

Menakar Adopsi *Cloud-Based Accounting* Pada Usaha Mikro, Kecil, Dan Menengah Dengan *Computer Self-Efficacy*, *Computer Anxiety* Dan *Perceived Enjoyment* Sebagai Faktor Determinan

Gusi Putu Lestara Permana¹⁾, I Gusti Kadek Anggiriska Dwiyantri²⁾

¹⁾²⁾ Program Studi Akuntansi, Universitas Pendidikan Nasional
Jalan Bedugul Nomor 39 Sidakarya Denpasar Bali

¹⁾ lestarapermana@undiknas.ac.id

Abstrak

Peran yang dipegang oleh UMKM mampu berkontribusi dalam transformasi menuju kuadran yang lebih baik bagi suatu negara, sektor ini memiliki dampak positif secara sosial dan ekonomi karena memiliki nilai strategisnya dalam perekonomian. Pencatatan keuangan dilakukan UMKM dilakukan dengan cara yang sederhana seringkali memberikan informasi yang kurang memadai dalam pengambilan keputusan, hal ini terjadi karena pemilik UMKM tidak memiliki kemampuan pada pencatatan dan pengelolaan keuangan, namun hal ini bisa diatasi dengan implementasi perangkat lunak akuntansi berbasis *cloud* namun belum semua UMKM mengimplementasikan teknologi tersebut. Penelitian ini dilakukan di Kota Denpasar dengan 90 responden, data dianalisis dengan menggunakan software SPSS 24.0. Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa masing-masing dari *computer self-efficacy* dan *perceived enjoyment* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *behavioral intention*, sedangkan *computer anxiety* memiliki pengaruh negatif dan signifikan terhadap *behavioral intention* adopsi *cloud-based accounting* pada UMKM.

Kata kunci: *Computer Self-Efficacy*, *Computer Anxiety*, *Perceived Enjoyment*, *Behavioral Intention*, *Cloud-Based Accounting*, UMKM, TAM 3

Abstract

Small and medium enterprises (SMEs) play a role in contributing to transformation in the better quadrant. SMEs have a positive effect on society and the economy because of their strategic value. SMEs use the simple financial record method, which can affect the decision-making process. Lack of ability in record keeping and financial management become a big issue. Implementing cloud accounting software is a way to reduce problems for SMEs due to the need to record their financial transactions. But not all SMEs use that software. This research conducted in Denpasar and involved 90 respondents. All the data analyzed with SPSS 24.0. The results found that each computer self-efficacy and perceived enjoyment had a positive and significant effect on behavioral intention, meanwhile computer anxiety had a negative and significant effect on behavioral intention to adopt cloud-based accounting in MSMEs.

Keywords: *Computer Self-Efficacy*, *Computer Anxiety*, *Perceived Enjoyment*, *Behavioral Intention*, *Cloud-Based Accounting*, MSMEs, TAM 3.

1. PENDAHULUAN

Kondisi ekonomi dunia yang dinamis memicu keragaman kegiatan perekonomian, aktivitas ekonomi tidak lagi dipandang sebagai hanya aspek untuk mencukupi kebutuhan primer melainkan sebagai hal yang paling dominan dalam mencukupi apa yang dibutuhkan pasar (Sumarsono, 2016). Dilihat secara utuh, pertumbuhan ekonomi merupakan salah satu indikator yang menunjukkan kesejahteraan masyarakat, sehingga peningkatan ekonomi ini bertujuan untuk menyediakan jumlah barang dan jasa dan juga menyediakan peluang kerja untuk masyarakat. Usaha mikro, kecil dan menengah (UMKM) merupakan salah satu strategi dalam membangun nilai dari sektor ekonomi, UMKM merupakan hal yang fundamental dari perekonomian karena

secara kalkulasi memiliki besaran yang masif di industri dan tersedia di berbagai sektor industri barang dan jasa (Nur Sarfiah et al., 2019).

Peran yang dipegang oleh UMKM mampu berkontribusi dalam transformasi menuju kuadran yang lebih baik bagi suatu negara, sektor ini memiliki dampak positif secara sosial dan ekonomi karena memiliki nilai strategisnya dalam perekonomian (Kustina, 2018). Kontribusi UMKM terhadap produk domestik bruto mencapai lebih dari 60 persen yang mana secara jumlah total UMKM 64,2 Juta dan kontribusi moneterinya sejumlah 8,6 triliun rupiah (Sofyan, 2017). Meskipun memiliki peran yang fundamental dalam perekonomian negara UMKM masih belum optimal dalam menata aktivitas keuangannya sehingga berdampak pada kinerja UMKM, dewasa ini pengelolaan UMKM masih berfokus pada aktivitas pemasaran dan mengabaikan dari sisi pengelolaan keuangan (Nengsih et al., 2022). Pengelolaan keuangan di UMKM belum teradministrasi dengan baik hal ini terlihat dari tidak adanya pembedaan antara keuangan pribadi dan keuangan usaha, dampak yang ditimbulkan adalah dana yang digunakan tidak terkendali sehingga dapat menimbulkan berbagai permasalahan keuangan (Sholihah, 2021).

Sebagai pondasi, pengelolaan keuangan memiliki peran yang vital untuk suatu entitas, pengelolaan ini melibatkan melalui proses akuntansi, luaran dari proses akuntansi ini membantu pengambil keputusan dalam mengambil keputusan yang tepat karena tersedianya informasi yang memadai (Fatwitawati, 2018). Pencatatan keuangan dilakukan UMKM dilakukan dengan cara yang sederhana seringkali memberikan informasi yang kurang memadai dalam pengambilan keputusan, hal ini terjadi karena pemilik UMKM tidak memiliki kemampuan pada pencatatan dan pengelolaan keuangan, namun hal ini bisa diatasi dengan implementasi perangkat lunak akuntansi (Cahyani, 2019).

