

**COMPUTER SELF-EFFICACY AS A DETERMINANT OF SUCCESS OF MSME BUSINESS IN BANTUL REGENCY****Nicolas Rangga Pramudya<sup>1</sup>, Murniady Muchran<sup>2</sup>, Gulam Hazmin<sup>3</sup>, Adi Prasetyo<sup>4</sup>, Iqbal Aditya Haqi<sup>5</sup>, Baniady Gennody Pronosokodewo<sup>6\*</sup>**<sup>1,6</sup> Program Studi Akuntansi Universitas PGRI Yogyakarta, Indonesia<sup>2,3,4,5</sup> Program Studi Bisnis Digital Universitas PGRI Yogyakarta, Indonesia<sup>1</sup>[nicolasrangga10@gmail.com](mailto:nicolasrangga10@gmail.com), <sup>2</sup>[gulam@upy.ac.id](mailto:gulam@upy.ac.id), <sup>3</sup>[murniady@upy.ac.id](mailto:murniady@upy.ac.id),<sup>4</sup>[adipras@upy.ac.id](mailto:adipras@upy.ac.id), <sup>5</sup>[iqbalee@upy.ac.id](mailto:iqbalee@upy.ac.id), <sup>6\*</sup>[baniady@upy.ac.id](mailto:baniady@upy.ac.id)*\*Corresponding Author*

Received February 11, 2024; Revised February 20, 2024; Accepted February 20, 2024; Published February 20, 2024

**ABSTRACT**

*Finding out how computer anxiety, attitude, and self-efficacy affect the success of micro, small, and medium-sized enterprises (MSME) in Bantul Regency is the main goal of this study. Primary data is used in this quantitative study. The population for this analysis is all MSME actors in the Bantul Regency area, totaling 55 respondents. A purposive sample strategy was used in this research's sampling procedure. A criterion-based sample selection method is the purposeful sampling methodology. The data collection method in this research uses a questionnaire. The data analysis methods in the research are Validity Test, Reliability Test, Multiple Linear Regression, F Test, t Test, and Coefficient of Determination Test (R<sup>2</sup>). The research results show that computer anxiety has no effect on business success with a significance value of 0.940 > 0.05. Computer attitude has no effect on business success with a significance value of 0.865 > 0.05. Computer self-efficacy influences business success with a significance value of 0.002 < 0.05. The results of this study indicate that computer anxiety and computer attitude are not significantly related to company performance. When it comes to the success of a company, one factor stands out: computer self-efficacy.*

**Keywords:** *Business success, computer anxiety, computer attitude, computer self-efficacy***ABSTRAK**

*Penelitian ini ditujukan untuk mencari tahu dampak computer anxiety, computer attitude, dan computer self-efficacy pada keberhasilan usaha UMKM di Kabupaten Bantul. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang memakai data primer. Populasi analisis ini ialah semua para pelaku UMKM yang berada di wilayah Kabupaten Bantul yang berjumlah 55 responden. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini memakai teknik purposive sampling. Teknik purposive sampling adalah teknik pemilihan sampel dengan menggunakan kriteria. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner. Metode analisis data pada penelitian adalah Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linear Berganda, Uji F, Uji t, dan Uji Koefisien Determinasi (R<sup>2</sup>). Hasil penelitian menunjukkan bahwa computer anxiety tidak berpengaruh terhadap keberhasilan usaha dengan nilai signifikansi sebesar 0,940 > 0,05. Computer attitude tidak berpengaruh terhadap keberhasilan usaha dengan nilai signifikansi sebesar 0,865 > 0,05. Computer self-efficacy berpengaruh terhadap keberhasilan usaha dengan nilai signifikansi sebesar 0,002 < 0,05. Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat dua variabel yang tidak berpengaruh signifikan yaitu computer anxiety dan computer attitude terhadap keberhasilan usaha. Terdapat satu variabel yang berpengaruh signifikan yaitu computer self-efficacy terhadap keberhasilan usaha.*

**Kata kunci:** *Keberhasilan usaha, computer anxiety, computer attitude, computer self-efficacy*

## PENDAHULUAN

Pemakaian teknologi dan informasi pada era modern ialah hal yang layak di setiap aktivitas seseorang atau organisasi. Era ini dapat disebut juga era digital, aktivitas manusia dan organisasi dipermudah dengan kemajuan teknologi. Penggunaan teknologi dengan optimal, dan efisien juga merupakan faktor yang dapat menjadi sumber pertumbuhan ekonomi (Haryono et al., 2021). Kehadiran inovasi digital di sektor perekonomian sudah terlihat jelas mempengaruhi aktivitas perekonomian. Selain itu, kemajuan teknologi dan komunikatif telah mengubah dinamika kontak sosial melalui jaringan tetap, seluler, dan siaran yang terhubung ke perangkat apa pun dengan koneksi internet (Lomagio & Fitrianti, 2022).

