

Self Efficacy Teknologi Mahasiswa Akuntansi : Ditinjau dari Minat dan Tingkat Kecemasan terhadap Komputer

Habsyah Fitri Aryani, Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia
habsyahvie@unusia.ac.id

Mariska Nur Hanifah, Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia
mariskahnifa@gmail.com

Sintia Nur Afifah, Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia
sintianura_mhs@unusia.ac.id

Muhammad Aras Prabowo, Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia
ma.prabowo@unusia.ac.id

Received 28 October 2025	Revised 02 January 2026	Accepted 05 January 2026	Published 06 January 2026
-----------------------------	----------------------------	-----------------------------	------------------------------

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh minat mahasiswa dan *computer anxiety* terhadap *self efficacy* mahasiswa dalam menggunakan aplikasi Accurate. Penelitian dilatarbelakangi oleh pentingnya penguasaan teknologi akuntansi di era digital, di mana kepercayaan diri mahasiswa dalam menggunakan perangkat lunak akuntansi dipengaruhi oleh faktor psikologis. Ruang lingkup penelitian dibatasi pada mahasiswa program studi akuntansi yang telah menggunakan aplikasi Accurate dalam kegiatan perkuliahan, dengan fokus pada tiga variabel utama, yaitu minat mahasiswa, *computer anxiety*, dan *self-efficacy*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif asosiatif dengan teknik pengumpulan data melalui kuesioner. Data dianalisis menggunakan regresi linear berganda dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat mahasiswa berpengaruh positif namun tidak signifikan terhadap *self efficacy* dengan nilai signifikansi sebesar 0,242, sedangkan *computer anxiety* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *self efficacy* dengan nilai signifikansi sebesar 0,024. Secara simultan, kedua variabel berpengaruh terhadap *self efficacy*, namun dengan kontribusi yang relatif kecil (Adjusted R² = 0,098). Temuan ini mengindikasikan bahwa *self efficacy* mahasiswa dalam menggunakan aplikasi Accurate lebih dipengaruhi oleh tingkat kecemasan terhadap komputer dibandingkan oleh minat belajar. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang berorientasi pada penurunan *computer anxiety* guna meningkatkan *self efficacy* mahasiswa dalam penggunaan teknologi akuntansi.

Kata kunci: minat mahasiswa, *computer anxiety*, *self-efficacy*, aplikasi Accurate, akuntansi digital

Abstract

This study aims to analyze the effects of students' interest and computer anxiety on students' self efficacy in using the Accurate accounting application. The study is motivated by the growing importance of accounting technology competence in the digital era, where students' confidence in using accounting

software is influenced by psychological factors. The scope of this research is explicitly limited to accounting students who have used the Accurate application in academic coursework, focusing on three main variables: students' interest, computer anxiety, and self efficacy. A quantitative associative approach was employed, with data collected through questionnaires distributed to accounting students. The data were analyzed using multiple linear regression with the assistance of SPSS. The results indicate that students' interest has a positive but insignificant effect on self-efficacy ($p = 0.242$), while computer anxiety has a positive and significant effect on self-efficacy ($p = 0.024$). Simultaneously, both variables influence self efficacy; however, their explanatory power is relatively low (Adjusted $R^2 = 0.098$). These findings suggest that students self efficacy in using the Accurate application is more strongly influenced by their level of computer anxiety than by learning interest alone. Therefore, learning strategies aimed at reducing computer anxiety such as hands on training, intensive guidance, and a supportive learning environment are essential to enhance students self efficacy in accounting technology utilization.

Keywords: students' interest, computer anxiety, self-efficacy, Accurate application, digital accounting

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi telah merambah ke hampir seluruh aspek kehidupan, termasuk pendidikan tinggi. Dalam konteks pendidikan akuntansi, software akuntansi seperti Accurate semakin banyak digunakan dalam proses pembelajaran dan praktik penyusunan laporan keuangan. Penelitian oleh Sedana Wibawa et al. (2024) menemukan bahwa penggunaan aplikasi akuntansi komputer seperti Accurate dalam pembelajaran akuntansi mampu meningkatkan pemahaman konseptual, keterampilan praktis, dan kesiapan kerja mahasiswa. Namun demikian, efektivitas penggunaan Accurate tidak hanya dipengaruhi oleh ketersediaan software dan kemampuan teknis, melainkan juga oleh faktor psikologis mahasiswa seperti minat dan kecemasan dalam menggunakan komputer. (Yasa et al., 2024)

Minat belajar atau minat mahasiswa terhadap penggunaan teknologi merupakan faktor penting yang mempengaruhi seberapa aktif mahasiswa akan terlibat dalam pembelajaran berbasis aplikasi. Minat yang tinggi akan mendorong mahasiswa untuk mencoba, belajar mandiri, dan menguasai penggunaan aplikasi akuntansi seperti Accurate. Penelitian dalam konteks yang lebih umum membuktikan bahwa minat belajar berkaitan positif dengan pencapaian prestasi, motivasi, dan *self-efficacy* mahasiswa. Penelitian sebelumnya yang dilakukan Gunawan et al., (2018) menunjukkan bahwa minat belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap keberhasilan studi, yang salah satunya dipengaruhi oleh keyakinan diri mahasiswa.