Perkembangan teknologi dapat membantu UMKM dalam pengelolaan proses pencatatan dan pelaporan keuangan, penggunaan software akuntansi mampu meningkatkan kinerja daripada perusahaan UMKM khususnya kinerja keuangan (Sarosa & Zowghi, 2014). Aplikasi akuntansi yang memadai adalah aplikasi tidak hanya mampu menyajikan luaran yang berupa laporan keuangan tetapi juga tidak melanggar hukum (Nurhasanah et al., 2022). Inovasi teknologi melahirkan perangkat lunak akuntansi yang berbasis *internet of things* dan komputasi awan (*cloud*). Arah perkembangan teknologi *cloud* kini memunculkan sistem yang bernama Akuntansi Berbasis Komputasi Awan (*Cloud-Based Accounting*), yang merupakan perangkat lunak akuntansi yang diintegrasikan melalui konsep komputasi awan (Dimitriu & Matei, 2015). Perangkat lunak *cloud accounting* atau akuntansi *online* berfungsi sebagai aplikasi yang terintegrasi ke dalam komputer pengguna sehingga pengguna dapat mengaksesnya secara *online*. Digitalisasi bisnis mengubah skema bisnis tradisional menuju kegiatan bisnis berbasis *cloud*. Di sisi lain, akuntansi merupakan salah satu komponen penting dari perusahaan sebagai ilmu untuk mengukur kinerja bisnis perusahaan. Inovasi dari adanya *cloud accounting* membuat organisasi maupun seseorang dapat dengan mudah berinteraksi dengan informasi dan mendaftarkan asetnya di mana saja dan kapan saja (Ajao Owolabi et al., 2020).

Adanya perangkat lunak akuntansi telah menyebabkan praktik akuntansi ke arah yang jauh lebih baik. Ini dikarenakan volume informasi yang signifikan dan waktu pemrosesan yang lebih cepat dan efisien. Meningkatnya popularitas adopsi teknologi *cloud* dibuktikan dengan semakin banyaknya perusahaan yang mengadopsi teknologi tersebut sebagai dukungan infrastruktur untuk kegiatan bisnisnya. Implementasi perangkat lunak berbasis *cloud* memberikan manfaat dalam sentralisasi dan integrasi data dalam pengambilan keputusan (Setiawan et al., 2020), khususnya di bidang akuntansi pemanfaatan teknologi komputasi awan memiliki manfaat dalam banyak hal di dunia bisnis saat ini, seperti biaya yang relatif murah, menyediakan informasi yang terbaru, kemudahan akses informasi akuntansi, keamanan informasi keuangan dan ketersediaan data untuk seluruh pengguna resmi (Khanom, 2017). Buku Kas, Zahir, Accurate, dan Jurnal merupakan beberapa *software cloud-based accounting* yang dapat diakses melalui *mobile phone*. Aplikasi-aplikasi ini dapat mencatat seluruh transaksi baik penjualan, pengeluaran hingga utang piutang secara detail. Peningkatan UMKM menjadi potensi implementasi teknologi *cloud* karena dilihat dari kuantitas UMKM yang terus menanjak setiap tahunnya (Panjaitan et al., 2021).

Perubahan radikal pada teknologi berdampak langsung dalam aktivitas akuntansi termasuk dalam penyusunan laporan keuangan teknologi *cloud-based accounting* dapat memberikan

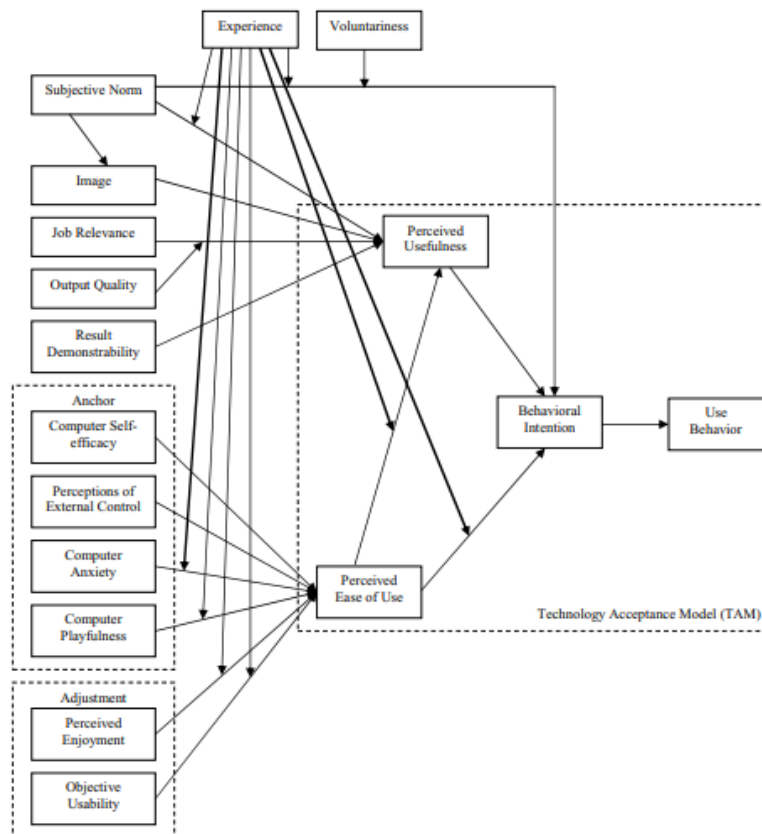
peluang kepada UMKM dalam pengelolaan dan penyusunan laporan keuangan, selain itu kemudahan akan akses permodalan turut tersedia karena adanya laporan keuangan yang merupakan salah satu faktor penentu akses permodalan. Diharapkan kepada UMKM agar kelak mampu mengembangkan bisnisnya serta mampu menghadapi persaingan yang ada melalui segala kemudahan yang tersedia di dalam era serba modern ini (Pudianti et al., 2018).

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Technology Acceptance Model* versi 3 (TAM 3)

Technology Acceptance Model 3 (TAM 3) adalah pembaharuan dari TAM 2 yang mana terdapat penambahan model determinan dari *perceived ease of use*, pembaharuan ini dikembangkan oleh Venkatesh dan Bala dengan memberikan konstruk baru yang tidak ada di model sebelumnya. Pada model terbaru ini (TAM 3) menekankan pada konstruk baru seperti pengalaman (*experience*), kecemasan berkomputer (*computer anxiety*), proses sosial (norma subyektif, pengalaman, *image* dan *voluntaries*) serta variabel dari proses yang berperan kognitif (kesesuaian pekerjaan, hasil yang dapat didemonstrasikan dan kualitas *output*) (Venkatesh & Bala, 2008).