Salah satu tata cara dalam membina nilai ekonomi adalah dengan UMKM, sebab secara kalkulasi memiliki besaran yang masif di dunia industri dari berbagai sektor barang dan jasa (Permana & Dwiyantri, 2023). Ada banyak kemunduran dan kesulitan di masa lalu ketika mencoba memberdayakan UMKM. Diantaranya adalah akses terhadap layanan keuangan yang di bawah standar, kurangnya sumber daya manusia yang terlatih, dan terbatasnya penetrasi pasar. Infrastruktur yang tidak memadai di masyarakat pinggiran memperburuk masalah ini. Jika ingin tetap kompetitif di masa depan, UMKM perlu bergabung di pasar digital. Semakin banyak masyarakat yang memiliki akses terhadap internet, sehingga membuka pasar baru (Kementerian Keuangan Republik Indonesia, 2020)

Oleh karena itu, di lain sisi masih banyak UMKM yang belum menerapkan teknologi untuk menjangkau pasar yang lebih luas lagi. Kurangnya kesiapan UMKM menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya semangat mereka dalam mengadopsi teknologi. Pasalnya, UMKM memandang teknologi informasi sebagai sesuatu yang baru dan belum dikuasai sehingga menyebabkan mereka mengalami *computer anxiety* (Lomagio & Fitrianti, 2022). *Computer anxiety* adalah tingkat kecemasan/kegelisahan seseorang yang menimbulkan rasa takut tidak bisa memakai komputer baik di masa sekarang ataupun masa depan (Fiddin & Arief, 2022). Faktor yang mempengaruhi minat UMKM dalam penggunaan teknologi yang selanjutnya adalah *computer attitude*. Tingkat *computer attitude* mempengaruhi penggunaan komputer seseorang terhadap penggunaan komputer, hal-hal, aktivitas, dan peristiwa dalam menerima teknologi/komputer. Teori ini menunjukkan bahwa perilaku ditetapkan oleh nilai yang diterima dan norma sosial yang akan mempengaruhi diterima atau tidaknya teknologi komputer (Lomagio & Fitrianti, 2022).

Salah satu faktor lain ialah *computer self-efficacy* yang diartikan sebagai penilaian kapabilitas, keahlian seseorang, dan kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi komputer. *Computer self-efficacy* adalah salah satu variabel yang sangat penting dalam melihat dan mengetahui seseorang dalam menggunakan teknologi komputer. Individu dengan efikasi diri komputer yang kuat adalah individu yang merasa nyaman bekerja sendiri atau dalam tim untuk mencapai tujuan terkait komputer (Lomagio & Fitrianti, 2022). Penggunaan teknologi yaitu komputerisasi pada UMKM tidak bisa diabaikan begitu saja terlepas dari kegelisahan, kesulitan, dan kemudahan teknologi pada UMKM. Seseorang akan menggunakan suatu teknologi jika mengetahui manfaat penggunaannya. Hal ini akan mempengaruhi sejauh mana keberhasilan usaha pada UMKM jika menggunakan komputerisasi. Mengingat pentingnya penguasaan teknologi komputer dalam dunia bisnis atau usaha, para pelaku usaha sudah mewajibkan atau menggunakan teknologi komputer meski dalam lingkup hanya sebagai alat bantu transaksi (Rasmen Adi & Purnama Yanti, 2018; Widiyasari & Achadiyah, 2019).

TAM atau teori penerimaan teknologi ialah teori untuk mengetahui perilaku-perilaku yang terjadi pada organisasi yang terkait tentang penerimaan teknologi baru terhadap individu. Davis, (1989) pertama kali memperkenalkan TAM pada tahun 1989. Karena TAM dan TRA memiliki komponen perilaku yang signifikan dan berasumsi bahwa agen akan bebas bertindak tanpa batasan begitu mereka mengembangkan niat untuk bertindak, TAM sering kali digunakan sebagai pengganti TRA Ajzen, (1980). Memprediksi penggunaan dan penerimaan pengguna menggunakan TAM sering kali melibatkan pertimbangan faktor-faktor seperti manfaat yang dirasakan dan kemudahan penggunaan, serta fakta bahwa niat berperilaku sangat memengaruhi penggunaan sistem yang sebenarnya (Suyanto & Kurniawan, 2019). Dengan menggunakan TAM, seseorang dapat memeriksa dan memahami elemen-elemen yang berdampak pada adopsi teknologi. Untuk memperkirakan bagaimana masyarakat akan bereaksi dan memanfaatkan teknologi TI yang sedang berkembang. Dengan mengartikan fitur-fitur dan penggunaan teknologi baru, maka akan mempermudah kinerja dan pekerjaan serta meningkatkan keberhasilan usaha (Ashsifa, 2020; Baso & Daryanti, 2022).

Keterbaruan penelitian ini terletak pada eksplorasi uji pengaruh antara *computer self-efficacy*, *computer anxiety*, dan *computer attitude* terhadap keberhasilan UMKM dengan pendekatan Technology Acceptance Model (TAM). Penelitian ini mengkaji bagaimana faktor psikologis individu—kepercayaan diri dalam menggunakan komputer, kecemasan terhadap komputer, dan sikap terhadap teknologi—berkontribusi terhadap keberhasilan bisnis UMKM. Dengan menggunakan TAM sebagai kerangka teori, penelitian ini menyoroti faktor psikologis terhadap adopsi teknologi dan kinerja bisnis. Pendekatan ini memberikan wawasan baru bagi pemangku kepentingan dalam merancang strategi pelatihan dan kebijakan digitalisasi UMKM yang lebih efektif, sehingga meningkatkan kesiapan teknologi dan daya saing mereka di era digital.