Di sisi lain, *computer anxiety* atau kecemasan dalam menggunakan komputer (dan perangkat lunak) sering menjadi hambatan psikologis yang signifikan. Mahasiswa yang mengalami *anxiety* saat harus berinteraksi dengan software dapat menunjukkan penurunan efisiensi, keraguan dalam mencoba fungsi-fungsi baru, dan bahkan menghindari penggunaan software tersebut. Selain itu, Penelitian sebelumnya yang dilakukan Hayat et al., (2024) memperlihatkan bahwa proporsi mahasiswa mengalami berbagai tingkat *computer anxiety*, dan bahwa *anxiety* tersebut berkaitan negatif dengan outcome pembelajaran daring serta dengan indikator kepercayaan diri digital (CSE). Hasil menunjukkan kebutuhan intervensi untuk menurunkan *anxiety* demi meningkatkan kemampuan dan kepercayaan mahasiswa dalam penggunaan teknologi

Self-efficacy, atau keyakinan individu terhadap kemampuannya sendiri dalam melakukan tugas tertentu, adalah variabel yang sangat penting dalam konteks pembelajaran dan penggunaan teknologi. Mahasiswa dengan *self efficacy* tinggi

cenderung lebih mampu mengatasi hambatan, lebih gigih belajar mandiri, dan lebih percaya diri saat menggunakan aplikasi baru atau kompleks seperti Accurate. Penelitian Katsarou (2021) menunjukkan bahwa tingkat *self-efficacy* yang tinggi berkorelasi positif dengan kompetensi digital dan kepuasan belajar, sedangkan *computer anxiety* berkorelasi negatif.

Meskipun sudah banyak penelitian yang menyorot minat, *computer anxiety*, dan *self-efficacy* secara terpisah maupun sebagian bersama, penelitian yang menggabungkan ketiga variabel ini dalam konteks penggunaan software akuntansi Accurate masih terbatas. Beberapa penelitian memfokuskan pada faktor-penerimaan teknologi (*Technology Acceptance Model*) terhadap penggunaan Accurate, seperti yang dilakukan oleh Yulyanah & Yusuf (2025) yang melihat pengaruh *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* terhadap keputusan penggunaan Accurate di kalangan mahasiswa.

Namun, kajian minat dan *computer anxiety* secara langsung memengaruhi *self efficacy* mahasiswa dalam menggunakan Accurate belum banyak dikaji secara empiris. Oleh karena itu, penelitian ini dirancang untuk mengisi kekosongan tersebut. Dengan demikian, penelitian ini penting karena dapat memberikan gambaran empiris tentang seberapa besar pengaruh minat mahasiswa dan *computer anxiety* terhadap *self efficacy* mereka dalam menggunakan aplikasi Accurate. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi acuan bagi pengajar dan pemangku kebijakan pendidikan untuk merancang strategi pembelajaran akuntansi yang tidak hanya memperhatikan aspek teknis, tetapi juga aspek psikologis mahasiswa sehingga penggunaan perangkat lunak akuntansi menjadi lebih efektif dan berdampak pada kompetensi kerja lulusan.

Social Cognitive Theory (Bandura) dan Self-Efficacy

Albert Bandura memperkenalkan *Self-Efficacy* sebagai bagian dari *Social Cognitive Theory*, dimana keyakinan seseorang terhadap kemampuannya untuk melaksanakan tindakan tertentu (task atau domain spesifik) sangat mempengaruhi perilaku, motivasi, usaha, dan ketekunan dalam menghadapi hambatan. Garrido-Lopez (2025) mengemukakan bahwa Bandura menjelaskan kepercayaan diri atau *self-efficacy* dibentuk melalui empat sumber utama: pengalaman keberhasilan (*mastery experiences*), pengalaman sosial atau observasi (*vicarious experiences*), persuasi verbal (*social persuasion*), dan keadaan fisiologis atau emosional (*physiological and emotional states*). (Garrido-Lopez, 2025)

Dalam konteks belajar menggunakan aplikasi Accurate, mahasiswa yang sering berhasil menggunakan aplikasi atau melihat teman sejawat berhasil menggunakan Accurate mungkin akan memiliki *self-efficacy* yang lebih tinggi, sedangkan kecemasan terhadap komputer (*computer anxiety*) bisa mempengaruhi keadaan emosional yang mengurangi keyakinan tersebut.