Perubahan pada model ini menjadi sebuah esensi baru karena banyak temuan yang tidak meyakinkan mengenai hubungan di antara konstruk pada model sebelumnya. Adapun model dari *Technology Acceptance Model* 3 (TAM 3) digambarkan pada gambar dibawah ini.



Gambar 1. *Technology Acceptance Model* 3 (TAM 3)

Model terbaru ini memfokuskan pada penentu dari *perceived ease of use*: keyakinan kontrol, motivasi intrinsik, dan emosi. *Perceived ease of use* merupakan keyakinan instrumental yang secara konseptualnya mirip dengan motivasi ekstrinsik dan merupakan kognisi (lawan dari emosi) mengenai manfaat dalam menggunakan suatu sistem. Persepsi kontrol atas suatu sistem, kenikmatan atau kesenangan yang terkait dengan sistem, dan kecemasan mengenai kemampuan untuk menggunakan sistem tidak memberikan dasar untuk membentuk persepsi manfaat

instrumental dalam menggunakan sistem. Contohnya, kontrol atas penggunaan suatu sistem tidak menjamin bahwa sistem tersebut akan meningkatkan kinerja seseorang.

TAM 3 juga turut mengembangkan hubungan teoritis baru seperti adanya efek moderasi dari pengalaman pada hubungan utama. Pengalaman merupakan variabel moderasi yang penting dalam konteks adopsi teknologi karena reaksi individu terhadap teknologi akan berubah seiring waktu. TAM 3 mengemukakan bahwa jika pengalaman meningkat maka efek *perceived ease of use* pada *behavioral intention* akan berkurang, namun efek pada *perceived ease of use* pada *perceived usefulness* akan meningkat. Hal ini jelas menunjukkan bahwa *perceived ease of use* merupakan reaksi yang penting pada pengguna teknologi jika memiliki pengalaman langsung dengan penggunaan teknologi itu sendiri.

2.2 Behavioral Intention (Minat Perilaku)

Behavioral intention merupakan dorongan (*interest*) untuk berperilaku tertentu, (Fishbein and Ajzen 1975) pada awalnya memperkenalkan *behavioral intention* melalui *Theory of Reasoned Action* (TRA) atau yang sering disebut sebagai teori tindakan beralasan. Teori ini umumnya diterapkan guna mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan perilaku seseorang, Terdapat tiga konstruksi utama dalam TRA: niat perilaku, sikap dan norma subjektif. Teori ini memaparkan bahwa perilaku manusia biasanya bergantung pada sikap seseorang serta norma subjektif. TRA mengkaji bahwa terdapat suatu hubungan antara sikap (*attitude*), keyakinan (*belief*), perilaku (*behavior*) serta minat/keinginan (*intention*). Dalam teori ini dipaparkan mengenai perilaku (*behavior*), dimana perilaku dilakukan oleh seseorang secara individual dan terdapat suatu minat atau keinginan dalam melakukannya. Minat (*Intention*) seringkali dipandang sebagai suatu “komponen konatif” dari “sikap”, komponen konatif ini juga biasanya diasumsikan berkaitan dengan komponen afektif dari sikap (Davis et al., 1992).

2.3 Computer Self-Efficacy (Kepercayaan Diri Pengguna)

Makna *Computer self-efficacy* adalah sejauh mana pengguna memiliki kepercayaan diri bahwa dia memiliki kemampuan untuk menyelesaikan pekerjaan atau aktivitas tertentu dengan menggunakan komputer (Venkatesh & Bala, 2008). *computer self-efficacy* merupakan kepercayaan diri pengguna bahwa mereka memiliki kemampuan dalam menggunakan atau mengoperasikan suatu sistem informasi. Pada awalnya, *self-efficacy* didefinisikan sebagai adanya keyakinan diri pada seseorang yang berkaitan dengan kemampuannya dalam melakukan perilaku tertentu atau serangkaian aktivitas yang ditargetkan untuk mendapatkan suatu “*outcome*” (hasil). *Self-efficacy* dapat dipandang melalui tiga dimensi indikator, yakni: *magnitude* (besar), *strength* (kekuatan), dan *generality* (generalisasi).

2.4 Computer Anxiety (Kecemasan Berkomputer)

Computer Anxiety didefinisikan sebagai suatu tingkat kekhawatiran seseorang atau rasa takut yang muncul ketika seseorang dihadapkan akan kemungkinan dalam menggunakan komputer (Venkatesh & Bala, 2008). *Computer Anxiety* merupakan suatu bentuk keyakinan dari seseorang atas kecemasan ketika menggunakan komputer.

2.5 Perceived Enjoyment (Persepsi Kenyamanan)

Perceived Enjoyment didefinisikan sebagai kesenangan yang diperoleh pengguna dalam penggunaan suatu sistem terlepas dari hasil yang diperoleh dalam penggunaan sistem tersebut. *Perceived enjoyment* disebut sebagai suatu variabel motivasi intrinsik ketika seseorang melakukan suatu aktivitas untuk mendapatkan kepuasan bukan untuk mendapatkan hasil (Yun & Sung, 2010).

2.5 Cloud-Based Accounting (Akuntansi Berbasis Komputasi Awan)

Akuntansi berbasis komputasi awal merupakan teknologi baru yang memberikan membawa manfaat signifikan bagi konsumen, pelaku usaha dan pemerintah, komputasi awan

merupakan model yang memungkinkan akses ke seluruh jaringan yang dapat dikonfigurasi seperti, *networks, servers, storage*, aplikasi, dan layanan (Purnomo, 2011).

2.7 Hipotesis Penelitian

2.7.1 Pengaruh *Computer Self-efficacy* terhadap *Behavioral Intention* Adopsi *Cloud-Based Accounting*

Computer self-efficacy didefinisikan sebagai sejauh mana pengguna memiliki kepercayaan diri bahwa dia memiliki kemampuan untuk menyelesaikan pekerjaan atau aktivitas tertentu dengan menggunakan komputer. *Computer self-efficacy* merupakan salah satu faktor dalam mengukur *behavioral intention* adopsi *cloud-based accounting*.