*Computer anxiety* yang tinggi akan mempengaruhi pandangan seseorang dengan cara mengganggu kemampuan seseorang untuk melihat manfaat yang diberikan teknologi, karena sudah lebih dahulu tertuju pada ketakutan, kesulitan, dan kegagalan yang dapat mengurungkan niat mereka untuk mengadopsi dan menggunakan teknologi (Widiyasari & Achadiyah, 2019). Berdasarkan pada penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Lomagio & Fitrianti, (2022); Permana & Dwiyantri, (2023); Widiyasari & Achadiyah, (2019) menyimpulkan bahwa *computer anxiety* berdampak negatif pada keberhasilan usaha. Dengan sikap *computer anxiety* yang semakin tinggi, membuat turunnya keahlian seseorang dalam menggunakan komputer. Hal ini akan mempengaruhi tingkat keberhasilan usaha atau kinerja usaha para pelaku UMKM. Berdasarkan uraian tersebut dapat dibuat hipotesis yaitu:

**H1:** *Computer Anxiety* berdampak negatif pada keberhasilan usaha

Seseorang yang memiliki sikap baik terhadap komputer lebih cenderung untuk melihat teknologi komputer sebagai sesuatu yang mudah diakses dan digunakan. Sikap ini dapat memperkuat persepsi kemudahan penggunaan teknologi. Memiliki sikap positif terhadap teknologi komputer juga akan meningkatkan persepsi seseorang tentang kegunaan teknologi. Hal ini akan mendorong seseorang untuk lebih cenderung untuk terbuka terhadap ide menggunakan teknologi dalam kehidupan bisnis (Permana & Dwiyantri, 2023; Widiyasari & Achadiyah, 2019). Berdasarkan pada penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Hidayah, (2019); Lomagio & Fitrianti, (2022) menyimpulkan bahwa *computer attitude* berpengaruh positif terhadap keberhasilan usaha. Dengan *attitude* yang baik para pelaku usaha dalam menggunakan komputer maka akan lebih menunjang dan mempengaruhi tingkat keberhasilan usaha atau kinerja UMKM. Dari

paparan itu dapat dibuat hipotesis yaitu:

**H2:** *Computer Attitude* berdampak positif pada keberhasilan usaha

Seseorang dengan *computer self-efficacy* yang tinggi akan lebih percaya diri dalam menghadapi tantangan teknis dan lebih mampu untuk mengatasi hambatan dalam memakai teknologi komputer. Hal ini akan dapat meningkatkan niat seseorang dalam mengadopsi dan memakai teknologi baru (Widiyasari & Achadiyah, 2019). Berdasarkan pada penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Lomagio & Fitrianti, (2022); Permana & Dwiyantri, (2023); Widiyasari & Achadiyah, (2019) menyimpulkan bahwa Prestasi di dunia usaha berkorelasi positif dengan *computer self-efficacy*. Individu dengan *computer self-efficacy* yang kuat adalah individu yang merasa nyaman bekerja sendiri atau dalam tim untuk mencapai tujuan terkait komputer. Semakin tingginya dan rendahnya tingkat *computer self efficacy* para pelaku usaha berdampak pada peningkatan tingkat keberhasilan usaha dan kinerja UMKM. Berdasarkan uraian tersebut dapat dibuat hipotesis yaitu:

**H3:** *Computer Self-Efficacy* berdampak positif pada keberhasilan usaha

## METODE PENELITIAN

Analisis ini menggunakan teknik penelitian kuantitatif, pengumpulan data menggunakan kuisioner yang dikirimkan kepada partisipan. Kuisioner ini dibuat untuk mengevaluasi dan menetapkan skor untuk beberapa karakteristik yang merupakan subjek utama penelitian. Sumber data primer yang digunakan ialah data yang dikumpulkan langsung dari sumber atau lokasi analisis. Dalam konteks ini, data primer dikumpulkan melalui distribusi kuisioner berupa *google form* kepada pelaku UMKM di Kabupaten Bantul. UMKM Kabupaten Bantul menjadi seluruh populasi penelitian ini. Pendekatan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Metode untuk memilih sampel dengan tujuan tertentu, terkadang dikenal sebagai *purposive sampling* (Sugiyono, 2010). Berikut kriteria *purposive sampling*:

1. UMKM yang berada di wilayah Kabupaten Bantul.
2. UMKM yang sudah menggunakan sistem informasi dengan komputer
3. UMKM masih aktif melangsungkan kegiatan usahanya
4. UMKM yang bersangkutan menggunakan media sosial
5. Memiliki minimal satu karyawan

