

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Teori Kognitif

Menurut (Indriayu et al., 2022) teori kognitif ialah suatu pendekatan secara psikologi untuk menjelaskan perilaku seseorang dengan cara memahami proses berpikir seseorang tersebut. Menurut (Amral & Asmar, 2020) teori kognitif lebih mementingkan proses belajar daripada hasilnya. Teori ini mengatakan bahwa belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon, melainkan tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya yang berhubungan dengan tujuan belajarnya.

Kelebihan dan kelemahan teori kognitif (Nurhadi, 2020) kelebihanannya yaitu: menjadikan siswa lebih kreatif dan mandiri; membantu memahami bahan belajar secara lebih mudah. kekurangannya yaitu: teori tidak menyeluruh untuk semua tingkat pendidikan; sulit dipraktikan khususnya di tingkat lanjut; beberapa prinsip seperti intelegensi sulit dipahami dan pemahamannya masih belum tuntas.

Teori kognitif menurut (Vosniadou, 2014) mengacu pada pendekatan terletak dalam pembelajaran, yang menekankan pengetahuan tidak hanya terletak pada informasi yang dipelajari, tetapi juga pada bagaimana informasi itu dipelajari dan digunakan

dalam konteks kehidupan sehari-hari. Teori kognitif juga berfokus pada bagaimana seseorang memperoleh, memproses, menyimpan, dan mengambil informasi, sehingga mereka dapat mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang konsep-konsep dan keterampilan untuk mengaplikasikan yang dipelajari dan bagaimana konsep-konsep tersebut dapat diterapkan dalam konteks kehidupan nyata.

Teori kognitif juga dapat membantu dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif. Strategi pembelajaran yang efektif harus mempertimbangkan proses informasi dan menggunakan keterampilan kognitif mereka. Penggunaan teknologi yang tepat dapat meningkatkan pembelajaran akuntansi dan mempercepat pengembangan keterampilan penggunaan perangkat lunak akuntansi.

Dalam kesimpulannya, teori kognitif memiliki keterkaitan yang erat dengan pembelajaran akuntansi menggunakan komputer, karena keterampilan kognitif sangat penting dalam mempelajari dan menguasai keterampilan penggunaan perangkat lunak akuntansi. Penerapan teori kognitif dapat membantu dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif dan meningkatkan kualitas pembelajaran akuntansi.

2. Sistem Informasi Akuntansi (SIA)

a. Pengertian Sistem Informasi Akuntansi (SIA)

Menurut (Nugraha et al., 2023) sistem informasi akuntansi adalah rangkaian tindakan sistematis terukur yang saling terhubung terdiri dari tindakan pengumpulan, pemrosesan,

pencatatan serta penyimpanan informasi aktivitas pengelolaan perusahaan yang dapat digunakan untuk mengambil keputusan.

Menurut (Romney & Steinbart, 2022) sistem informasi akuntansi (SIA) adalah sistem yang dapat mengumpulkan, mencatat, menyimpan, dan memproses data untuk menghasilkan informasi bagi para pembuat keputusan. Hal ini termasuk orang, prosedur dan instruksi, data, perangkat lunak, infrastruktur teknologi informasi, kontrol internal serta langkah-langkah keamanan. Sistem informasi akuntansi (SIA) memiliki tujuan yaitu menyajikan informasi yang andal dan tepat waktu yang dapat dipergunakan oleh pihak internal dan eksternal guna pengambilan keputusan manajerial. Menurut (Sinaga et al., 2022) SIA terdiri dari sistem pemrosesan transaksi, sistem pelaporan keuangan dan sistem pelaporan manajemen.