Penelitianter dahulu *Computer self-efficacy* menunjukkan bahwa peran *Computer self-efficacy* mampu menjelaskan keyakinan pengguna dalam penggunaan suatu sistem informasi maupun penggunaan teknologi (Akbar & Hidajat, 2020), selain penggunaan *Computer self-efficacy* mampu juga melihat animo pengguna dalam implementasi teknologi akuntansi (Widiyasari & Achadiyah, 2019). (Liao et al., 2018) menemukan bahwa *Computer self-efficacy* secara tidak langsung berpengaruh pada *users willingness*. Dari uraian ini hipotesis yang dibangun dalam adalah :

H₁ : *Computer self-efficacy* berpengaruh positif terhadap *behavioral intention* adopsi *cloud-based accounting*.

2.7.2 Pengaruh *Computer Anxiety* terhadap *Behavioral Intention* Adopsi *Cloud-Based Accounting*

Computer anxiety didefinisikan sebagai suatu tingkat kekhawatiran seseorang atau rasa takut yang muncul ketika seseorang dihadapkan akan kemungkinan dalam menggunakan komputer (Venkatesh & Bala, 2008). Kekhawatiran ini yang mendorong pengguna untuk menggunakan atau tidak sebuah komputer.

Computer anxiety menjadi acuan dalam mengukur *behavioral intention* adopsi *cloud-based accounting*. *Computer anxiety* memiliki pengaruh negatif dalam penerapan teknologi informasi di UMKM (Widiyasari & Achadiyah, 2019), selain itu *Computer anxiety* memiliki pengaruh negatif dalam implementasi sistem *enterprise resource planning* (Nuzulia, Supriyadi, et al., 2020). Dari uraian ini hipotesis yang dibangun dalam adalah :

H₂ : *Computer anxiety* berpengaruh negatif terhadap *behavioral intention* adopsi *cloud-based accounting*.

2.7.3 Pengaruh *Perceived Enjoyment* terhadap *Behavioral Intention* Adopsi *Cloud-Based Accounting*

Perceived Enjoyment didefinisikan sebagai konstruk yang menjelaskan kesenangan yang ditimbulkan dalam penggunaan sebuah teknologi yang tidak berfokus pada hasil dari penggunaan teknologi (Davis et al., 1992).

Perceived enjoyment merupakan salah satu variabel yang kontrol kepada *behavioral intention* adopsi *cloud-based accounting*. *Perceived enjoyment* terbukti memberikan hubungan positif dalam penggunaan *m-wallets* (To & Trinh, 2021), selain itu *perceived enjoyment* mampu menjelaskan penggunaan aplikasi OVO secara positif (Winarno et al., 2021a). Penelitian lain juga memperlihatkan bahwa *perceived enjoyment* memiliki pengaruh positif dalam penggunaan aplikasi BRImo. Dari uraian ini hipotesis yang dibangun dalam adalah :

H₃ : *Perceived enjoyment* berpengaruh positif terhadap behavioral intention adopsi *cloud-based accounting*.

3. METODE PENELITIAN

Kota Denpasar digunakan sebagai tempat penelitian dengan pertimbangan bahwa sebaran UMKM terbesar berada di Kota Denpasar dengan jumlah 97.277 ribu. Untuk jumlah UMKM yang menggunakan *software cloud accounting* jumlahnya belum diketahui secara pasti, yang kemudian penentuan sampel dihitung dengan menggunakan rumus hair dengan formula setiap indikator variabel dikali dengan 5 atau 10 (Permana & Widihastarini, 2023). Berdasarkan perhitungan rumus Hair maka diperoleh sampel sejumlah 90 responden yang ditentukan dengan kriteria : 1) UMKM yang berada di Kota Denpasar; 2) sudah mengimplementasikan *cloud-based accounting* minimal satu bulan. Penelitian ini merupakan penelitian pengujian pengaruh sehingga analisis yang digunakan analisis regresi linear berganda yang kemudian akan diolah dengan *software SPSS 24.0*.

4. PEMBAHASAN

4.1 Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif merupakan analisis yang memberikan gambaran mengenai distribusi data yang dikumpulkan yang kemudian ditabulasikan dan disajikan dengan karakteristik tertentu, adapun sajian data deskriptif ditunjukkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 1 Distribusi responden berdasarkan usia

No	Usia	Jumlah	Persentase %
1	>38 th	32	36
2	19 - 25 th	38	42
3	26 - 38 th	20	22
Total		90	100

Sumber : Data diolah

Tabel 2 distribusi responden berdasarkan lokasi usaha

No	Usia	Jumlah	Persentase %
1	Denpasar Barat	26	29
2	Denpasar Selatan	22	24
3	Denpasar Timur	21	23
4	Denpasar Utara	21	23
Total		90	100

Sumber : Data diolah

Tabel 3 Distribusi responden berdasarkan *software cloud-based accounting* yang digunakan

No	Usia	Jumlah	Persentase %
1	Accurate	12	13
2	BukuKas	34	38
3	Jurnal	27	30
4	Zahir	10	11
5	Lainnya	7	8
Total		90	100

Sumber : Data diolah

4.2 Uji Validitas

Dalam menguji kebasanan dari pertanyaan kuesioner maka dijalankanlah uji validitas, hal ini dilakukan untuk memastikan kuesioner mengukur yang seharusnya diukur, *rules of thumbs* uji validitas adalah lebih dari 0,3. Tabel dibawah ini menunjukkan hasil uji validitas.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas

No	Variabel	Item Pernyataan	Koefisien Korelasi	Keterangan
1	<i>Computer Self-Efficacy</i>	X1.1	0,906	Valid
		X1.2	0,871	Valid
		X1.3	0,876	Valid
		X1.4	0,877	Valid
		X1.5	0,865	Valid
		X1.6	0,887	Valid
		X1.7	0,867	Valid
2	<i>Computer Anxiety</i>	X2.1	0,872	Valid
		X2.2	0,895	Valid
		X2.3	0,864	Valid
		X2.4	0,881	Valid
		X2.5	0,896	Valid
		X2.6	0,887	Valid
3	<i>Perceived Enjoyment</i>	X3.1	0,934	Valid
		X3.2	0,929	Valid
		X3.3	0,927	Valid
		X3.4	0,937	Valid
		X3.5	0,903	Valid
		X3.6	0,939	Valid
4	<i>Behavioral Intention</i>	Y.1	0,885	Valid
		Y.2	0,922	Valid
		Y.3	0,911	Valid
		Y.4	0,921	Valid
		Y.5	0,838	Valid
		Y.6	0,916	Valid

Sumber : Data Diolah

4.3 Uji Reliabilitas

Pengukuran alat uji untuk mendapatkan konsistensi dari periode ke periode harus dilakukan dengan nilai yang diatur apabila nilai dari cronbach alpha lebih dari 0.70. Uji yang dilakukan pada penelitian ini ditunjukkan pada tabel dibawah berikut.