*Computer anxiety* adalah tingkat kecemasan/kegelisahan, rasa takut dan hilangnya rasa percaya diri dalam menggunakan teknologi. Kekhawatiran, kesulitan, kekhawatiran, dan ketakutan dapat berkembang di masa sekarang atau di masa depan sebagai respons terhadap situasi yang melibatkan komputer; keadaan ini dikenal sebagai *computer anxiety* (Fiddin & Arief, 2022; Lomagio & Fitrianti, 2022). Berdasarkan pada analisis sebelumnya yang dilakukan oleh Lomagio & Fitrianti, (2022) & Widiyasari & Achadiyah, (2019) terdapat 2 indikator penting yang dapat mengukur *computer anxiety*. *Computer attitude* diartikan sebagai sikap atau perasaan seseorang tentang objek, aktivitas, peristiwa dan perasaan yang mempengaruhi suka atau tidak sukanya seseorang pada penggunaan komputer. *Attitude* menunjukkan bahwa perilaku ditentukan oleh nilai yang diterima dan norma sosial yang akan mempengaruhi diterima atau tidaknya teknologi komputer. Berdasarkan pada analisis sebelumnya yang dilakukan oleh Lomagio & Fitrianti, (2022) terdapat 3 indikator penting yang dapat mengukur *computer attitude*. *Computer self-efficacy* yang diartikan sebagai penilaian keahlian, kapabilitas seseorang, dan kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi komputer. *computer self-efficacy*

adalah salah satu variabel yang sangat penting dalam melihat dan mengetahui seseorang dalam menggunakan teknologi komputer. Berdasarkan pada analisis sebelumnya yang dilakukan oleh Lomagio & Fitrianti, (2022) terdapat 3 indikator penting yang dapat mengukur *computer self-efficacy*. Keberhasilan usaha adalah kondisi usaha yang dijalankan seseorang sudah berkembang dari hasil terdahulu. Maksud dari suatu usaha yaitu mengalami kenaikan dan perkembangan finansial dari semua aktivitas usaha dari periode-periode sebelumnya. Berdasarkan pada analisis sebelumnya yang dilakukan oleh Irwanto & Ie, (2023) terdapat 5 indikator penting untuk mengukur keberhasilan usaha yaitu jumlah penjualan, hasil produksi, laba usaha, pertumbuhan usaha, perkembangan usaha. Dengan sikap *computer anxiety* yang semakin tinggi, membuat turunnya keahlian seseorang dalam menggunakan komputer. Hal ini akan mempengaruhi tingkat keberhasilan usaha atau kinerja usaha para pelaku UMKM. Instrumen pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Instrumen Penelitian

Variabel	Indikator	Item
Keberhasilan Usaha (Irwanto & Ie, 2023)	1. Jumlah Penjualan	1. Peningkatan jumlah penjualan setiap tahun
	2. Hasil Produksi	2. Peningkatan jumlah produk setiap tahun
	3. Laba Usaha	3. Usaha mengalami peningkatan produksi
	4. Pertumbuhan Usaha	4. Jumlah produksi dapat memenuhi permintaan
	5. Perkembangan Usaha	5. Peningkatan usaha setiap bulan
<i>Computer Anxiety</i> (Widiyasari & Achadiyah, 2019)	1. <i>Fear</i>	6. Peningkatan setiap tahun secara umum
	2. <i>Anticipation</i>	7. Peningkatan jumlah pelanggan
		8. Pemasaran usaha tidak hanya daerah lokal
		9. Memiliki lebih dari satu cabang usaha
		10. Meningkatkan sarana usaha
<i>Computer Attitude</i> (Lomagio & Fitrianti, 2022)	1. <i>Optimism</i>	11. Membuka cabang di daerah lain
	2. <i>Pessimism</i>	1. Takut membuat kesalahan secara teknis
	3. <i>Intimidation</i>	2. Takut menyebabkan sebagian informasi rusak
<i>Computer Self-Efficacy</i> (Widiyasari & Achadiyah, 2019)	1. <i>Magnitude</i>	3. Membaca buku dan pelatihan secara teknis
	2. <i>Strenght</i>	4. Belajar untuk mengatasi keterbatasan
	3. <i>General Ability</i>	1. Kehadiran komputer meringankan transaksi
		2. Kehadiran komputer memberikan manfaat
		3. Kehadiran komputer membuat rumit
		4. Kehadiran komputer tidak memberi manfaat
		5. Komputer akan menggantikan tugas manusia
		6. Tidak nyaman menggunakan program sulit
		1. Meminta bantuan saat kesulitan operasi
		2. Menyelesaikan tugas dengan komputer tanpa bantuan
		3. Menyelesaikan pekerjaan dengan komputer
		4. Menggunakan bantuan manual
		5. Menyelesaikan pekerjaan dengan komputer walau belum pernah menggunakan
		6. Menyelesaikan pekerjaan dengan komputer walau hanya melihat sekali

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel dibawah ini adalah gambaran umum responden yang meliputi jenis usaha, wilayah usaha, jenis kelamin, usia pemilik usaha, pendidikan terakhir, usia UMKM, dan pendapatan perbulan. Informasi tentang deskripsi umum responden ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 2. Karakteristik Responden