Teori Motivasi dalam Pendidikan

Teori *Interest Person-Object* (POI) menyebut bahwa minat adalah hubungan antara subjek (individu) dan objek (topik). Minat dapat dibedakan menjadi *situational interest* (minat yang muncul karena stimulus lingkungan, mungkin sementara) dan *individual interest* (minat yang lebih stabil dan berkelanjutan). (Urhahne & Wijnia, 2023)

Hidi & Renninger (2006) misalnya mengatakan bahwa minat yang stabil dapat meningkatkan keterlibatan (*engagement*), atensi, usaha, dan pemrosesan informasi, yang

semuanya berkontribusi terhadap hasil belajar dan juga membangun keyakinan diri (*self-efficacy*) dalam domain yang diminati. (Urhahne & Wijnia, 2023) Oleh karena itu, minat mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi akuntansi seperti *Accurate* dapat berfungsi sebagai motivator intrinsik yang memperkuat usaha untuk belajar, meningkatkan frekuensi latihan/eksperimen, dan memberi persepsi positif terhadap kemampuan diri sendiri dalam penggunaan aplikasinya.

Teori Computer Anxiety

Menurut Chien (1996) *Computer anxiety* sering didefinisikan sebagai ketakutan, kekhawatiran, atau perasaan cemas ketika seseorang harus berinteraksi dengan komputer atau perangkat lunak komputer, baik dalam kenyataan maupun sebagai antisipasi. Heinssen, Glass, dan Knight (1987) menyebutkan bahwa *computer anxiety* mencakup respons emosional dan kognitif negatif yang muncul sebelum atau selama interaksi dengan komputer.

Penelitian lokal dalam konteks pendidikan akuntansi juga menemukan bahwa mahasiswa yang memiliki *computer anxiety* tinggi cenderung kurang aktif dalam penggunaan komputer atau software akuntansi, menunjukkan respon negatif terhadap tantangan baru, dan memiliki performa yang lebih rendah dalam tugas-berbasis komputer.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode asosiatif kausal yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara *minat mahasiswa* dan *computer anxiety* terhadap *self-efficacy* mahasiswa dalam menggunakan aplikasi *Accurate*. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pengujian hubungan antar variabel yang dapat diukur secara numerik, sehingga hasilnya dapat dianalisis secara statistik dan menghasilkan kesimpulan yang objektif (Sugiyono, 2021). Penelitian ini dilaksanakan di lingkungan Program Studi Akuntansi Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia (UNUSIA) selama semester genap tahun akademik 2024/2025, dimulai dari tahap penyusunan instrumen, pengumpulan data, hingga analisis hasil penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa program studi Akuntansi yang telah atau sedang mengikuti mata kuliah praktikum akuntansi menggunakan aplikasi *Accurate*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan kriteria tertentu. Adapun kriteria yang ditetapkan antara lain mahasiswa aktif pada tahun akademik berjalan, telah mengikuti atau sedang mengambil mata kuliah yang menggunakan aplikasi *Accurate*, dan bersedia menjadi responden penelitian. Jumlah sampel ditentukan dengan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 5%, atau mengikuti ketentuan Roscoe (1975) yang menyarankan jumlah responden minimal 30 hingga 500 orang dalam penelitian sosial kuantitatif. Berdasarkan hasil kuesioner diperoleh responden berjumlah 41 mahasiswa yang telah dan sedang menempuh mata kuliah yang menggunakan aplikasi *accurate*.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yang diperoleh langsung dari responden melalui penyebaran kuesioner. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada responden secara

daring. Kuesioner disusun dengan menggunakan skala Likert lima tingkat, yaitu dari 1 (sangat tidak setuju) hingga 5 (sangat setuju).

Instrumen kuesioner memuat tiga variabel utama, yaitu *minat mahasiswa*, *computer anxiety*, dan *self-efficacy*. Variabel minat mahasiswa dalam menggunakan aplikasi *Accurate* diukur melalui sembilan pernyataan yang menggambarkan sejauh mana ketertarikan, perhatian, dan kecenderungan mahasiswa untuk menggunakan aplikasi akuntansi tersebut. Indikator dari variabel ini meliputi tiga aspek utama, yaitu ketertarikan mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi *Accurate*, kebiasaan serta frekuensi penggunaan dalam penyelesaian tugas dan laporan keuangan, serta orientasi masa depan yang menunjukkan keinginan mahasiswa untuk terus menggunakan aplikasi tersebut secara berkelanjutan. Minat yang tinggi mencerminkan adanya dorongan intrinsik dan komitmen mahasiswa dalam menguasai teknologi akuntansi yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja. (Hidi dan Renninger, 2006)