Tabel 5 Hasil Uji Reliabilitas

No	Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
1	<i>Computer Self-Efficacy</i>	0,949	Reliabel
2	<i>Computer Anxiety</i>	0,942	Reliabel
3	<i>Perceived Enjoyment</i>	0,968	Reliabel
4	<i>Behavioral Intention</i>	0,952	Reliabel

Sumber : Data diolah

4.4 Uji Asumsi Klasik

4.4.1 Uji Multikoleniaritas

Penelitian ini menjalankan uji multikoleniaritas yang disajikan pada tabel berikut

Tabel 6 Hasil Uji Multikolinearitas

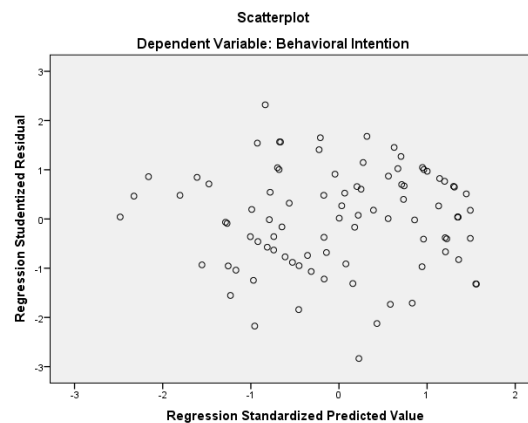
Model	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
(Constant)		
1 Computer Self-Efficacy	.953	1.049
Computer Anxiety	.779	1.283
Perceived Enjoyment	.788	1.268

Sumber : Data diolah

Berdasarkan hasil uji yang telah dilakukan terlihat bahwa tidak terdapat gejala multikolinearitas yang ditunjukkan oleh nilai VIF lebih kecil dari 10 dan angka tolerance melebihi 0.10.

4.4.2 Uji Heterokedastisitas

Berdasarkan uji yang dijalankan, pada grafik scatterplot terlihat titik-titik tersebar secara acak dan tidak membentuk pola tertentu sehingga dan sebaran berada dibawah angka 0 di sumbu Y, hal ini menunjukkan tidak terjadi heterokedastisitas.



Tabel 7 .Hasil Uji Heteroskedastisitas

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	1.799	1.914		.940	.350
1 Computer Self- efficacy	.008	.043	.021	.193	.847
Computer Anxiety	.040	.047	.103	.848	.399
Perceived Enjoyment	.007	.043	.019	.158	.875

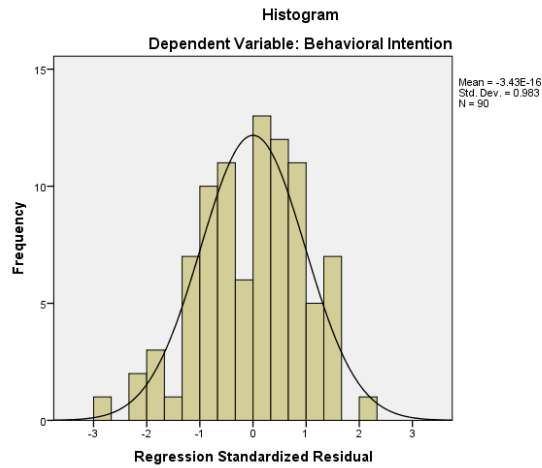
a. Dependent Variable: Absolute_Residual

Sumber : Data diolah

Uji Glejser yang dilakukan juga menunjukkan tidak terjadi heterokedastisitas, terbukti dari nilai signifikansi yang berada lebih besar dari 0.05.

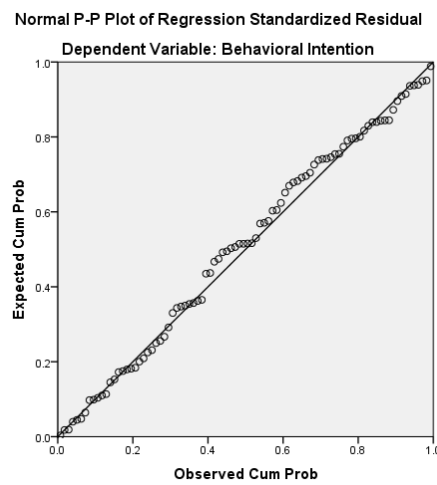
4.4.3 Uji Normalitas

Hasil uji normalitas menyimpulkan bahwa penelitian ini memenuhi asumsi normalitas hal tersebut terlihat pada gambar menyerupai lonceng dan tidak menyerong ke kiri ataupun ke kanan



Gambar 3. Hasil Grafik histogram

Uji normalitas juga dapat diuji dengan pendekatan *normal probability plot*, yang mana hasil uji ini juga menunjukkan terpenuhinya asumsi normalitas. Hal ini diinterpretasikan oleh titik-titik yang mengikuti garis diagonal dan tersebar.