Kriteria	Jumlah	%	Kriteria	Jumlah	%
<b>Jenis Usaha</b>			<b>Pendidikan Terakhir</b>		
Kuliner	12	21,8	SD	2	3,6
Fashion	2	3,6	SMP/SMA	34	61,8
Jasa	7	12,7	Diploma	7	12,7
Lainnya	34	61,8	S1/S2/S3	12	21,8
Jumlah	55	100	Jumlah	55	100
<b>Wilayah Usaha</b>			<b>Usia UMKM</b>		
Bantul, Jetis, Sewon, dan Imogiri	11	20	< 1 tahun	1	1,8
Kasihan, Pajangan, dan Sedayu	44	80	1-3 tahun	10	18,2
Jumlah	55	100	3-6 tahun	13	23,6
<b>Jenis Kelamin</b>			6-9 tahun	10	18,2
Laki-laki	30	54,5	> 9 tahun	21	38,2
Perempuan	25	45,5	Jumlah	55	100
Jumlah	55	100	<b>Pendapatan Perbulan</b>		
<b>Usia Responden</b>			< Rp 2.000.000	3	5,5
20-29 tahun	13	23,6	Rp 2.000.001 – Rp 3.000.000	11	20
30-39 tahun	18	32,7	Rp 3.000.001 – Rp 4.000.000	9	16,4
40-49 tahun	13	23,6	Rp 4.000.001 – Rp 5.000.000	17	30,9
> 50 tahun	11	20	> Rp 5.000.000	15	27,3
jumlah	55	100	Jumlah	55	100

Sumber: Data Primer diolah, 2023

Tabel 2 menyatakan bahwa mayoritas pelaku UMKM bergerak diluar dari jenis usaha kuliner, fashion, dan jasa yang berjumlah 34 responden atau 61,8%. Sebagian besar pelaku UMKM beroperasi di wilayah Kasihan, Pajangan, dan Sedayu yaitu sebanyak 44 responden atau 80%. Mayoritas para pelaku UMKM ialah laki-laki sejumlah 30 responden atau 54,5%. Usia pelaku UMKM paling banyak ada pada rentang usia 30-39 tahun ialah sejumlah 18 responden atau sebanyak 32,7%. Mayoritas para pelaku UMKM menempuh pendidikan terakhirnya yaitu SMP/SMA sebanyak 34 responden atau sebesar 61,8%. Selanjutnya, usia UMKM paling banyak ada pada usia > 9 tahun ialah sejumlah 21 responden atau senilai 38,2%. Selanjutnya, terdapat 17 responden atau 30,9% mempunyai rentang penghasilan sebulan Rp 4.000.001 – Rp 5.000.000.

### Uji Validitas dan Reliabilitas

Suatu penelitian dianggap valid apabila mempunyai nilai P Value > 0,05. Validitas ini menunjukkan sejauh mana hasil penelitian dapat diandalkan dan dianggap mewakili populasi yang lebih besar. Di sisi lain, instrument penelitian dianggap reliabel apabila mempunyai nilai Cronbach Alpha senilai > 0,6 (Sugiyono, 2010). Hasil uji validitas dan reliabilitas ditunjukkan pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Variabel	Item	P Value	Cronbach Alpha
Computer Anxiety	CA1-CA4	0,000	0,784
Computer Attitude	CAT1-CAT6	0,000	0,622
Computer Self-Efficacy	CSE1-CSE6	0,000	0,860

Keberhasilan Usaha	KU1-KU11	0,000	0,863
--------------------	----------	-------	-------

Sumber: Data Primer yang diolah, 2023

### Analisis Regresi Linear Berganda

Analisa regresi linear berganda mempunyai maksud untuk menguji dampak *computer attitude*, *computer anxiety*, dan *computer self-efficacy* terhadap keberhasilan usaha UMKM. Hasil analisis regresi linear berganda dapat dilihat pada Tabel 4 dibawah ini:

Tabel 4. Hasil Analisis Rgresi Linear Berganda

Variabel	Unstandardized Coefficient		Sig.	Keterangan
	B	Std. Error		
(Constant)	19,176	7,585		
<i>Computer Anxiety</i>	-0,028	0,367	0,940	Tidak Didukung
<i>Computer Attitude</i>	0,034	0,202	0,865	Tidak Didukung
<i>Computer Self-Efficacy</i>	0,958	0,289	0,002	Didukung

### Uji F

Uji F digunakan untuk mengetahui dua atau lebih variabel independen secara signifikan mempengaruhi variabel dependen pada saat bersama-sama. Variabel independen memiliki efek gabungan pada variabel dependen jika nilai signifikansi pada uji  $F < 0,05$  (pada tingkat signifikansi 5%) (Ghozali, 2021). Model pada penelitian ini dikatakan fit apabila nilai signifikansi pada uji ini didapatkan kurang dari 5%. Hasil uji F didapatkan yaitu:

Tabel 5. Hasil Uji F

Model	Mean Square	Sig.
Regression	157,648	0,013
Residual	39,880	

Menurut hasil dari uji statistik F pada Tabel 5 menunjukkan bahwa nilai signifikansi didapatkan senilai  $0,013 < 0,05$ . Jadi bisa dikatakan bahwa model tersebut layak sebab  $H_0$  tidak didukung dan  $H_1$  didukung. Oleh karena itu, bisa dikatakan bahwa *computer anxiety*, *computer attitude*, dan *computer self-efficacy* berpengaruh simultan pada keberhasilan usaha.

