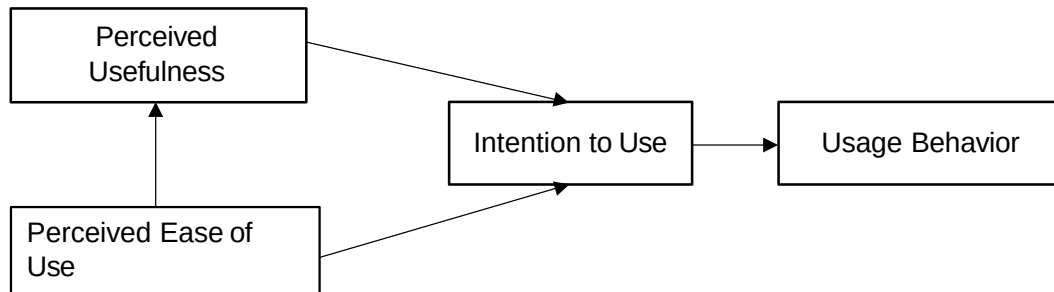
Perceived ease of use diartikan sebagai ukuran yang menggambarkan sejauh mana seseorang menilai bahwa memanfaatkan teknologi tertentu tidak menuntut usaha yang besar. Dengan kata lain, apabila pengguna merasa sistem tersebut mudah digunakan maka kemungkinan besar pengguna akan memanfaatkannya. Davis (1986) merumuskan konstruk ini melalui enam indikator, yaitu mudah dipelajari, dapat dikendalikan, jelas serta mudah dipahami, bersifat fleksibel, mudah dikuasai, dan mudah digunakan.

Dalam pandangan Davis (1989), *attitude towards using technology* merupakan reaksi emosional yang bisa bersifat positif atau sebaliknya yang dimiliki individu ketika harus melakukan suatu tindakan tertentu. Sikap ini juga dapat dipahami sebagai bentuk evaluasi pengguna terhadap ketertarikannya dalam memanfaatkan sebuah sistem. Dengan demikian, sikap terhadap perilaku dapat dimaknai sebagai respons emosional seseorang, baik positif maupun negatif, ketika menjalankan suatu perilaku.

Behavioral intention to use didefinisikan sebagai kemauan atau dorongan individu dalam melaksanakan tindakan tertentu (Jogiyanto, 2007:116). Dengan demikian, diinterpretasikan bahwa jika individu memiliki keinginan atau tujuan untuk terlibat dalam suatu tindakan, ia cenderung akan melakukannya.

Actual technology use merupakan merujuk pada perilaku yang benar-benar dijalankan individu. Pada kerangka sistem teknologi informasi, tindakan individu diwujudkan dalam bentuk pemakaian aktual (*actual usage*) terhadap teknologi, namun karena penggunaan aktual sulit diamati secara langsung, maka sering digantikan dengan istilah atau ukuran lain. Davis (1989) mengukur perilaku ini melalui pemakaian nyata, sedangkan Igbaria (1995) menilainya berdasarkan persepsi penggunaan, yang dilihat dari jumlah waktu interaksi dengan teknologi serta intensitas penggunaannya. Mengacu pada uraian mengenai kelima konstruk

tersebut dapat diinterpretasikan bahwa TAM tergolong model dengan rancangan yang praktis, namun tetap memiliki validitas yang kuat.

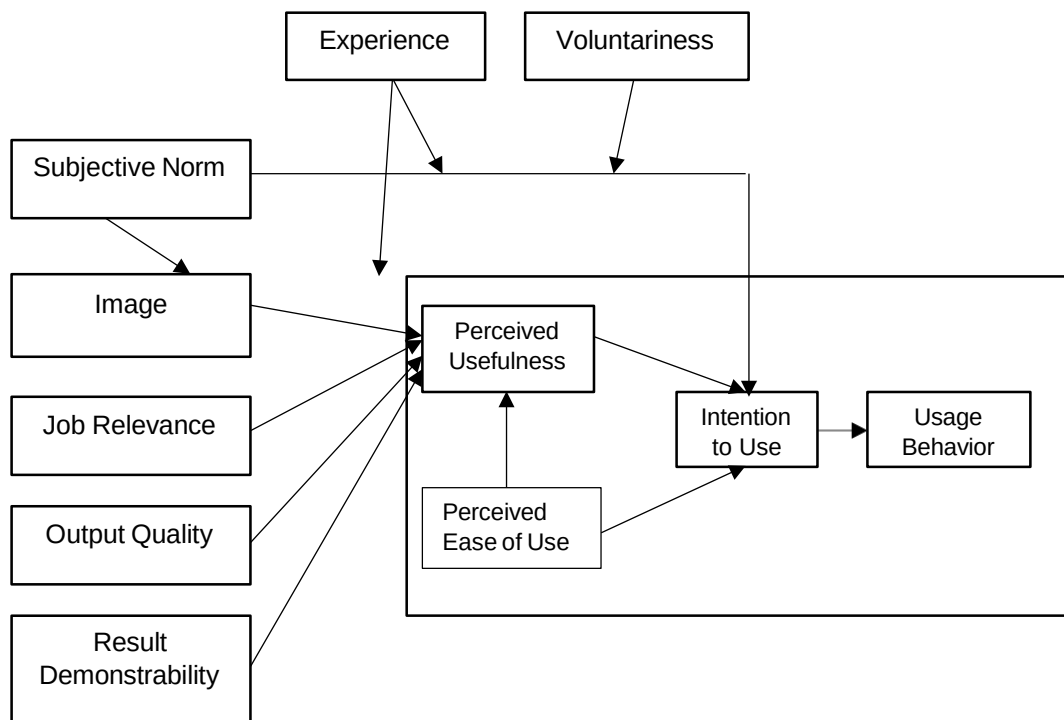


Sumber: Jogiyanto (2007:113)