Gambar 4 Hasil Grafik Normal Probability Plot

4.5 Uji Analisis Linear Berganda

Dalam penelitian ini hubungan variabel independen dan variabel dependen diuji dengan analisis regresi linear berganda dengan bantuan alat SPSS versi 24.0

Tabel 8 Hasil Analisis Regresi Linear Berganda

Coefficients^a

Model		Unstandardized	
		B	Std. Error
1	(Constant)	11.655	3.295
	Computer Self-Efficacy	.251	.074
	Computer Anxiety	-.261	.080
	Perceived Enjoyment	.394	.074

a. Dependent Variable: Behavioral Intention

$$Y = a + b_1x_1 + b_2x_2 + b_3x_3 + e$$

$$Y = 11.655 + 0,251x_1 - 0,261x_2 + 0,394x_3 + e$$

1. Dari persamaan ini diartikan bahwa variabel Y akan sama besarnya dengan konstan diangka 11.655 dan seluruh variabel independen berada pada angka 0
2. Untuk variabel *computer self-efficacy* yang meningkat sebesar 0.251 akan diikuti oleh variabel *behavioral intention* adopsi *cloud-based accounting* dengan besaran yang sama.
3. Peningkatan variabel *computer anxiety* sebanyak -0.261 akan diikuti oleh *behavioral intention* adopsi *cloud-based accounting* sebesar 0.261.
4. Perubahan nilai variabel *perceived enjoyment* sebanyak 0.394 akan diikuti oleh *behavioral intention* adopsi *cloud-based accounting* dengan besaran yang sama

4.6 Uji Godness of Fit

4.6.1 Hasil Koefisien Determinasi (R²)

Model penelitian pada penelitian ini diukur dengan menggunakan angka yang berasal dari nilai koefisien determinasi, nilai statistik F dan nilai statistik T

Tabel 9 Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted Square	R	Std. Error of the Estimate
1	.721 ^a	.520	.503		3.575

Sumber : Data diolah

Hasil uji merepresentasikan bahwa variabel *behavioral intention* adopsi *cloud-based accounting* dapat dijelaskan sebesar 50,3% dan sisanya sebesar 49,7% dapat diartikan oleh hal-hal lain diluar model

4.6.2 Hasil Uji Signifikansi Simultan (Uji F)

Tabel 10. Hasil Uji Simultan F

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	1188.437	3	396.146	30.995	.000 ^b
Residual	1099.163	86	12.781		
Total	2287.600	89			

Sumber : Data diolah

Angka yang disajikan ditabel membuktikan bahwa model dari regresi pada penelitian ini layak untuk diuji dan pengujian hipotesis dapat dilakukan. Pembuktiannya adalah nilai dari F 30.995 dan nilai sig = 0,000, yang secara aturan nilai signifikan harus lebih kecil dari alpha yang digunakan yaitu 5%.

4.6.3 Hasil Uji Secara Parsial (Uji t)

Uji t dilakukan untuk mengetahui besaran hubungan variabel antara variable independen ke variabel dependen. Pada penelitian ini disajikan hasil uji t pada kolom dibawah ini.

Tabel 11. Hasil Secara Parsial (uji t)

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	11.655	3.295		3.537	.001
1 <i>Computer Self-efficacy</i>	.251	.074	.260	3.397	.001
<i>Computer Anxiety</i>	-.261	.080	-.275	-3.243	.002
<i>Perceived Enjoyment</i>	.394	.074	.446	5.293	.000

Hasil uji t yang dijalankan memperoleh hasil nilai dari *computer self-efficacy* (X1) koefisien positif sebesar 0.251, untuk *computer anxiety* (X2) mendapatkan hasil negatif dengan nilai -0.261, sedangkan *perceived enjoyment* (X3) mencapai koefisien positif sebesar 0.394. dan ketiga variabel independen ini memiliki signifikansi lebih kecil dari 0.05

4.7 Pembahasan

4.7.1. Pengaruh Computer Self-Efficacy (X1) terhadap Behavioral Intention Adopsi Cloud Based Accounting Pada UMKM

Kalkulasi yang dilakukan menunjukkan hipotesis ini dapat diterima karena nilai koefisien regresi *computer self-efficacy* (X1) sebesar 0,251 dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05, sehingga dapat diartikan bahwa semakin meningkat *computer self-efficacy* atau tingkat keyakinan diri pengguna mengenai *cloud-based accounting*, maka akan meningkatkan *behavioral intention* adopsi *cloud-based accounting* pada UMKM.

Pengujian yang dilakukan mengkonfirmasi penelitian terdahulu yang memperoleh hasil *computer self-efficacy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan *software accounting*. ((Akbar and Hidajat 2020)) dan sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa *self-efficacy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat pelaku UMKM dalam menerapkan teknologi informasi akuntansi ((Widiyasari and Achadiyah 2019)) serta hasil dari studi ini mengkonfirmasi bahwa *computer self-efficacy* memiliki pengaruh langsung yang positif dan signifikan terhadap *perceived usefulness* dan *perceived ease of use*, juga secara tidak langsung mempengaruhi *users willingness* (Liao et al. 2018).

Kesuksesan penggunaan teknologi *cloud-based accounting* berfokus pada diri pengguna, pengguna harus yakin pada dirinya untuk menggunakan aplikasi *cloud-based accounting*, sehingga apabila keyakinan diri pengguna meningkat maka intensi penggunaan *cloud-based accounting* juga meningkat. Keyakinan diri disini berfokus pada kemampuan pengguna dalam menggunakan suatu teknologi.

4.7.2. Pengaruh Computer Anxiety (X2) terhadap Behavioral Intention Adopsi Cloud Based Accounting Pada UMKM

Verifikasi perangkat lunak statistik menunjukkan bahwa *computer anxiety* (X2) memiliki pengaruh negatif terhadap *behavioral intention* adopsi *cloud-based accounting* (Y), hal ini ditunjukkan oleh koefisien regresi *computer anxiety* (X2) sebesar -0,261 yang mana nilai negatif ini menunjukkan *computer anxiety* atau tingkat kecemasan berkomputer dengan *cloud-based accounting*, maka akan menurunkan *behavioral intention* adopsi *cloud-based accounting* pada UMKM.

Hasil ini mengkonfirmasi penelitian sebelumnya yang memperoleh hasil *computer anxiety* berpengaruh negatif terhadap minat pelaku UMKM dalam menerapkan teknologi informasi akuntansi ((Widiyasari and Achadiyah 2019)), dan juga menjustifikasi pengaruh negatif antara *anxiety* terhadap *behavioral intention* penggunaan ERP ((Nuzulia, Supriadi, and Derriawan 2020)).

Computer anxiety secara harfiah diartikan sebagai suatu sikap negatif dari seseorang ketika dihadapkan kepada sebuah teknologi baru, kecemasan ini secara psikologis wajar terjadi pada setiap pengguna teknologi ketika dihadapkan dengan teknologi baru namun akan memudar dengan sendirinya ketika pengguna sudah menggunakan teknologi tersebut.