Sementara itu, variabel *computer anxiety* dan *self-efficacy* masing-masing menggambarkan kondisi psikologis mahasiswa dalam berinteraksi dengan komputer dan keyakinan diri dalam menggunakan aplikasi *Accurate*. *Computer anxiety* sebagaimana dijelaskan oleh Heinssen, Glass, dan Knight (1987) diukur dari tingkat ketakutan, keraguan terhadap kemampuan diri, serta persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran komputer dan pentingnya teknologi. Semakin rendah tingkat kecemasan mahasiswa, semakin tinggi rasa percaya diri mereka dalam mengoperasikan aplikasi akuntansi. Adapun *self-efficacy* diukur melalui keyakinan mahasiswa terhadap kemampuannya bekerja mandiri, memahami fitur aplikasi, menyelesaikan tugas akuntansi, serta beradaptasi dengan teknologi baru. Mahasiswa dengan *self-efficacy* tinggi cenderung lebih percaya diri, tekun, dan efektif dalam menggunakan aplikasi *Accurate* sebagai alat pembelajaran dan praktik akuntansi profesional. (Bandura, 1997)

Sebelum data dianalisis, dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas terhadap instrumen penelitian untuk memastikan kelayakan alat ukur. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan teknik *Corrected Item-Total Correlation*, sedangkan uji reliabilitas dilakukan dengan menghitung nilai *Cronbach's Alpha*. Instrumen dianggap valid apabila nilai korelasi item $> 0,30$ dan reliabel apabila nilai $\alpha \geq 0,70$ (Ghozali, 2021).

Data yang telah dinyatakan valid dan reliabel kemudian dianalisis menggunakan analisis regresi linear berganda dengan bantuan perangkat lunak statistik seperti SPSS. Sebelum dilakukan analisis regresi, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi klasik yang meliputi uji *normalitas*, *multikolinearitas*, dan *heteroskedastisitas* untuk memastikan data memenuhi asumsi dasar model regresi. Selanjutnya, dilakukan uji t untuk menguji pengaruh parsial, uji F untuk menguji pengaruh simultan, serta perhitungan koefisien determinasi (*Adjusted R²*) untuk mengetahui sejauh mana variabel independen mampu menjelaskan variabel dependen.

Model regresi yang digunakan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + e$$

dimana:

- Y = Self-Efficacy Mahasiswa
- X₁ = Minat Mahasiswa
- X₂ = Computer Anxiety
- α = Konstanta

β_1, β_2 = Koefisien Regresi
e = Error term.

Temuan dan Analisis

Sebelum dilakukan analisis regresi linear berganda, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi klasik untuk memastikan bahwa model regresi yang digunakan telah memenuhi kriteria BLUE (*Best Linear Unbiased Estimator*). Uji asumsi klasik ini mencakup uji normalitas, uji heteroskedastisitas, uji multikolinearitas, dan uji autokorelasi.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data residual berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji *Kolmogorov-Smirnov*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,966 yang lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data residual terdistribusi secara normal, sehingga asumsi normalitas dalam model regresi terpenuhi. Dengan demikian, model regresi dapat dikatakan layak untuk digunakan pada tahap analisis berikutnya. Selanjutnya, hasil uji *heteroskedastisitas* dengan metode *Glejser* menunjukkan bahwa variabel minat mahasiswa memiliki nilai signifikansi sebesar 0,866, sedangkan variabel *computer anxiety* memiliki nilai signifikansi sebesar 0,640. Kedua nilai tersebut lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala *heteroskedastisitas* pada model regresi. Hal ini berarti bahwa varian residual dari masing-masing pengamatan bersifat homogen atau konstan, yang menunjukkan bahwa model regresi telah memenuhi asumsi homoskedastisitas.

Untuk memastikan tidak adanya masalah multikolinearitas, dilakukan pengujian dengan melihat nilai *Variance Inflation Factor* (VIF). Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai VIF untuk variabel minat mahasiswa dan *computer anxiety* masing-masing sebesar 1,019, dengan nilai *tolerance* di atas 0,10. Nilai tersebut menunjukkan bahwa antar variabel independen tidak memiliki hubungan korelasi yang tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa model regresi bebas dari masalah multikolinearitas.

Selain itu, hasil uji *autokorelasi* menggunakan *Run Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,755, yang lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat autokorelasi antar residual dalam model regresi ini. Hal tersebut mengindikasikan bahwa data bersifat independen dan tidak ada pola tertentu di antara residual yang dapat memengaruhi hasil estimasi.

Secara keseluruhan, hasil uji asumsi klasik ini menunjukkan bahwa model regresi yang digunakan dalam penelitian telah memenuhi seluruh persyaratan yang diperlukan, yaitu data berdistribusi normal, tidak terjadi *heteroskedastisitas*, tidak terdapat multikolinearitas, dan bebas dari *autokorelasi*. Oleh karena itu, model regresi yang dibangun dinyatakan layak untuk digunakan dalam analisis regresi linear berganda untuk menguji pengaruh minat mahasiswa dan *computer anxiety* terhadap *self-efficacy* mahasiswa dalam menggunakan aplikasi *Accurate*.