Gambar 2.1 *Technology Acceptance Model*

Seiring dengan perkembangannya, TAM mengalami beberapa pengembangan, Venkatesh dan Davis (2000) mengusulkan model TAM 2 guna memperkaya pemahaman teoretis mengenai aspek-aspek yang memengaruhi proses penerimaan teknologi oleh pengguna. Model ini menekankan bahwa selain *perceived usefulness* dan *perceived ease of use*, niat individu juga dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan karakteristik individu. Dalam TAM 2, *perceived usefulness* dipengaruhi oleh beberapa konstruk utama, yaitu *subjective norm* yang mengacu pada tekanan sosial atau pengaruh orang lain yang penting bagi individu, *image* yang berkaitan dengan persepsi individu tentang peningkatan status atau citra diri ketika menggunakan teknologi baru, *job relevance* yang menunjukkan sejauh mana teknologi dianggap relevan dengan tugas atau pekerjaan, serta *output quality* dan *result demonstrability* yang menekankan keyakinan individu terhadap kualitas dan manfaat nyata yang diperoleh dari teknologi tersebut. Model ini juga menekankan peran pengalaman (*experience*) dan kesukarelaan (*voluntariness*) sebagai variabel moderasi yang dapat memperkuat atau melemahkan pengaruh *subjective norm* terhadap niat penggunaan. Dengan demikian, TAM 2 tidak hanya mempertimbangkan aspek kognitif, tetapi juga faktor

sosial dan konteks penggunaan, sehingga lebih komprehensif dibanding TAM awal.

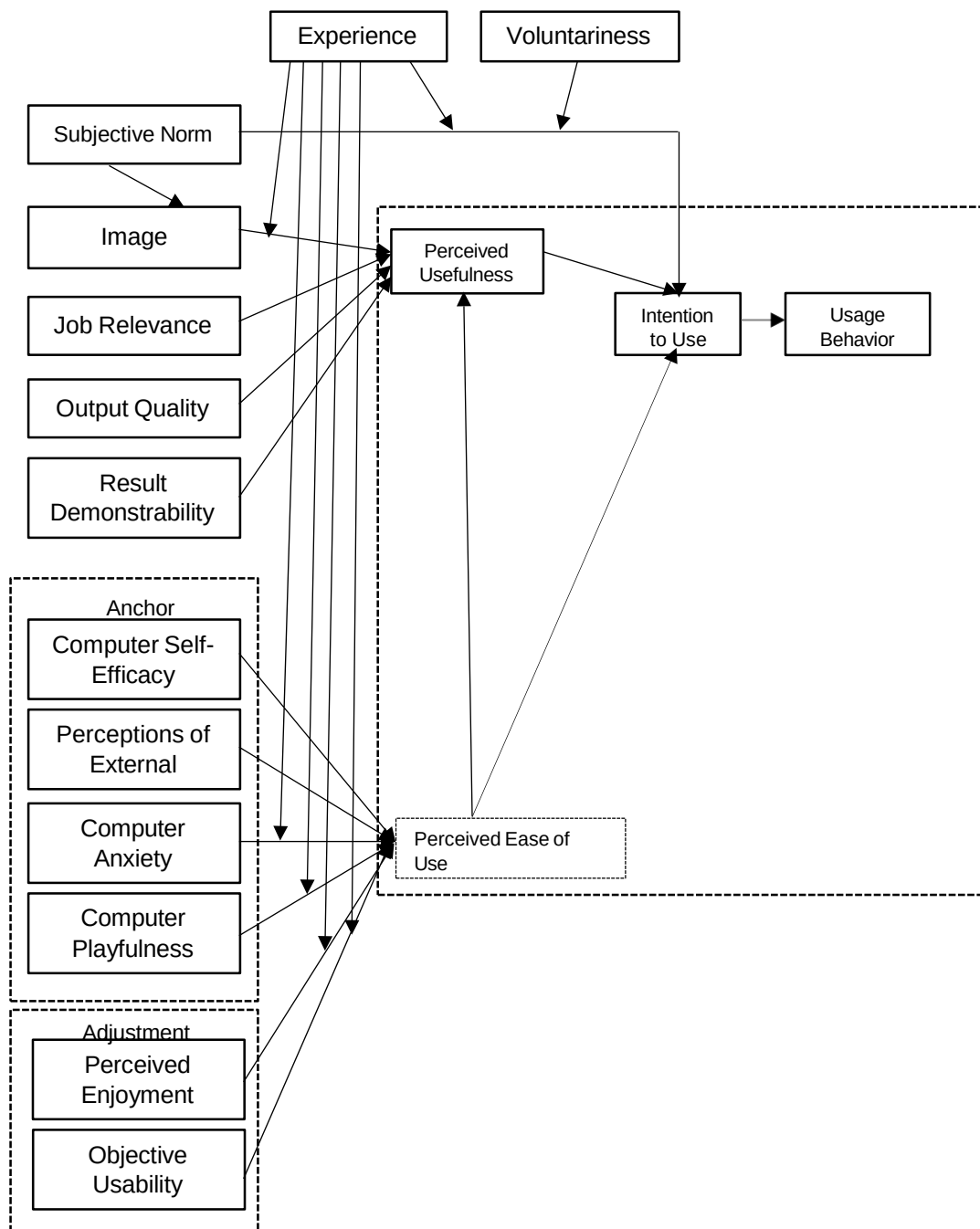


Sumber: Venkatesh dan Davis (2000)

Gambar 2.2 *Technology Acceptance Model 2*

Venkatesh dan Bala (2008) mengembangkan TAM 3 sebagai penyempurnaan lebih lanjut. TAM 3 mengintegrasikan faktor-faktor sosial, kondisi organisasi, serta faktor individual, termasuk aspek motivasional dan emosional yang berhubungan dengan penggunaan teknologi. Dalam TAM 3, *perceived ease of use* dipengaruhi oleh empat kategori determinan, yaitu *anchor variables*, yang mencakup faktor dasar seperti *computer self-efficacy*, *perceptions of external control*, *computer anxiety*, dan *computer playfulness*. Variabel-variabel ini berkontribusi dalam pembentukan persepsi awal individu terhadap kemudahan penggunaan teknologi. *Adjustment variables*, yang meliputi *perceived enjoyment* dan *objective usability*, variabel ini memengaruhi perubahan persepsi kemudahan setelah pengguna memiliki pengalaman dengan teknologi. *Determinants of*

perceived usefulness, meliputi faktor kognitif seperti *subjective norm*, *image*, *job relevance*, *output quality*, dan *result demonstrability*, serta *moderating factors*, yaitu *experience* dan *voluntariness* yang memperkuat atau memperlemah hubungan antarvariabel.