### Uji t

Uji statistik t merupakan alat penting dalam Analisa statistik yang dipakai untuk menilai dampak individual dari satu variabel independen pada variasi variabel dependen. Ketika hasil uji t menunjukkan nilai  $Sig < 0,05$ , ini mengindikasikan bahwa variabel inindependen memiliki dampak signifikan pada variabeldependen secara individual (Ghozali, 2021). Berdasarkan hasil uji t dapat dijelaskan tentang interpretasi atas setiap variabel yaitu *computer attitude*, *computer anxiety*, dan *computer self-efficacy* terhadap keberhasilan usaha yaitu sebagai berikut:

- Variabel *computer anxiety* menunjukkan sig senilai  $0,940 > 0,05$  dan mempunyai nilai beta negatif 0,28. Dinyatakan bahwa hipotesis pertama yang diajukan pada analisis ini ialah *computer anxiety* berpengaruh negatif pada keberhasilan usaha, dinyatakan tidak didukung.
- Variabel *computer attitude* menunjukkan sig  $0,865 > 0,05$  dan memiliki nilai beta positif 0,034. Dinyatakan bahwa hipotesis kedua yang diajukan pada analisis ini ialah *computer attitude* berpengaruh positif pada keberhasilan usaha, dinyatakan tidak

- didukung.
- c. Variabel *computer self-efficacy* menunjukkan sig  $0,002 < 0,05$  dan memiliki nilai beta positif 0,958. Dinyatakan bahwa hipotesis ketiga yang diajukan pada analisis ini ialah *computer self-efficacy* berpengaruh positif pada keberhasilan usaha, dinyatakan didukung.

### Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Koefisien determinasi ( $R^2$ ) sangat penting dalam analisis regresi karena mengkuantifikasi sejauh mana model regresi memperhitungkan fluktuasi dalam variabel dependen, menggunakan skala 0-1. Angka  $R^2$  yang rendah menunjukkan variabel independent memiliki sedikit kemampuan untuk menjelaskan variasi dalam variabel dependen, sementara nilai 1 menunjukkan kekuatan prediksi yang kuat dari variabel independent pada variabel dependen (Ghozali, 2021). Hasil uji koefisien determinasi dapat ditunjukkan dalam Tabel 6 berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

<i>R Square</i>	<i>Adjusted R Square</i>
0,189	0,141

Tabel 6 menyatakan bahwa hasil uji koefisien determinasi yaitu model regresi dengan nilai *R Square* ( $R^2$ ) senilai 0,189 atau 18,9%. Nilai tersebut berarti bahwa variabel independent ialah *computer attitude*, *computer anxiety*, dan *computer self-efficacy* dapat mempengaruhi variabel dependen ialah keberhasilan usaha sebesar 18,9% dan sisanya yaitu senilai 81,1% diberi dampak oleh variabel lain yang tidak termasuk kedalam analisis ini.

### Pengaruh *Computer Anxiety* Terhadap Keberhasilan Usaha

Berdasarkan pada Tabel 4, maka diperoleh penjelasan bahwa *computer anxiety* tidak berpengaruh terhadap keberhasilan usaha. Hal tersebut menjelaskan bahwa tingkatan *computer anxiety* seseorang tidak menjamin bahwa suatu usaha dapat berhasil. Hasil analisis ini relevan dengan analisis yang dilaksanakan oleh Astiyah & Budiantara, (2023) yang menunjukkan bahwa *computer anxiety* bukan salah satu aspek yang bisa memberi dampak pada keberhasilan usaha seseorang. Faktor-faktor seperti manajemen yang efektif, kualitas produk dan layanan, pelatihan dan keterampilan akan lebih menentukan keberhasilan usaha. Meskipun pelaku usaha mengalami *computer anxiety*, usaha tetap dapat berhasil dengan mengandalkan strategi dan faktor-faktor lain yang kuat.

### Pengaruh *Computer Attitude* Terhadap Keberhasilan Usaha

Berdasarkan Tabel 4, maka didapatkan penjelasan bahwa *computer attitude* tidak berdampak pada keberhasilan usaha. Hal tersebut menjelaskan bahwa tingkat *computer attitude* tidak menjamin berhasilnya suatu usaha. Analisa ini tidak relevan dengan analisis yang dijalankan oleh Hidayah, (2019) dan, Lomagio & Fitrianti, (2022) yang menunjukkan bahwa *computer attitude* berdampak pada keberhasilan usaha. *Attitude* dalam penggunaan komputer adalah aspek penting yang dapat mempengaruhi faktor keberhasilan usaha pelaku UMKM. Dengan meningkatkan etika komputer yang baik, UMKM dapat meningkatkan kepercayaan pelanggan, meningkatkan produktivitas, dan mendukung keberlanjutan lingkungan.