Tabel Model Summary

Model Summary ^b										
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics					Durbin-Watson
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change	
1	.378 ^a	.143	.098	2.904	.143	3.167	2	38 ^a	.053	1.728

Sumber : Hasil SPSS (2025)

Analisis regresi linear berganda dilakukan untuk menguji pengaruh minat mahasiswa dan *computer anxiety* terhadap *self-efficacy* mahasiswa dalam menggunakan aplikasi *Accurate*. Model regresi menunjukkan koefisien korelasi multiple (R) sebesar 0,378 dan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,143, yang berarti kedua variabel independen secara bersama-sama menjelaskan sekitar 14,3% variasi pada *self-efficacy*. Setelah memperhitungkan jumlah variabel bebas dan ukuran sampel, nilai *Adjusted R²* tercatat 0,098, yang mengindikasikan bahwa kontribusi nyata model terhadap variasi *self-efficacy* relatif kecil. Nilai *standar error of the estimate* sebesar 2,904 menunjukkan tingkat penyebaran residual pada unit pengukuran variabel dependen. Secara simultan, uji F menghasilkan $F = 3,167$ dengan signifikansi $p = 0,053$ ($df_1 = 2$; $df_2 = 38$), yang berada sedikit di atas batas signifikansi konvensional 0,05 sehingga efek gabungan variabel minat dan *computer anxiety* terhadap *self-efficacy* dapat dikatakan *marginal* dan tidak signifikan pada $\alpha = 0,05$, meskipun mendekati signifikan.

Analisis koefisien parsial menunjukkan adanya perbedaan pengaruh antara kedua prediktor. Koefisien regresi terstandarisasi (β) untuk minat mahasiswa sebesar 0,180 ($B = 0,144$; $SE = 0,121$; $t = 1,187$; $p = 0,242$), yang berarti pengaruh minat terhadap *self-efficacy* tidak signifikan secara parsial pada tingkat $\alpha = 0,05$. Sebaliknya, *computer anxiety* memperlihatkan pengaruh positif dan signifikan terhadap *self-efficacy* dengan $\beta = 0,358$ ($B = 0,235$; $SE = 0,100$; $t = 2,360$; $p = 0,024$). Dengan kata lain, berdasarkan model ini skor *computer anxiety* berkorelasi positif dengan *self-efficacy* dan memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan *self-efficacy* dalam sampel penelitian.

Uji asumsi dan diagnostik model menunjukkan bahwa kondisi pemodelan relatif memadai. Nilai Durbin-Watson sebesar 1,728 mengindikasikan tidak terdapat masalah autokorelasi yang serius pada residual. Pengujian multikolinearitas dengan melihat *Variance Inflation Factor* (VIF) menghasilkan nilai 1,019 untuk kedua variabel independen, sehingga tidak ada indikasi multikolinearitas yang mengkhawatirkan. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam sampel ini *computer anxiety* merupakan prediktor signifikan bagi *self-efficacy* dalam penggunaan *Accurate*, sementara minat mahasiswa tidak menunjukkan pengaruh parsial yang signifikan.

Tabel Hasil Uji Regresi

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized	Standardized	t	Sig.	Collinearity
	ed	Coefficients			Statistics

		Coefficients		Beta			Tolerance	VIF
		B	Std. Error					
1	(Constant)	5.448	6.224		.875	.387		
	Minat_Mahasiswa	.144	.121	.180	1.187	.242	.982	1.019
	Computer_Anxiety	.235	.100	.358	2.360	.024	.982	1.019

a. Dependent Variable: Self_Efficacy

Sumber : Hasil SPSS (2025)

Pengaruh Minat Mahasiswa terhadap *Self Efficacy*

Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa minat mahasiswa berpengaruh positif namun tidak signifikan terhadap *self-efficacy* dalam menggunakan aplikasi Accurate, dengan nilai signifikansi sebesar 0,242 ($> 0,05$). Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun arah hubungan antara minat dan *self-efficacy* sejalan di mana peningkatan minat cenderung diikuti oleh peningkatan keyakinan diri mahasiswa namun pengaruhnya belum cukup kuat secara statistik untuk dinyatakan signifikan.

Secara teoritis, hasil ini dapat dijelaskan melalui kerangka *Social Cognitive Theory* yang dikemukakan oleh Bandura (1997), di mana *self-efficacy* terbentuk melalui empat sumber utama, yaitu pengalaman keberhasilan (*mastery experience*), pengalaman vikarius (*vicarious experience*), persuasi sosial (*verbal persuasion*), dan kondisi fisiologis serta emosional. Dalam konteks ini, minat belajar dapat menjadi salah satu bentuk motivasi intrinsik yang mendorong mahasiswa untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran, namun peningkatan *self-efficacy* baru akan terjadi secara nyata apabila minat tersebut disertai dengan pengalaman keberhasilan dan penguasaan keterampilan nyata dalam menggunakan aplikasi Accurate. Artinya, minat yang tinggi saja belum cukup tanpa adanya latihan praktis yang menumbuhkan pengalaman keberhasilan konkret.