Sumber: Venkatesh dan Bala (2008)

Gambar 2.3 Technology Acceptance Model 3

Dengan kerangka ini, TAM 3 dipandang lebih komprehensif dalam menjelaskan penerimaan teknologi, karena tidak hanya memperhatikan aspek kognitif seperti kegunaan dan kemudahan, tetapi juga aspek afektif dan emosional. Relevansi TAM 3 dalam penelitian ini adalah karena model ini mampu menjelaskan bagaimana faktor psikologis mahasiswa, khususnya *computer anxiety* dan *computer attitude*, dapat memengaruhi niat mereka untuk menggunakan *cloud accounting*. Mahasiswa yang memiliki kecemasan tinggi terhadap komputer cenderung merasa teknologi lebih sulit digunakan, sehingga menurunkan niat penggunaannya. Sebaliknya, mahasiswa dengan sikap positif terhadap komputer lebih mudah menerima teknologi baru, yang pada akhirnya meningkatkan niat penggunaan *cloud accounting*. Dengan demikian, TAM 3 berperan sebagai landasan teoritis yang relevan dan komprehensif untuk memeriksa bagaimana niat perilaku mahasiswa ditentukan oleh *computer anxiety* dan *computer attitude* dalam kaitannya dengan adopsi *cloud accounting*.

2.1.2 Computer Anxiety

Computer anxiety didefinisikan sebagai suatu bentuk kecemasan yang dialami individu ketika berhadapan dengan penggunaan komputer maupun teknologi berbasis komputer. Seseorang mengalami kecemasan (*anxiety*) yang tinggi sering kali menunjukkan keterbatasan terhadap kemampuan dirinya. Kondisi ini dapat menurunkan rasa percaya diri dan pada akhirnya menimbulkan perasaan gelisah (Bandura, 1997). Konsep *computer anxiety* lebih lanjut diperdalam oleh Heinssen (1987) yang mengembangkan instrumen *Computer Anxiety Rating Scale* (CARS) untuk mengukur kecemasan terhadap komputer. Skala ini menilai aspek kognitif, afektif, dan perilaku, serta menemukan bahwa individu dengan tingkat *computer anxiety* tinggi biasanya memiliki pengalaman komputer yang terbatas,

niat rendah terhadap teknologi, serta performa lebih buruk saat menggunakan komputer.

Chua (1999) melalui meta-analisis terhadap lebih dari seratus penelitian mengenai *computer anxiety* menemukan bahwa kecemasan terhadap komputer berkaitan erat dengan faktor-faktor seperti pengalaman penggunaan komputer, jenis kelamin, usia, serta *computer self-efficacy*. Temuan penelitian tersebut menunjukkan bahwa peningkatan pengalaman dan kepercayaan diri seseorang berbanding terbalik dengan tingkat *computer anxiety* yang dirasakan. Sebaliknya, kurangnya pengalaman dapat memperbesar rasa cemas dan menghambat penerimaan terhadap teknologi baru.

Computer anxiety dapat dipahami sebagai fenomena psikologis yang dipengaruhi oleh keyakinan diri, pengalaman, serta faktor personal lainnya. Pemahaman mengenai *computer anxiety* menjadi penting, terutama dalam konteks pendidikan tinggi, karena tingkat kecemasan mahasiswa terhadap teknologi dapat memengaruhi kesiapan mereka dalam menerima dan menggunakan inovasi digital, termasuk sistem *cloud accounting* yang semakin berkembang dalam dunia akuntansi.

2.1.2.1 Strategi Mengatasi *Computer Anxiety*

Tingkat computer anxiety pada individu dapat direduksi atau dieliminasi. Comer dan Geissler (1998) menjelaskan bahwa terdapat empat pendekatan yang secara lebih spesifik dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan *computer anxiety* tersebut.

1. Menurunkan tingkat *computer anxiety* melalui peningkatan program pelatihan yang berbasis komputer.

Comer dan Geissler (1998) mengemukakan bahwa salah satu upaya untuk mengurangi *computer anxiety* adalah melalui pembelajaran dan pelatihan yang berbasis komputer. Proses pendidikan dan pelatihan tersebut mendorong individu agar semakin sering berinteraksi serta berlatih menggunakan komputer, sehingga secara bertahap dapat menurunkan tingkat kecemasan yang dirasakan.

2. Mengurangi tingkat *computer anxiety* melalui peningkatan kompetensi dalam penggunaan komputer.

Doyle (2005) menyatakan bahwa *computer anxiety* dapat diminimalisasi dengan membiasakan individu untuk menggunakan perangkat lunak atau program komputer yang sebelumnya kurang diniati.

3. Menurunkan tingkat *computer anxiety* dengan memperkuat rasa percaya diri dalam menggunakan komputer.

Comer dan Geissler (1998) menjelaskan bahwa *computer anxiety* dapat dikurangi melalui peningkatan rasa percaya diri dalam penggunaan komputer. Upaya ini dapat dilakukan dengan memperbanyak latihan berbasis komputer, disertai dukungan dari keluarga, instruktur, rekan, maupun kolega, sehingga individu lebih termotivasi dan mampu mengatasi kecemasan yang muncul ketika berinteraksi dengan komputer.

4. Mengurangi tingkat *computer anxiety* melalui peningkatan persepsi positif terhadap komputer.

Comer dan Geissler (1998) menyebutkan bahwa persepsi terhadap komputer sebagai salah satu faktor penting dalam mengatasi *computer anxiety*. Chua (1999) menambahkan bahwa kecemasan terhadap komputer muncul akibat

adanya persepsi negatif dalam penggunaannya. Oleh karena itu, tingkat *computer anxiety* yang dialami seseorang dapat dikurangi melalui kapasitas mereka untuk mengubah pandangan negatif menjadi positif.

2.1.2.2 Dimensi-Dimensi *Computer Anxiety*

Computer anxiety dapat diukur dengan berbagai cara, dan para ahli menawarkan jawaban yang beragam berdasarkan perspektif masing-masing. Salah satu di antaranya adalah Heinssen (1987), yang mengemukakan dua aspek utama dalam *computer anxiety*.

1. *Fear*

Heinssen (1987) mengemukakan bahwa rasa takut merupakan salah satu tanda ketidakstabilan emosi pada seseorang. Ketakutan tersebut muncul akibat adanya ancaman yang berasal dari luar diri seseorang. Dalam konteks teknologi komputer, rasa takut sering timbul karena kurangnya penguasaan sehingga individu belum mampu merasakan manfaat yang diberikan. Kondisi ini pada akhirnya dapat menurunkan niat seseorang untuk memanfaatkan *cloud accounting*.