Hasil analisis ini relevan dengan analisa oleh Ningrum & Hidayah, (2023) yang menunjukkan bahwa *computer attitude* tidak berdampak pada keberhasilan usaha. Sebagian orang akan merasa pesimis dengan adanya penggunaan komputer, penggunaan komputer mengindikasikan adanya persepsi bahwa manusia akan dikontrol oleh komputer dan hidup manusia akan didominasi oleh komputer yang dapat mempengaruhi kehidupan. Sikap pesimisme tersebut mengindikasikan bahwa adanya penggunaan komputer, justru dapat mengeluarkan biaya yang cukup tinggi untuk pengelolaan dan pemeliharannya.

### **Pengaruh *Computer Self-Efficacy* Pada Keberhasilan Usaha**

Berdasarkan Tabel 4, maka diperoleh penjelasan bahwa *computer self-efficacy* berdampak positif pada keberhasilan usaha. Hal tersebut menjelaskan semakin tinggi tingkat *computer self-efficacy* pelaku usaha, maka semakin tinggi dalam mengembangkan usaha sehingga mempengaruhi keberhasilan usaha. Ketika kepercayaan diri terhadap keterampilan komputer tumbuh, seseorang akan merasa lebih nyaman menggunakan berbagai perangkat komputer untuk mencapai tujuannya. Mereka yang memiliki tingkat *computer self-efficacy* yang lebih tinggi akan lebih terbuka untuk mempelajari cara memanfaatkan komputer. Oleh karena itu, minat para pelaku usaha untuk mengadopsi teknologi pada perusahaannya akan semakin meningkat seiring dengan meningkatnya tingkat *computer self-efficacy*. Hal ini pada gilirannya mempengaruhi keberhasilan bisnis mereka. Hasil penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh Lomagio & Fitrianti, (2022); Permana & Dwiyantri, (2023); Widiyasari & Achadiyah, (2019) yang menyatakan Keinginan seorang pelaku usaha dalam memanfaatkan teknologi informasi harusnya tumbuh seiring dengan *computer self-efficacy*.

### **KESIMPULAN**

Menurut pembahasan yang sudah dijelaskan sebelumnya maka bisa diambil kesimpulan yaitu: 1) *Computer anxiety* tidak berdampak pada keberhasilan usaha pada UMKM di Kabupaten Bantul. Hal ini menunjukkan tinggi rendahnya tingkat kecemasan berkomputer atau *computer anxiety* pada pelaku usaha tidak dapat menjamin keberhasilan suatu usaha. 2) *Computer attitude* tidak berdampak pada keberhasilan usaha pada UMKM di Kabupaten Bantul. Pelaku usaha menganggap bahwa adanya komputer tidak membantu dan bermanfaat bagi usahanya, dan justru mengeluarkan biaya cukup tinggi untuk mengelolanya. 3) *Computer Self-efficacy* berdampak positif pada keberhasilan usaha pada UMKM di Kabupaten Bantul. Hal ini menyatakan bahwa semakin tinggi tingkat kepercayaan diri menggunakan komputer, maka kian tinggi pula tingkat keberhasilan usaha. Keterbatasan penelitian ini terletak pada kontribusi variabel independent dalam penelitian tergolong rendah yaitu sebesar 18,9% sehingga perlu penambahan variabel dan perluasan responden untuk meningkatkan nilai R *Square*. Dengan cara memperluas wilayah penelitian menjadi lebih besar yaitu mencakup seluruh Kabupaten yang berada di Provinsi DI Yogyakarta dengan tujuan menghasilkan analisa riset yang lebih obyektif. Untuk selanjutnya, beberapa pelaku UMKM menerima kuisoner, tetapi terdapat kuisoner tidak terisi dan kuisoner yang terisi tetapi tidak lengkap. Beberapa pelaku UMKM juga tidak bersedia untuk mengisi kuisoner dengan berbagai macam alasan penolakan. Oleh sebab itu, ada beberapa solusi yang dapat diambil untuk menaikkan partisipasi pelaku UMKM salah satunya menyediakan insentif seperti pemberian hadiah karena sudah mengisi kuisoner. Menyederhanakan kuisoner dengan Bahasa yang singkat, jelas, dan mudah dimengerti juga dapat meningkatkan minat pelaku