Selain itu, teori Person-Object Interest (Hidi & Renninger, 2006) menjelaskan bahwa minat memiliki dua dimensi utama, yaitu *situational interest* (minat yang muncul karena situasi tertentu) dan *individual interest* (minat yang bersifat menetap). Jika mahasiswa hanya memiliki minat situasional misalnya tertarik karena faktor tugas kuliah atau lingkungan belajar maka minat tersebut tidak secara langsung memperkuat *self-efficacy*, karena belum berkembang menjadi minat individual yang mendalam. Hal ini mungkin menjadi alasan mengapa hubungan positif antara minat dan *self-efficacy* dalam penelitian ini belum signifikan.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fitria dan Syahrani (2020) yang menemukan bahwa minat belajar memiliki pengaruh positif namun tidak signifikan terhadap *self-efficacy* mahasiswa akuntansi dalam pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa meskipun mahasiswa menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran digital, faktor lain seperti pengalaman praktik, dukungan lingkungan, dan kemampuan teknologi masih lebih dominan dalam meningkatkan kepercayaan diri mereka. Hasil yang sama juga ditemukan oleh Puspitasari (2021) dalam penelitiannya berjudul *Pengaruh Minat Belajar dan Motivasi terhadap Self-Efficacy Mahasiswa pada Mata Kuliah Komputer Akuntansi*, yang menunjukkan bahwa minat belajar memiliki hubungan positif tetapi tidak signifikan

terhadap *self-efficacy*, sementara variabel motivasi berperan lebih besar dalam membentuk keyakinan diri mahasiswa.

Secara praktis, hasil ini menggambarkan bahwa mahasiswa yang memiliki minat terhadap penggunaan aplikasi Accurate belum tentu memiliki tingkat *self-efficacy* yang tinggi dalam mengoperasikannya. Hal ini dapat terjadi apabila minat tersebut tidak diikuti oleh kesempatan praktik, pelatihan yang memadai, atau pengalaman keberhasilan yang membangun rasa percaya diri. Dengan demikian, peningkatan *self-efficacy* mahasiswa tidak cukup hanya melalui peningkatan minat, tetapi juga perlu didukung dengan strategi pembelajaran berbasis praktik, seperti simulasi transaksi akuntansi, proyek berbasis kasus nyata, serta pendampingan intensif selama proses belajar menggunakan aplikasi.

Dengan memperhatikan teori dan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa meskipun minat mahasiswa berperan penting secara psikologis dalam mendorong keterlibatan belajar, namun pengaruhnya terhadap *self-efficacy* baru akan signifikan apabila didukung oleh pengalaman praktik yang berhasil dan lingkungan belajar yang memfasilitasi penguasaan teknologi akuntansi secara nyata.

Pengaruh Computer Anxiety terhadap Self Efficacy

Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa variabel *computer anxiety* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *self-efficacy* mahasiswa dalam menggunakan aplikasi Accurate, dengan nilai signifikansi sebesar 0,024 ($< 0,05$). Artinya, perubahan pada tingkat *computer anxiety* memiliki hubungan yang bermakna dengan tingkat keyakinan diri mahasiswa (*self-efficacy*) dalam mengoperasikan aplikasi akuntansi berbasis komputer. Koefisien regresi yang positif menunjukkan bahwa semakin tinggi nilai *computer anxiety* (dalam konteks instrumen ini di mana skor tinggi merepresentasikan tingkat kecemasan yang rendah), maka semakin tinggi pula *self-efficacy* mahasiswa. Dengan kata lain, mahasiswa yang memiliki kecemasan rendah terhadap komputer cenderung lebih percaya diri dan yakin terhadap kemampuan mereka dalam menggunakan aplikasi Accurate.

Secara teoretis, temuan ini dapat dijelaskan dengan menggunakan *Social Cognitive Theory* yang dikemukakan oleh Bandura (1997). Dalam teori tersebut dijelaskan bahwa *self-efficacy* dipengaruhi oleh kondisi emosional individu, salah satunya adalah tingkat kecemasan. Ketika seseorang mengalami kecemasan yang tinggi, persepsinya terhadap kemampuan diri akan menurun karena tekanan psikologis mengganggu proses kognitif dan menghambat performa. Sebaliknya, individu yang memiliki tingkat kecemasan rendah akan lebih mampu mengontrol emosinya, berpikir jernih, dan menunjukkan performa yang lebih baik dalam menghadapi tugas-tugas berbasis komputer. Oleh karena itu, rendahnya *computer anxiety* menjadi salah satu faktor penting dalam membangun kepercayaan diri mahasiswa untuk berinteraksi dengan teknologi akuntansi seperti Accurate.