2. *Anticipation*

Heinssen (1987) menjelaskan bahwa antisipasi berfungsi sebagai mekanisme sikap yang mendukung individu dalam mengelola kecemasan. Sementara itu, Igbaria (1995) menekankan bahwa antisipasi berperan penting dalam mengatasi *computer anxiety*, khususnya ketika individu sedang menyelesaikan tugas-tugas yang dianggap penting. Dengan demikian, antisipasi dapat dipahami sebagai bentuk respons positif individu dalam mengatasi *computer anxiety*. sikap positif terhadap penggunaan komputer akan terbentuk dengan adanya antisipasi yang baik.

2.1.3 *Computer Attitude*

Computer attitude menggambarkan sikap individu terhadap komputer yang mencerminkan penerimaan, penolakan, atau kecenderungan emosional serta perilaku dalam menggunakan komputer. Sikap ini penting karena dapat memengaruhi sejauh mana seseorang bersedia menggunakan dan beradaptasi dengan teknologi dalam aktivitas akademik maupun profesional.

Loyd dan Gressard (1984) merupakan peneliti awal yang mengembangkan *Computer Attitude Scale* (CAS) sebagai instrumen untuk mengukur sikap terhadap komputer. Instrumen ini menilai beberapa dimensi utama, yaitu *computer anxiety* (tingkat kecemasan terhadap komputer), *computer confidence* (kepercayaan diri dalam menggunakan komputer), *computer liking* (perasaan suka terhadap penggunaan komputer), serta *computer usefulness* (keyakinan akan kegunaan komputer). Temuan Loyd dan Gressard menunjukkan bahwa sikap positif terhadap komputer berkorelasi dengan rendahnya kecemasan, tingginya kepercayaan diri, serta persepsi bahwa komputer bermanfaat.

Computer attitude dipengaruhi oleh *perceived ease of use* serta *perceived usefulness*. Ketika individu menilai bahwa komputer mudah dioperasikan dan memberikan manfaat, maka akan terbentuk sikap positif yang selanjutnya mendorong munculnya niat untuk menggunakannya. Sebaliknya, persepsi bahwa komputer sulit digunakan dapat menimbulkan sikap negatif dan memperbesar kemungkinan munculnya *computer anxiety* (Igbaria *et al.*, 1995).

Individu dapat menampilkan beragam sikap terhadap kehadiran komputer dalam kehidupannya. Nickell dan Pinto (1986) mengidentifikasi tiga bentuk *attitude* yang ditunjukkan individu saat berinteraksi dengan komputer.

1. *Optimism*

Loyd dan Gressard (1984) mendefinisikan *optimism* sebagai sikap positif individu terhadap kehadiran komputer, di mana komputer dianggap mampu mempermudah pekerjaan dan memberikan berbagai manfaat. Sementara itu, Doyle (2005) memaknai *optimism* sebagai keyakinan bahwa komputer dapat membantu seseorang dalam menghadapi kesulitan tugas-tugas yang dijalankan. Dengan demikian, sikap *optimism* dapat dipahami sebagai antusiasme individu terhadap komputer karena kepercayaan pada fungsi dan kegunaannya, yang pada akhirnya mendorong penyelesaian pekerjaan secara lebih cepat dan efektif.

2. *Pessimism*

Loyd dan Gressard (1984) mendefinisikan *pessimism* sebagai sikap individu yang timbul terhadap keberadaan komputer, di mana komputer dipandang tidak memberikan banyak bantuan dalam menyelesaikan pekerjaan. Doyle (2005) menambahkan bahwa sikap *pessimism* muncul ketika seseorang menganggap penggunaan komputer hanya menghabiskan usaha tanpa hasil yang memuaskan. Dengan demikian, sikap *pessimism* mencerminkan pandangan negatif individu terhadap komputer, yang dipersepsikan lebih banyak menimbulkan dampak merugikan daripada manfaat.

3. *Intimidation*

Loyd dan Gressard (1984) mendefinisikan *intimidation* sebagai sikap individu yang timbul terhadap kehadiran komputer. Sikap ini muncul ketika seseorang meyakini bahwa seiring waktu, komputer akan mulai menggantikan peran manusia dalam berbagai kegiatan. Fenomena ini dapat diamati dalam praktik, misalnya di sektor industri, di mana penggunaan robot secara bertahap menggantikan pekerjaan manusia dalam proses produksi.

2.1.4 Niat

Niat termasuk ke dalam salah satu dimensi psikologis yang memiliki peran signifikan dalam mempengaruhi perilaku individu, termasuk dalam konteks pembelajaran maupun pemanfaatan teknologi. Crow dan Crow (1963) menjelaskan bahwa niat merupakan dorongan internal pada individu yang membuatnya lebih memperhatikan serta merasa tertarik terhadap suatu objek, kegiatan, atau pengalaman tertentu. Niat akan membuat seseorang terdorong untuk melakukan suatu kegiatan secara sukarela tanpa adanya paksaan, karena aktivitas tersebut memberikan rasa kepuasan. Niat merupakan aspek yang bersifat dinamis dan dapat mengalami perubahan seiring berjalannya waktu. Terdapat keterkaitan yang erat antara niat dengan perilaku atau tindakan individu. Umumnya, niat seseorang cenderung stabil dalam jangka waktu pendek, namun dapat mengalami perubahan dalam jangka waktu yang lebih panjang (Jogiyanto, 2007:29).

Kerangka TAM yang disusun oleh Davis (1989) mencerminkan niat terhadap penggunaan teknologi melalui *behavioral intention to use*. Model ini menggambarkan bahwa ketertarikan individu dalam pemanfaatan teknologi ditentukan oleh dua konstruk utama, yaitu *perceived usefulness* dan *perceived ease of use*. *Perceived usefulness* mencerminkan tingkat keyakinan seseorang terkait penggunaan teknologi yang dapat mengoptimalkan performanya, sementara *perceived ease of use* menunjukkan tingkat kemudahan penggunaan teknologi tersebut. Kedua faktor ini secara bersama-sama membentuk *attitude toward using*, yang selanjutnya menentukan niat individu untuk memanfaatkan teknologi tersebut.