UMKM untuk mengisi kuisoner.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ajzen, I. (1980). Using EPPM to Evaluate the Effectiveness of Fear Appeal Messages Across Different Media Outlets to Increase the Intention of Breast Self-Examination Among Chinese Women. *Health Communication*, 34(11), 1369–1376. <https://doi.org/10.1080/10410236.2018.1493416>
- Ashsifa, I. (2020). Pengaruh Technology Acceptance Model (Tam) Terhadap Kepuasan Pelanggan Dan Niat Penggunaan Mobile Banking Secara Berkelanjutan (Privasi Dan Personalisasi Sebagai Variabel Moderasi). *TECHNOBIZ : International Journal of Business*, 3(1), 25. <https://doi.org/10.33365/tb.v3i1.644>
- Astiyah, A., & Budiantara, M. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Pelaku Umkm Untuk Menggunakan Aplikasi Akuntansi Berbasis Seluler Di Dusun Bugel Sampang Kabupaten Cilacap. *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, 28(1), 76–86. <https://doi.org/10.23960/jak.v28i1.792>
- Baso, M., & Daryanti, D. (2022). Penerapan E-Commerce Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) Bagi Umkm Di Kota Makassar. *Jurnal Mirai Management*, 7(2), 355–363. <https://doi.org/10.37531/mirai.v7i2.2411>
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 13(3), 319–339. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Fiddin, F., & Arief, M. (2022). Pengaruh Computer Anxiety , Computer Attitude , Dan Computer Self Efficacy , Kondisi Yang Memfasilitasi Pemakai , Dan Faktor Sosial Terhadap Minat Mahasiswa Komputerisasi Akuntansi Menggunakan Software Akuntansi. *Akuntansi*, 1(1), 86–94. <https://doi.org/https://doi.org/10.54259/akua.v1i1.182>
- Ghozali, I. (2021). Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25 (Sembilan) Edisi 10. In *Badan Penerbit Universitas Diponegoro*. Universitas Diponegoro.
- Haryono, R., Lanadimulya, H., & Farhan, M. H. (2021). Peran Teknologi dan Modal Manusia dalam Meningkatkan Pertumbuhan Ekonomi. *Jurnal Riset Ilmu Ekonomi*, 1(2), 53–62. <https://doi.org/10.23969/jrie.v1i2.11>
- Hidayah, N. (2019). Analisis Etika Kerja Islam dan Etika Penggunaan Komputer terhadap Ketidaketisan Penggunaan Komputer oleh Pengguna Teknologi Informasi di UMKM Kabupaten Bantul. *JESI (Jurnal Ekonomi Syariah Indonesia)*, 8(1), 59. [https://doi.org/10.21927/jesi.2018.8\(1\).59-73](https://doi.org/10.21927/jesi.2018.8(1).59-73)
- Irwanto, A., & Ie, M. (2023). Pengaruh Efikasi Diri, Pengetahuan Kewirausahaan, Motivasi Kewirausahaan terhadap Keberhasilan Usaha UMKM F&B di Jakarta Barat. *Jurnal Manajerial Dan Kewirausahaan*, 5(1). <https://doi.org/10.24912/jmk.v5i1.22674>
- Kementerian Keuangan Republik Indonesia. (2020). *UMKM Bangkit, Ekonomi Indonesia Terungkit*. <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/artikel/baca/13317/umkm-bangkit-ekonomi-indonesia-terungkit.html>

- Lomagio, A., & Fitrianti, F. (2022). Pengaruh Computer Anxiety, Computer Attitude dan Computer Self-Efficacy Terhadap Literasi Digital Pelaku UMKM Industri Pangan. *Gorontalo Accounting Journal*, 5(1). <https://doi.org/10.32662/gaj.v5i1.1772>
- Ningrum, W. S., & Hidayah, N. (2023). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Ketidaketisan Penggunaan Komputer oleh Pengguna di UMKM Kabupaten Sleman. *JESI (Jurnal Ekonomi Syariah Indonesia)*, 12(2). [https://doi.org/10.21927/10.21927/jesi.2022.12\(2\).150-161](https://doi.org/10.21927/10.21927/jesi.2022.12(2).150-161)
- Permana, G. P. L., & Dwiyantri, I. G. K. A. (2023). Menakar Adopsi Cloud-Based Accounting Pada Usaha Mikro, Kecil, Dan Menengah Dengan Computer Self-Efficacy, Computer Anxiety Dan Perceived Enjoyment Sebagai Faktor Determinan. *Jurnal Riset Akuntansi Politala*, 6(1). <https://doi.org/10.34128/jra.v6i1.139>
- Rasmen Adi, I. N., & Purnama Yanti, P. E. (2018). Pengaruh Computer Attitude, Computer Self-Efficacy, dan Trust Terhadap Minat Menggunakan Software Akuntansi Pada Karyawan LPD Se-Kota Denpasar. 3(1), 58–70. <https://doi.org/https://doi.org/10.38043/jiab.v3i1.2099>
- Sugiyono, D. (2010). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. In *Penerbit Alfabeta*.
- Suyanto, S., & Kurniawan, T. A. (2019). Faktor yang Mempengaruhi Tingkat Kepercayaan Penggunaan FinTech pada UMKM Dengan Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM). 16(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31316/akmenika.v16i1.166>
- Widiyarsari, R., & Achadiyah, B. N. (2019). Computer Anxiety, Computer Self-Efficacy dan Perceived Usefulness oleh Pelaku UMKM. *Jurnal Akuntansi Aktual*, 5(3). <https://doi.org/10.17977/um004v5i32019p203>