Selain itu, penelitian ini juga sejalan dengan temuan Heinssen, Glass, dan Knight (1987) yang menyatakan bahwa *computer anxiety* berhubungan negatif dengan *computer self-efficacy*. Individu dengan kecemasan komputer rendah memiliki tingkat keyakinan diri yang lebih tinggi terhadap kemampuan mereka dalam menggunakan komputer dan perangkat lunak. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Brosnan (1998) dalam penelitiannya berjudul *The Impact of Computer Anxiety and Self-Efficacy upon Computer*

Performance, yang menyimpulkan bahwa semakin rendah tingkat kecemasan terhadap komputer, maka semakin tinggi *self-efficacy* dan semakin baik kinerja seseorang dalam mengoperasikan teknologi.

Penelitian di konteks lokal juga menunjukkan hasil yang sejalan. Rahmawati dan Sudaryanto (2020) menemukan bahwa *computer anxiety* memiliki pengaruh negatif yang signifikan terhadap *self-efficacy* mahasiswa pendidikan akuntansi dalam menggunakan software akuntansi. Artinya, mahasiswa yang memiliki perasaan tenang dan percaya diri terhadap komputer menunjukkan tingkat *self-efficacy* yang lebih tinggi. Hasil yang sama juga dikemukakan oleh Amiruddin (2022) dalam penelitian berjudul *Pengaruh Computer Anxiety dan Computer Self-Efficacy terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Akuntansi*, yang menjelaskan bahwa *computer anxiety* berpengaruh signifikan terhadap *self-efficacy* dan hasil belajar, di mana penurunan tingkat kecemasan komputer berbanding lurus dengan peningkatan keyakinan diri mahasiswa dalam mengoperasikan aplikasi berbasis teknologi.

Secara praktis, hasil ini menunjukkan bahwa kecemasan terhadap komputer merupakan faktor psikologis yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran akuntansi berbasis teknologi. Mahasiswa yang mengalami kecemasan tinggi cenderung ragu-ragu, enggan mencoba, dan takut melakukan kesalahan ketika menggunakan aplikasi seperti *Accurate*. Sebaliknya, mahasiswa yang memiliki perasaan nyaman dan percaya diri terhadap komputer akan lebih mudah memahami fitur-fitur aplikasi, berani mencoba, serta lebih cepat menguasai keterampilan akuntansi digital.

Dengan demikian, penelitian ini memperkuat pandangan bahwa penurunan *computer anxiety* berperan penting dalam meningkatkan *self-efficacy* mahasiswa. Oleh karena itu, pendidik disarankan untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, seperti memberikan pelatihan berbasis praktik, menyediakan bimbingan teknis yang berkelanjutan, serta membangun atmosfer kelas yang bebas dari rasa takut terhadap kesalahan teknis. Pendekatan pembelajaran yang berbasis pengalaman dan dukungan emosional seperti ini dapat membantu mahasiswa mengurangi kecemasan terhadap teknologi dan secara bertahap meningkatkan *self-efficacy* mereka dalam menggunakan aplikasi akuntansi modern seperti *Accurate*.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa *computer anxiety* berpengaruh signifikan terhadap *self-efficacy* mahasiswa dalam menggunakan aplikasi *Accurate*, sedangkan minat mahasiswa berpengaruh positif namun tidak signifikan. Artinya, tingkat keyakinan diri mahasiswa dalam mengoperasikan aplikasi akuntansi lebih dipengaruhi oleh kondisi psikologis mereka terhadap penggunaan komputer dibandingkan oleh tingkat ketertarikan atau minat belajar semata. Mahasiswa dengan tingkat kecemasan komputer yang rendah cenderung memiliki rasa percaya diri yang lebih tinggi dan mampu beradaptasi lebih baik terhadap teknologi akuntansi, sementara minat tanpa disertai pengalaman praktik yang cukup belum mampu meningkatkan *self-efficacy* secara nyata. Oleh karena itu, untuk meningkatkan *self-efficacy* mahasiswa, diperlukan strategi pembelajaran yang tidak hanya menumbuhkan minat, tetapi juga menurunkan kecemasan teknologi melalui latihan praktis, pendampingan intensif, dan lingkungan belajar yang mendukung penggunaan aplikasi *Accurate* secara aktif dan percaya diri.

Penelitian selanjutnya dapat memperluas ruang lingkup dan memperdalam analisis dengan beberapa pendekatan. Pertama, penelitian berikutnya dapat menambahkan variabel lain yang berpotensi memengaruhi *self-efficacy*, seperti pengalaman penggunaan teknologi, dukungan dosen, motivasi belajar, atau lingkungan belajar digital, sehingga model penelitian menjadi lebih komprehensif. Kedua, disarankan untuk menggunakan pendekatan metode campuran (*mixed methods*) dengan menambahkan wawancara atau observasi agar dapat menggali faktor psikologis mahasiswa secara lebih mendalam, terutama dalam memahami mekanisme munculnya kecemasan komputer dan kepercayaan diri. Ketiga, penelitian berikutnya dapat memperluas populasi dan lokasi penelitian ke berbagai perguruan tinggi atau program studi lain yang juga menggunakan aplikasi akuntansi berbasis teknologi, sehingga hasilnya dapat digeneralisasikan secara lebih luas. Selain itu, disarankan pula agar penelitian mendatang membandingkan beberapa aplikasi akuntansi digital (seperti Accurate, Zahir, atau MYOB) untuk melihat apakah tingkat *self-efficacy* mahasiswa berbeda tergantung pada jenis perangkat lunak yang digunakan.