2.1.5 Cloud Accounting

Cloud accounting muncul sebagai salah satu penerapan dari kemajuan teknologi *cloud computing*, yaitu sistem berbasis teknologi yang memberikan kemudahan bagi pengguna untuk mengakses data dan jaringan kapan pun serta di

mana pun sesuai permintaan. Sebelum kemunculan *cloud accounting*, sebagian besar pengguna masih memanfaatkan perangkat lunak akuntansi konvensional. Sistem akuntansi konvensional umumnya diinstal secara langsung pada perangkat komputer perusahaan, sedangkan *cloud accounting* beroperasi sebagai layanan berbasis internet yang ditawarkan dalam bentuk jasa, bukan berupa produk fisik (Dimitriu dan Matei, 2015). Meskipun prinsip kerjanya mirip dengan *software* akuntansi tradisional, perbedaan utamanya terletak pada penyimpanan perangkat lunak yang berada di *remote server*. *Remote server* memberikan fasilitas bagi pengguna untuk mengakses server serta jaringan tanpa harus berada di lokasi fisik yang sama, alur kerja tersebut memastikan bahwa data yang dimasukkan pengguna dikirim ke *cloud*, diolah oleh server, dan hasil pengolahannya dapat diakses kembali oleh pengguna.

Perusahaan yang bermaksud menggunakan sistem *cloud accounting* beserta perangkat pendukung yang dapat diakses melalui komputer maupun teknologi lain berbasis internet, perlu memperoleh layanan dari penyedia jasa (*provider*) yang memiliki lisensi resmi (Dimitriu dan Matei, 2015). Pengguna layanan ini hanya diwajibkan membayar biaya *hosting* yang dapat dilakukan secara periodik, baik bulanan maupun tahunan. Setelah pembayaran dilakukan, penyedia jasa akan secara berkala memperbarui sistem, melakukan *backup* data, serta memberikan dukungan teknis kepada pengguna jika terjadi kendala (Sadighi, 2014).

Penerapan *cloud accounting* memberikan sejumlah manfaat seperti efisiensi biaya, peningkatan keamanan data, kemudahan kolaborasi, serta peningkatan kualitas pelaporan keuangan. Dalam konteks UMKM, *cloud accounting* terbukti meningkatkan transparansi dan akuntabilitas pengelolaan keuangan karena data tersimpan secara otomatis dan minim risiko kehilangan.

Selain itu, sistem ini memungkinkan pengguna untuk terhindar dari biaya tinggi untuk pembaruan perangkat lunak atau dukungan teknis karena semua layanan tersebut ditangani langsung oleh penyedia *cloud* (Hamzah Ritchi *et al.*, 2024).

Cloud accounting juga menghadirkan tantangan tersendiri, seperti kebutuhan akan literasi digital dan kesiapan individu untuk mengadopsi teknologi. Meskipun teknologi ini memberikan kemudahan, namun tingkat adopsinya seringkali dipengaruhi oleh faktor seperti sikap terhadap teknologi dan kecemasan pengguna terhadap penggunaan komputer (Ramadhan *et al.*, 2025). Oleh karena itu, pemahaman terhadap faktor-faktor psikologis dan perilaku pengguna menjadi penting untuk mendorong adopsi *cloud accounting* secara optimal di kalangan mahasiswa maupun profesional akuntansi.

Dalam perkembangan profesi akuntan modern, *cloud accounting* dianggap sebagai bentuk disrupsi digital yang turut mengubah peran dan keterampilan akuntan di masa depan. Penguasaan *cloud accounting* menjadi salah satu kompetensi penting bagi lulusan akuntansi agar dapat bersaing dalam dunia kerja yang semakin terdigitalisasi.

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian terkait pengaruh *computer anxiety* dan *computer attitude* terhadap niat dalam menggunakan *cloud accounting* masih relatif terbatas, khususnya pada konteks populasi mahasiswa. Oleh sebab itu, penelitian ini mengacu pada studi terdahulu yang meneliti keterkaitan *computer anxiety* dan *computer attitude* dengan niat menggunakan perangkat lunak akuntansi, yang pada dasarnya merupakan bagian dari layanan *cloud accounting*.

Akbar dan Hidajat (2020) melakukan penelitian yang mengkaji pengaruh *computer anxiety*, *computer attitude*, dan *computer self-efficacy* terhadap niat mahasiswa Magister Akuntansi di salah satu PTN di Surabaya dalam

menggunakan perangkat lunak akuntansi. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa tingkat *computer anxiety* yang rendah dapat meningkatkan niat mahasiswa untuk menggunakan *software* akuntansi, sehingga menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan. Selain itu, *computer attitude* dan *computer self-efficacy* juga terbukti berperan dalam membentuk niat penggunaan *software* akuntansi.

Wicaksono (2024) melakukan penelitian mengenai pengaruh *computer anxiety* terhadap niat mahasiswa Akuntansi Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo angkatan 2020–2021 yang menempuh mata kuliah Aplikasi Komputer Akuntansi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *computer anxiety* memiliki pengaruh terhadap niat mahasiswa dalam penggunaan *software* akuntansi. Tingkat kecemasan ini muncul akibat rasa takut dalam mengoperasikan *software*, sehingga mahasiswa cenderung menunggu arahan atau bimbingan dari dosen sebelum menggunakannya.

Ratna dan Suhartini (2021) melakukan penelitian untuk menguji pengaruh *computer anxiety* dan *computer attitude* terhadap niat mahasiswa akuntansi dalam penggunaan *software* akuntansi, dengan metode analisis *Partial Least Squares Structural Equation Modeling* (PLS-SEM). Hasil penelitian mengungkapkan bahwa kedua variabel tersebut memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap niat mahasiswa dalam menggunakan *software* akuntansi.

Demirkol (2025) meneliti pengaruh *computer anxiety* beserta beberapa variabel lain, seperti *perceived usefulness* dan *emotional intelligence*, terhadap penggunaan internet untuk tujuan kreatif, dengan *perceived ease of use* sebagai variabel mediasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *computer anxiety* dan variabel lain memiliki hubungan yang signifikan dengan penggunaan internet untuk kegiatan kreatif melalui pengaruh mediasi *perceived ease of use*.

Darmawan dan Kuntoro (2022) melakukan penelitian yang bertujuan untuk menganalisis pengaruh *perceived ease of use* terhadap *computer anxiety* pada guru SMK dalam penggunaan aplikasi Siskeudes V.2. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan metode PLS, ditemukan bahwa *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* berpengaruh signifikan terhadap tingkat *computer anxiety*.