Sistem informasi akuntansi (SIA) adalah sistem yang dapat menghasilkan informasi dengan melakukan kegiatan mengumpulkan, mencatat, menyimpan, memproses sampai dengan menghasilkan laporan data akuntansi yang dapat digunakan untuk pengguna mengambil keputusan baik pengguna internal maupun eksternal.

b. Fungsi Sistem Informasi Akuntansi

(Romney & Steinbart, 2022) komponen sistem informasi akuntansi untuk memenuhi tiga fungsi bisnis penting, yaitu sebagai berikut:

- 1) Mengumpulkan dan menyimpan data mengenai kegiatan yang dilakukan organisasi, sumber daya, serta personil dari organisasi. Organisasi memiliki sejumlah proses bisnis, seperti misalnya melakukan penjualan dan pembelian bahan baku dengan proses yang sering dilakukan secara berulang.
- 2) Mengubah data menjadi informasi sehingga manajemen dapat merencanakan, melaksanakan, mengendalikan, dan mengevaluasi kegiatan, sumber daya, dan personil organisasi.
- 3) Memberikan pengendalian yang memadai untuk melindungi aset dan data organisasi.

3. Aplikasi Komputer

a. *Computer Knowledge*

Computer Knowledge adalah pengertian tentang komponen-komponen komputer dan kemampuan dalam mengoperasikannya serta penyelesaian tugas-tugas menggunakan komputer. *Computer Knowledge* terdiri dari beberapa komponen diantaranya pengetahuan tentang perangkat lunak, perangkat keras, dan pengetahuan tentang proses program (Wulandari & Rohayati, 2015). Teknologi informasi membawa perubahan pada kemampuan menggunakan komputer yang dinilai sangat penting untuk menghadapi hal tersebut (Sarifudin, 2022).

b. Aplikasi Komputer

Aplikasi komputer adalah sebuah perangkat lunak (*software*) program komputer yang ditulis dalam bahasa

pemrograman dan berfungsi melakukan perintah sesuai dengan keinginan dari pembuat aplikasi. Aplikasi komputer ini biasanya berupa program pengolah data kata, data lembar kerja, dan data media. Aplikasi komputer dibuat untuk memudahkan pengguna dalam mengerjakan sesuatu menggunakan komputer. Menurut (Kuncoro & Fauzi, 2022) aplikasi komputer merupakan serangkaian program komputer yang digunakan untuk menyelesaikan serangkaian tugas atau pekerjaan administrasi dasar.

c. Aplikasi Komputer Akuntansi

Banyak jenis-jenis aplikasi yang digunakan untuk akuntansi antara lain:

- 1) *ACCURATE V3 Standard*
- 2) *MYOB Accounting*
- 3) *Microsoft Office Excel*
- 4) *Payroll*
- 5) *Zahir Accounting*
- 6) *KRISHAND*
- 7) *Cash Register*
- 8) *NetLedger*

Dari banyaknya aplikasi di atas *MYOB Accounting* merupakan salah satu *software* yang umum dan cukup populer digunakan di Indonesia. *Software* ini juga biasanya digunakan oleh

perguruan Tinggi untuk mengajar pelajaran sistem informasi akuntansi (SIA).

4. Keterampilan Komputer

a. Keterampilan

Keterampilan merupakan kecakapan atau kemahiran yang dimiliki seseorang untuk melakukan suatu pekerjaan dan hanya diperoleh melalui praktek, baik latihan maupun pengalaman. Menurut (Amirullah & Budiyono, 2014) menjelaskan bahwa skill atau keterampilan adalah suatu kemampuan untuk menerjemahkan pengetahuan kedalam praktik sehingga tercapai tujuan yang diinginkan.

b. Keterampilan Penggunaan Komputer

Keterampilan komputer adalah kemampuan interaktif, di mana pengguna dapat berinteraksi dengan komputer mempengaruhi dan mengubah urutan yang disajikan agar memperoleh hasil yang baik.

5. Sikap Terhadap Penggunaan Komputer

a. Sikap

Sikap (*attitudes*) adalah kecenderungan manusia untuk merespon secara konsisten terhadap orang, objek, ide, atau situasi yang menguntungkan atau tidak menguntungkan. Menurut (Supriyono, 2018) Sikap adalah suatu kecenderungan untuk merespons, bukan untuk menanggapi dirinya sendiri. Sikap bukan

perilaku, tetapi lebih mewakili sebuah kesiapan untuk tindakan atau berperilaku. Dengan demikian, sikap adalah penggerak dan memadu perilaku.