4.7.3. Pengaruh Perceived Enjoyment (X3) terhadap Behavioral Intention Adopsi Cloud Based Accounting Pada UMKM

Pengujian yang dilakukan pada hipotesis ini menunjukkan bahwa hipotesis ini diterima karena nilai koefisien regresi bernilai positif sebesar 0,394 dan signifikansi berada lebih kecil dari alpha penelitian ini yaitu 0.05, fenomena ini menunjukkan bahwa semakin tinggi *perceived enjoyment* atau persepsi kenyamanan mengenai *cloud-based accounting*, maka akan meningkatkan *behavioral intention* adopsi *cloud-based accounting* pada UMKM.

Temuan ini memvalidasi penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, pengaruh yang positif dan signifikan antara *perceived enjoyment* terhadap *behavioral intention* penggunaan *m-wallets* (Tho To and Hong Minh Trinh 2021), serta menegaskan hasil penelitian terdahulu yang

memperoleh hasil terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara *perceived enjoyment* terhadap *perceived ease of use* penggunaan aplikasi OVO ((Winarno, Mas'ud, and Palupi 2021)).

Perceived enjoyment merupakan motivasi yang berasal dari internal pengguna yang menekankan pada kesenangan dan kenikmatan yang bersentuhan dengan penggunaan suatu teknologi, hal ini bisa terjadi ketika teknologi yang digunakan memberikan nilai untuk diri pengguna.

5. KESIMPULAN

Dari uji yang telah dilakukan yang dilakukan ditemukan bahwa adopsi *cloud-based accounting* dapat dijelaskan oleh variabel *Computer self-efficacy*, *Computer anxiety*, *Perceived enjoyment*. Variabel-variabel tersebut mampu menjelaskan *behavioral intention* berdasarkan faktor internal dari pengguna *cloud-based accounting*.

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan baru pada ranah sistem informasi akuntansi khususnya pada sisi pengguna suatu sistem teknologi informasi, karena kesuksesan suatu sistem informasi tidak hanya ditentukan dari keandalan sistem saja tetapi juga terdapat peran pengguna dalam menentukan keberhasilan atau kegagalan suatu sistem teknologi informasi.

Implikasi penelitian ini secara aktual memberikan gambaran bahwasanya UMKM dapat mengimplementasikan teknologi *cloud-based accounting* tanpa harus takut dan cemas karena dihadapkan pada suatu teknologi baru, justru sebaliknya implementasi *cloud-based accounting* pada UMKM akan memberikan keuntungan bagi UMKM itu sendiri pada proses pencatatan, penggunaan anggaran, pengendalian dan pelaporan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajao Owolabi, S., Ufuoma Izang, J., owolabis, J., & juliaizang, babcockedung. (2020). Cloud Accounting And Financial Reporting Qualities Of Smes In Nigeria: An Overview Cloud Accounting And Financial Reporting. *International Journal of Research Publication (IJRP.ORG) Sunday Ajao Owolabi*, 60(1), 60. [www.ijrp.orgWeb:http://ijrp.org/paper-detail/1412](http://ijrp.org/paper-detail/1412)<http://ijrp.org/paper-detail/1412>
- Akbar, F. S., & Hidajat, R. S. (2020a). Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan Software Accounting Sebagai Implementasi Keunggulan Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Dinamika Administrasi : Jurnal Ilmu Administrasi Dan Manajemen*, 3(2), 50–62.
- Akbar, F. S., & Hidajat, R. S. (2020b). Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan Software Accounting Sebagai Implementasi Keunggulan Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Dinamika Administrasi: Jurnal Ilmu Administrasi Dan Manajemen*, 3(2).
- Cahyani, B. E. (2019). *ANALISIS PENGELOLAAN KEUANGAN USAHA MIKRO, KECIL, DAN MENENGAH*.
- Davis, F., Bagozzi, R. P., & Warshaw, P. R. (1992). Extrinsic and Intrinsic Motivation to Use Computers in the Workplace'. In *Journal of Applied Social Psychology* (Vol. 22).
- Dimitriu, O., & Matei, M. (2015). Cloud Accounting: A New Business Model in a Challenging Context. *Procedia Economics and Finance*, 32, 665–671. [https://doi.org/10.1016/s2212-5671\(15\)01447-1](https://doi.org/10.1016/s2212-5671(15)01447-1)
- Fatwitawati, R. (2018). Pengelolaan keuangan Bagi Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) Di Kelurahan Air Putih Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru. *Sembadha*.
- Fishbein, M., & Ajzen, I. (1975). *Intention and Behavior: An introduction to theory and research*. Addison-Wesley Publishing Company.
- Khanom, T. (2017). Cloud Accounting: A Theoretical Overview. *IOSR Journal of Business and Management*, 19(06), 31–38. <https://doi.org/10.9790/487x-1906053138>
- Kustina, K. T. (2018). MSMEs Credit Distribution and Non-Performing Loan towards Banking Companies Profit in Indonesia. *International Journal of Social Sciences and Humanities (IJSSH)*. <https://doi.org/10.29332/ijssh.v2n1.72>
- Liao, S., Hong, J. C., Wen, M. H., Pan, Y. C., & Wu, Y. W. (2018a). Applying Technology Acceptance Model (TAM) to explore Users' Behavioral Intention to Adopt a