Grace *et al.* (2021) mengkaji hubungan antara *computer self-efficacy*, *computer anxiety*, dan *perceived enjoyment* terhadap sikap siswa dalam mempelajari komputer di sekolah. Hasilnya menunjukkan bahwa *computer anxiety* memengaruhi sikap siswa melalui *perceived ease of use*. Hal ini menegaskan bahwa persepsi kemudahan penggunaan memiliki peran mediasi, di mana rendahnya tingkat kecemasan terhadap komputer akan meningkatkan sikap positif siswa dalam penggunaannya.

Yang (2022) meneliti pengaruh *computer anxiety* dan *computer attitude* terhadap niat karyawan di Kota Medan dalam menggunakan sistem, dengan *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* sebagai variabel mediasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa individu yang memiliki tingkat *pessimism* dan *intimidation* tinggi cenderung memiliki keterampilan komputer rendah, sehingga niat mereka dalam menggunakan sistem menurun. Temuan ini menegaskan bahwa *computer attitude* berperan dalam menentukan niat terhadap penggunaan perangkat lunak akuntansi. Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa pengguna yang memiliki niat sesuai kebutuhan dan terus menggunakan teknologi akan merasakan manfaat secara langsung. Sebaliknya, jika teknologi tidak memberikan manfaat, niat untuk menggunakannya akan menurun. Hal ini menunjukkan bahwa *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* berpengaruh terhadap niat penggunaan, sementara *computer anxiety* tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap niat menggunakan teknologi.

Fiddin dan Arief (2022) melakukan penelitian yang menganalisis pengaruh *computer anxiety*, *computer attitude*, *computer self-efficacy*, kondisi pemfasilitasi, dan faktor sosial terhadap niat mahasiswa Program Studi Akuntansi Keuangan Publik Politeknik Negeri Bengkalis dalam menggunakan *software* akuntansi. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa *computer attitude* berpengaruh signifikan terhadap niat mahasiswa untuk menggunakan *software* akuntansi. Pengaruh serupa juga ditemukan pada variabel *computer self-efficacy* dan kondisi pemfasilitasi, sedangkan *computer anxiety* dan faktor sosial tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan.

Yousafzai (2007) melakukan meta-analisis terhadap 145 penelitian terkait TAM. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat lebih dari 70 variabel eksternal yang memengaruhi *perceived usefulness* dan *perceived ease of use*, salah satunya adalah *computer attitude*.

Chau dan Kong (2001) melakukan penelitian yang mengkaji pengaruh *computer attitude* dan *computer self-efficacy* terhadap perilaku penggunaan teknologi informasi dengan mengadopsi model *Technology Acceptance Model* (TAM) yang diperluas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *computer attitude* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *perceived usefulness* serta *perceived ease of use*. Sementara itu, *computer self-efficacy* berpengaruh negatif namun tidak signifikan terhadap *perceived ease of use* dan hanya menunjukkan pengaruh kecil terhadap *perceived usefulness*. Temuan ini menegaskan bahwa sikap positif terhadap komputer berperan penting dalam membentuk persepsi pengguna mengenai kemudahan dan kegunaan sistem, yang selanjutnya berdampak pada niat individu untuk menggunakan sistem informasi.

Chiou (2011) meneliti penerimaan aplikasi *Web 2.0* oleh calon guru dengan menggunakan model TAM yang diperluas, menambahkan variabel *computer*

attitude dan pengalaman penggunaan. Penelitian ini melibatkan 125 mahasiswa program pendidikan guru di sebuah universitas di Amerika Serikat, menggunakan metode survei kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *computer attitude*, *perceived usefulness*, dan pengalaman penggunaan *Web 2.0* berpengaruh signifikan terhadap *behavioral intention* untuk menggunakan aplikasi *Web 2.0* dalam kegiatan mengajar di masa depan, sementara *perceived ease of use* tidak berpengaruh signifikan. Temuan ini menekankan bahwa sikap positif terhadap komputer menjadi faktor penting yang mendukung penerimaan teknologi, khususnya dalam konteks pendidikan.

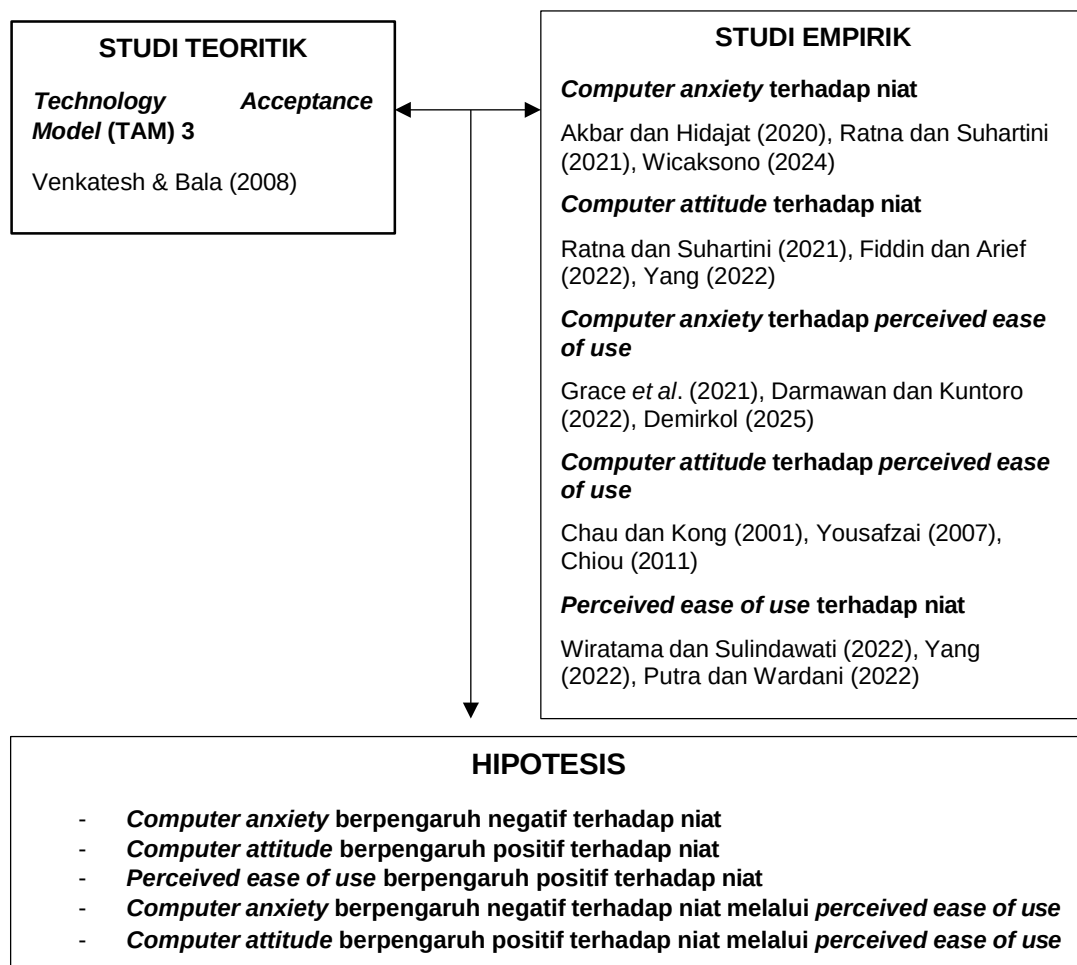
Putra dan Wardani (2022) melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi *behavioral intention to use software* akuntansi pada pelaku UMKM di Kabupaten Blitar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan melibatkan 400 responden UMKM yang datanya dikumpulkan melalui kuesioner. Hasil analisis menunjukkan bahwa *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* berpengaruh signifikan terhadap *attitude toward using* maupun *behavioral intention to use*, baik secara langsung maupun tidak langsung. Selain itu, *attitude toward using* terbukti berperan sebagai variabel mediasi antara *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* terhadap *behavioral intention to use*. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi tingkat kemudahan dan manfaat yang dirasakan dari penggunaan *software* akuntansi, semakin besar pula niat pelaku UMKM untuk mengadopsi dan terus menggunakan teknologi tersebut.