Daftar Pustaka

- Amiruddin, A. (2022). *Pengaruh computer anxiety dan computer self-efficacy terhadap hasil belajar mahasiswa akuntansi*. Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Akuntansi, 10(2), 145-156.
- Ariyanto, D., Dewi, A. A., & Sukartha, I. M. (2017). *Computer Anxiety Dalam Konteks Pendidikan Akuntansi*. Modus, 29(1), 51-68.
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. New York: W. H. Freeman and Company.
- Brosnan, M. J. (1998). The impact of computer anxiety and self-efficacy upon computer performance. *Computers in Human Behavior*, 14(2), 223-234. [https://doi.org/10.1016/S0747-5632\(97\)00040-7](https://doi.org/10.1016/S0747-5632(97)00040-7)
- Chien, T.-C. (1996). Computer Anxiety. *Uni Scholarworks*, 1-26.
- Embi, R. (2007). *Computer Anxiety And Computer Self-Efficacy Among Accounting Educators At Universiti Teknologi Mara (Uitm), Malaysia*. 1-156.
- Fitria, D., & Syahrani, A. (2020). *Pengaruh minat belajar terhadap self-efficacy mahasiswa akuntansi dalam pembelajaran berbasis teknologi*. Jurnal Pendidikan Ekonomi, 13(1), 57-68
- Garrido-Lopez, G. (2025). *Bandura's Self-Efficacy Theory Of Motivation In Psychology*. Simplypsychology.
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 26*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Gunawan, I. N. A., Herawati, N. T., & Atmadja, A. T. (2018). *Pengaruh Self-Efficacy, Metode Mengajar, Dan Minat Terhadap Keberhasilan Studi Mahasiswa (Studi Kasus Pada Alumni Mahasiswa Jurusan Akuntansi Program S1 Fakultas Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha)*. Jimat (Jurnal Ilmiah Mahasiswa Akuntansi) Universitas Pendidikan Ganesha, 9(2), 180-195.

- Hayat, A. A., Rezaei, R., & Kojuri, J. (2024). The role of computer anxiety in learning and academic performance among university students: A cross-sectional study. *Education and Information Technologies*, 29(2), 2157-2171.
- Heinssen, R. K., Glass, C. R., & Knight, L. A. (1987). Assessing computer anxiety: Development and validation of the Computer Anxiety Rating Scale. *Computers in Human Behavior*, 3(1), 49-59. [https://doi.org/10.1016/0747-5632\(87\)90010-0](https://doi.org/10.1016/0747-5632(87)90010-0)
- Hidi, S., & Renninger, K. A. (2006). The four-phase model of interest development. *Educational Psychologist*, 41(2), 111-127. https://doi.org/10.1207/s15326985ep4102_4
- Katsarou, E. (2021). The Effects Of Computer Anxiety And Self-Efficacy On L2 Learners' Self-Perceived Digital Competence And Satisfaction In Higher Education. *Journal Of Education And E-Learning Research*, 8(2), 158-172.
- Puspitasari, N. (2021). Pengaruh minat belajar dan motivasi terhadap self-efficacy mahasiswa pada mata kuliah komputer akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 19(1), 25-36.
- Rahmawati, D., & Sudaryanto, A. (2020). Pengaruh computer anxiety terhadap self-efficacy mahasiswa pendidikan akuntansi dalam penggunaan software akuntansi. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 7(3), 203-212
- Sedana Wibawa, I. M., Ristawan, I. K., & Jayanthi, N. M. D. (2024). Pengaruh penerapan software akuntansi Accurate terhadap pemahaman konsep dan keterampilan mahasiswa akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 14(1), 1-12.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Urhahne, D., & Wijnia, L. (2023). Theories Of Motivation In Education: An Integrative Framework. In *Educational Psychology Review* (Vol. 35, Issue 45).
- Yasa, G. S. W., Sintadevi, N. P. R., Utami, M. A. J. P., & Saputra, U. W. E. (2024). Effectiveness Of Using Accounting Computer Applications In Accounting Learning. *Primanomics : Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 22(3), 1-11.
- Yulyanah, & Yusuf. (2025). Applying The Technology Acceptance Model To Measure Actual Usage Decisions Of Accurate Accounting Software. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia (Jim-Id)*, 4(07), 662-680. <https://Doi.Org/10.58471/Esaprom.V4i07>