- Performance Assessment System for E-book Production. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 14(10), 1–12. <https://doi.org/10.29333/ejmste/93575>
- Liao, S., Hong, J.-C., Wen, M.-H., Pan, Y.-C., & Wu, Y.-. (2018b). Applying Technology Acceptance Model (TAM) to explore Users' Behavioral Intention to Adopt a Performance Assessment System for E-book Production. *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 14(10). <https://doi.org/10.29333/ejmste/93575>
- Nengsih, T. A., Orinaldi, M., & Nurwahid, Y. (2022). Kesenjangan UMKM pada Pengelolaan Keuangan: Studi di Kota Jambi. *Eksis: Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Bisnis*, 13(2), 78. <https://doi.org/10.33087/eksis.v13i2.299>
- Nur Sarfiah, S., Eka Atmaja, H., & Marlina Verawati, D. (2019). UMKM Sebagai Pilar Membangun Ekonomi Bangsa. *Riset Ekonomi Pembangunan*, 4(1). <https://doi.org/10.31002/rep.v4i2.1952>
- Nurhasanah, S., Setiaji, B. W., Saputra, B., & Darni. (2022). Penerapan Aplikasi Akuntansi Ukm Pada Perusahaan/Umk. *Jurnal Ilmu Siber*, 1(5).
- Nuzulia, F., Supriadi, E., & Derriawan. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi User Acceptance Terhadap Implementasi Enterprise Resource Planning Menggunakan Model UTAUT (Studi Pada Pt Angkasa Pura I (Persero). *Ekobisman*, 5(2), 2597–9302.
- Nuzulia, F., Supriyadi, E., & Derriawan. (2020). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi User Acceptance Terhadap Implementasi Enterprise Resource Planning Menggunakan Model Utaut. (Studi Pada Pt Angkasa Pura I (Persero)*.
- Panjaitan, J. M. P., Timur, R. P., & Sumiyana, S. (2021). How does the Government of Indonesia empower SMEs? An analysis of the social cognition found in newspapers. *Journal of Entrepreneurship in Emerging Economies*, 13(5), 765–790. <https://doi.org/10.1108/JEEE-04-2020-0087>
- Permana, G. P. L., & Widihastarini, I. A. (2023). Analisis Kesesuaian Tugas dan Teknologi pada Pengambilan Keputusan pada Bank Perkreditan Rakyat Berdasarkan Virtual Meeting Menggunakan Model Modified Task Technology Fit. *Fokus Bisnis : Media Pengkajian Manajemen Dan Akuntansi*, 22(1). <https://doi.org/10.32639/fokbis.v22i1.118>
- Pudianti, A., Herawati, A., & Purwaningsih, A. (2018). FAKTOR KREATIVITAS DALAM PENGEMBANGAN MODEL INKUBATOR BISNIS DI ERA DIGITAL. *Bisma : Bisnis Dan Manajemen*, 10(2), 145–155. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/bisma/index>
- Purnomo, M. (2011). Jurnal Dinamika Manajemen ADOPSI TEKNOLOGI OLEH USAHA MIKRO, KECIL DAN MENENGAH. *JDM*, 2(2), 109–117. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jdm>
- Sarosa, S., & Zowghi, D. (2014). Strategy for Adopting Information Technology for SMEs: Experience in Adopting Email within an Indonesian Furniture Company. *Electronic Journal of Information Systems Evaluation*, 6(2). www.ejise.com
- Setiawan, A., Praptiningsih, P., & Matondang, N. (2020). Studi Literatur tentang Cloud Accounting. *EQUITY*, 23(2), 189–200. <https://doi.org/10.34209/equ.v23i2.2236>
- Sholihah, P. I. (2021). *Pengelolaan Keuangan Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) Penerima Kredit Usaha Rakyat (KUR) Mikro (Studi pada Nasabah Bank X Malang)*. 1(1). www.seknasfitra.org
- Sofyan, S. (2017). Peran UMKM (Usaha Mikro, Kecil, Dan Menengah) Dalam Perekonomian Indonesia. *Bilancia*, 11(1).
- Sumarsono, D. (2016). Sistem Perekonomian Negara-negara Di Dunia. *Jurnal Akuntansi Dan Pajak*, 16(2).
- Tho To, A., & Hong Minh Trinh, T. (2021). Understanding Behavioral Intention to Use Mobile Wallets in Vietnam: Extending the TAM Model with Trust and Enjoyment. *Cogent Business & Management*, 8, 1891661. <https://doi.org/10.1080/23311975.2021.1891661>
- To, A. T., & Trinh, T. H. M. (2021). Understanding behavioral intention to use mobile wallets in vietnam: Extending the tam model with trust and enjoyment. *Cogent Business and Management*, 8(1). <https://doi.org/10.1080/23311975.2021.1891661>

- Venkatesh, V., & Bala, H. (2008). Technology acceptance model 3 and a research agenda on interventions. *Decision Sciences*, 39(2), 273–315. <https://doi.org/10.1111/j.1540-5915.2008.00192.x>
- Widiyasari, R., & Achadiyah, B. N. (2019a). Computer Anxiety, Computer Self-Efficacy dan Perceived Usefulness oleh Pelaku UMKM. *Jurnal Akuntansi Aktual*, 6(1), 203–214.
- Widiyasari, R., & Achadiyah, B. N. (2019b). Computer Anxiety, Computer Self-Efficacy dan Perceived Usefulness oleh Pelaku UMKM. *Jurnal Akuntansi Aktual*, 6(1).
- Winarno, W. A., Mas'ud, I., & Palupi, T. W. (2021a). Perceived Enjoyment, Application Self-efficacy, and Subjective Norms as Determinants of Behavior Intention in Using OVO Applications. *Journal of Asian Finance, Economics and Business*, 8(2), 1189–1200. <https://doi.org/10.13106/jafeb.2021.vol8.no2.1189>
- Winarno, W. A., Mas'ud, I., & Palupi, T. W. (2021b). Perceived Enjoyment, Application Self-efficacy, and Subjective Norms as Determinants of Behavior Intention in Using OVO Applications. *Journal of Asian Finance, Economics and Business*, 8(2), 1189–1200. <https://doi.org/10.13106/jafeb.2021.vol8.no2.1189>
- Yun, Y., & Sung, J. (2010). Toward a More Robust Usability concept with Perceived Enjoyment in the context of mobile multimedia service. In *Jieun Sung & Younghwa Yun International Journal of Human Computer Interaction* (Issue 1). <https://www.researchgate.net/publication/228375028>

Biodata Penulis



Gusi Putu Lestara Permana, lahir di Denpasar dan saat ini merupakan dosen tetap di program studi akuntansi Universitas Pendidikan Nasional. Memiliki minat riset pada area sistem informasi keprilakuan, sistem informasi akuntansi, akuntansi biaya dan akuntansi keprilakuan.



I Gusti Kadek Anggiriska Dwiyantri, lahir di Denpasar dan telah menempuh pendidikan sarjana akuntansi pada Universitas Pendidikan Nasional Denpasar dan saat ini sedang menempuh studi magister dibidang akuntansi di Universitas Udayana Bali