Wiratama dan Sulindawati (2022) meneliti berbagai faktor yang memengaruhi niat pelaku UMKM di Kota Malang untuk menggunakan aplikasi akuntansi. Penelitian ini melibatkan 100 responden dari sektor kuliner yang telah mengimplementasikan aplikasi tersebut, dengan pengolahan data menggunakan

SmartPLS 3.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, dan pengetahuan akuntansi memiliki pengaruh signifikan terhadap niat penggunaan aplikasi akuntansi. Secara khusus, *perceived ease of use* terbukti meningkatkan niat karena pengguna merasa aplikasi tersebut mudah dioperasikan dan mampu meningkatkan efisiensi kerja. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa semakin mudah suatu aplikasi digunakan, semakin besar kecenderungan UMKM untuk mengadopsinya dalam aktivitas bisnis sehari-hari.

2.3 Kerangka Pemikiran

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh computer anxiety, computer attitude, serta *perceived ease of use* terhadap niat penggunaan cloud accounting. Kerangka pemikiran yang menjadi dasar dalam penelitian ini disajikan pada gambar berikut.



Gambar 2.4 Kerangka Pemikiran

2.4 Pengembangan Hipotesis

Penyusunan hipotesis dalam penelitian ini didasarkan pada kajian teoritis serta temuan empiris dari studi terdahulu. Berdasarkan landasan tersebut, penelitian ini merumuskan lima hipotesis, dengan uraian penjelasan sebagai berikut.

2.4.1 Pengaruh *Computer Anxiety* terhadap Niat menggunakan *Cloud Accounting*

Dalam kerangka TAM 3, penerimaan teknologi dipengaruhi oleh aspek psikologis serta kepercayaan individu dalam mengoperasikan komputer. Salah satu faktor psikologis yang banyak diteliti adalah *computer anxiety*, yaitu perasaan takut, gelisah, atau cemas ketika berinteraksi dengan komputer. Kecemasan tersebut berpotensi memengaruhi penilaian individu terhadap *perceived ease of use* maupun *perceived usefulness*, yang pada gilirannya berimplikasi pada niat perilaku untuk memanfaatkan teknologi, termasuk *cloud accounting*. Mahasiswa sebagai calon akuntan dituntut memiliki kesiapan menghadapi transformasi digital, sehingga tingkat *computer anxiety* yang mereka miliki berpotensi menentukan seberapa besar niat mereka untuk mengadopsi sistem akuntansi berbasis *cloud*.

Penelitian terdahulu oleh Akbar dan Hidajat (2020), Ratna dan Suhartini (2021), dan Wicaksono (2024) mengindikasikan bahwa *computer anxiety* memberikan dampak negatif pada niat individu menggunakan *software* akuntansi. Sejalan dengan pemaparan tersebut, hipotesis yang dikembangkan dalam penelitian ini disajikan sebagai berikut.

H1: *Computer anxiety* berpengaruh negatif terhadap niat menggunakan *cloud accounting*.

2.4.2 Pengaruh *Computer Attitude* terhadap Niat menggunakan *Cloud Accounting*

Dalam kerangka TAM, sikap terhadap komputer (*computer attitude*) merupakan salah satu variabel eksternal yang mencerminkan evaluasi positif maupun negatif seseorang terhadap penggunaan teknologi. Sikap positif akan menimbulkan rasa nyaman, percaya diri, dan keyakinan bahwa komputer membawa manfaat, sehingga mendorong individu untuk terus menggunakan teknologi tersebut. Sebaliknya, sikap negatif dapat memunculkan penolakan, keraguan, atau keengganan dalam memanfaatkan teknologi. Dalam konteks *cloud accounting*, mahasiswa yang memiliki *computer attitude* positif cenderung lebih mudah menerima dan memanfaatkan sistem akuntansi berbasis *cloud* karena dianggap praktis, bermanfaat, dan relevan dengan kebutuhan di era digital.

Penelitian terdahulu oleh Ratna dan Suhartini (2021), Fiddin dan Muhammad Arief (2022), dan Yang (2022) membuktikan bahwa *computer attitude* berpengaruh positif terhadap niat penggunaan *software* akuntansi. Sejalan dengan pemaparan tersebut, hipotesis yang dikembangkan dalam penelitian ini disajikan sebagai berikut.

H2: *Computer attitude* berpengaruh positif terhadap niat menggunakan *cloud accounting*

2.4.3 Pengaruh *Perceived Ease of Use* terhadap Niat menggunakan *Cloud Accounting*

Dalam kerangka TAM, *perceived ease of use* dipandang sebagai salah satu faktor kunci yang memengaruhi niat penggunaan. Davis (1989) menjelaskan bahwa *perceived ease of use* adalah tingkat keyakinan individu bahwa penggunaan suatu sistem dapat dilakukan tanpa membutuhkan banyak usaha. Ketika sebuah teknologi dirasakan mudah digunakan, pengguna akan memiliki

sikap yang lebih positif terhadapnya, sehingga mendorong peningkatan niat penggunaan. Dalam konteks *cloud accounting*, persepsi bahwa sistem mudah dipelajari, dipahami, dan dioperasikan akan menumbuhkan keyakinan dan motivasi mahasiswa akuntansi untuk terus mengadopsi dan memanfaatkan sistem tersebut dalam aktivitas akademik maupun profesional mereka.

Penelitian oleh Wiratama dan Sulindawati (2022), Yang (2022), Putra dan Wardani (2022) mengindikasikan bahwa *perceived ease of use* berpengaruh positif terhadap niat menggunakan teknologi. Sejalan dengan pemaparan tersebut, hipotesis yang dikembangkan dalam penelitian ini disajikan sebagai berikut.

H3: *Perceived ease of use* berpengaruh positif terhadap niat penggunaan *cloud accounting*

2.4.4 Pengaruh *Computer Anxiety* terhadap Niat menggunakan *Cloud Accounting* melalui *Perceived Ease of Use*

Dalam kerangka TAM 3, *perceived ease of use* dipengaruhi oleh berbagai faktor psikologis pengguna, salah satunya adalah *computer anxiety*. Dalam TAM, Davis (1989) mengemukakan bahwa semakin mudah suatu teknologi dipersepsikan untuk digunakan, semakin besar kemungkinan teknologi tersebut diadopsi oleh pengguna, namun individu yang memiliki tingkat *computer anxiety* tinggi cenderung memandang penggunaan teknologi sebagai sesuatu yang sulit dan menakutkan, sehingga menurunkan persepsi kemudahan penggunaan. Dengan demikian, secara teoritis *computer anxiety* diasumsikan memberikan dampak negatif terhadap *perceived ease of use*, karena kondisi emosional yang penuh kekhawatiran menghambat individu untuk mengeksplorasi serta mempelajari teknologi baru, termasuk *cloud accounting*.

Penelitian oleh Grace *et al.* (2021), Darmawan dan Kuntoro (2022), dan Demirkol (2025) menunjukkan *computer anxiety* memiliki hubungan negatif dengan *perceived ease of use* dalam niat individu menggunakan teknologi. Sejalan dengan pemaparan tersebut, hipotesis yang dikembangkan dalam penelitian ini disajikan sebagai berikut.

H4: *Computer anxiety* berpengaruh negatif terhadap niat menggunakan *cloud accounting* melalui *perceived ease of use*.

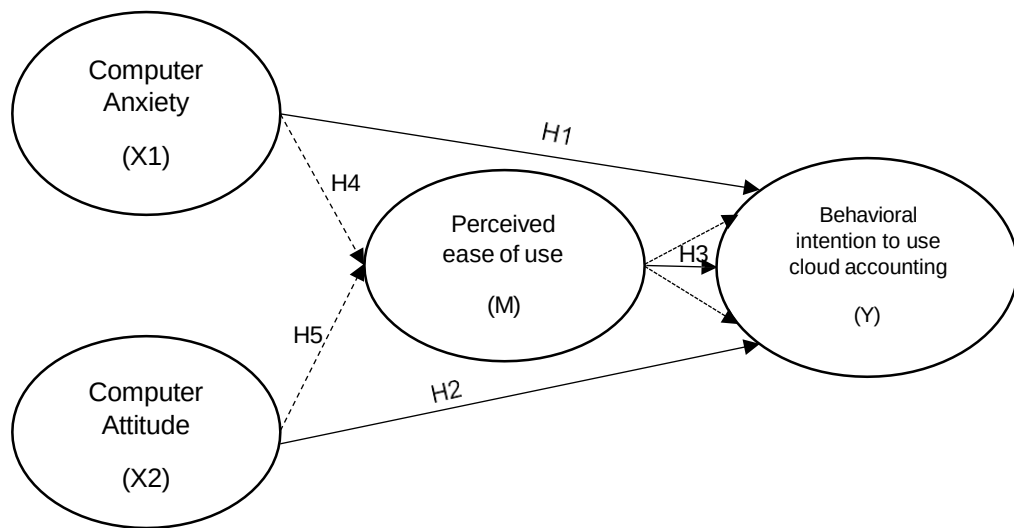
2.4.5 Pengaruh *Computer Attitude* terhadap Niat menggunakan *Cloud Accounting* melalui *Perceived Ease of Use*

Dalam kerangka TAM, *computer attitude* dipandang sebagai variabel eksternal yang berperan dalam membentuk keyakinan individu terhadap *perceived ease of use* suatu teknologi. Davis (1989) menekankan bahwa *perceived ease of use* terbentuk dari pengalaman serta evaluasi pengguna terhadap interaksi dengan sistem, yang dapat dipengaruhi oleh sikap positif maupun negatif terhadap komputer. Sikap positif mendorong pengguna lebih terbuka untuk bereksperimen dan mencoba teknologi baru sehingga meningkatkan persepsi kemudahan penggunaan. Sebaliknya, sikap negatif dapat menghambat eksplorasi pengguna dan menurunkan keyakinan mereka bahwa suatu sistem mudah digunakan. Dengan demikian, *computer attitude* diyakini memiliki peran penting dalam membentuk *perceived ease of use* teknologi akuntansi berbasis *cloud*.

Penelitian oleh Chau dan Kong (2001), Yousafzai (2007), dan Chiou (2011) mengindikasikan bahwa *computer attitude* berhubungan positif dengan *perceived ease of use* dalam niat individu menggunakan teknologi. Sejalan dengan pemaparan tersebut, hipotesis yang dikembangkan dalam penelitian ini disajikan sebagai berikut.

H5: *Computer attitude* berpengaruh positif terhadap niat menggunakan *cloud accounting* melalui *Perceived Ease of Use*.

Mengacu pada hipotesis yang telah dirumuskan, maka model penelitian ini ditampilkan pada Gambar 2.5.



Gambar 2.6 Model Penelitian