Sikap (*attitudes*) memiliki 3 komponen yaitu kognitif, emosional, dan perilaku. Komponen kognitif terdiri atas ide-ide dan persepsi, sedangkan komponen emosional yaitu menunjukkan perasaan seseorang terhadap objek sikap, dan komponen perilaku yang menunjukkan bagaimana seseorang dapat bereaksi terhadap objek sikap.

Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa sikap adalah respon individu yang merupakan hasil evaluasi dalam dirinya terhadap suatu objek sikap.

b. Sikap Terhadap Komputer

Sikap terhadap komputer diartikan sebagai evaluasi umum yang dilakukan individu terhadap komputer dan aktivitas yang berkaitan dengan komputer. Menurut (Lomagio & Fitrianti, 2022) *Computer attitude* adalah sikap reaksi seseorang terhadap komputer berdasarkan kesenangan atau ketidaksenangan terhadap komputer. Ada juga orang yang merasa komputer akan memiliki efek positif pada mereka (optimisme) (Safitri & Setiyani, 2016). Sikap terhadap komputer memberi penekanan pada pernyataan seseorang tentang interasinya dengan *hardware* atau *software* komputer, dengan orang lain yang berhubungan dengan komputer dan berbagai aktivitas berkaitan dengan komputer.

6. Nilai Tambah Pembelajaran Komputer

Nilai tambah komputer adalah kelebihan yang dimiliki oleh pengguna komputer dalam suatu aktivitas dan proses, sehingga memberikan manfaat tambahan yang tidak bisa diperoleh dari penggunaan metode atau alat lain. Nilai tambah komputer dapat berupa efisiensi waktu, akurasi data, dan kemudahan pengolahan informasi (Saifurrohman, 2017). Nilai tambah pembelajaran komputer adalah kemampuan dalam memberikan kontribusi positif dalam proses pembelajaran.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dapat dilihat pada tabel 2.1 sebagai berikut:

Tabel 2.1

Penelitian Terdahulu

No	Judul	Penulis dan tahun	Metode	Hasil
1.	<i>Attitudes Toward Learning Accounting by Computers: The Impact on Perceived Skills</i>	(Al-khadash & Al-beshtawi, 2009)	Kuantitatif	Menunjukkan bahwa kursus komputer berdampak pada sikap terhadap keterampilan yang dirasakan dari penggunaan komputer untuk tujuan akuntansi. Setelah kursus, tidak ditemukan perbedaan jenis kelamin sehubungan dengan sikap

				terhadap keterampilan, tetapi laporan laki-laki menunjukan sedikit lebih banyak daripada perempuan.
2	<i>The Influence of Ability to Use Technology, and Ability to Use Computer Accounting Applications on Learning Achievement</i>	(Kurniawan & Darmayanti, 2022)	Kuantitatif	Hasil penelitian ini menunjukkan kemampuan menggunakan teknologi berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar. Sedangkan penggunaan aplikasi komputer tidak berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar.
3	Pengaruh <i>Computer Anxiety, Computer Attitude, Dan Computer Self Efficacy</i> Terhadap Minat Mahasiswa Komputerisasi Akuntansi Menggunakan <i>Software Akuntansi</i>	(Pranata et al., 2020)	Kuantitatif	Terdapat pengaruh positif antara <i>Computer Anxiety</i> dan <i>Computer Self Efficacy</i> terhadap Minat Menggunakan <i>Software Akuntansi</i> . Namun, variabel <i>Computer Attitude</i> tidak berpengaruh positif terhadap Minat Menggunakan <i>Software</i>

				Akuntansi.
4	Keterampilan Aplikasi Teknologi Informasi Berdasarkan Tahun, Gender Dan Jurusan SIA (Studi Kasus Di Stmik Perguruan Tinggi Teknokrat)	(Sinaga, 2017)	Deskriptif kuantitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa tahun berpengaruh signifikan positif yang menunjukkan bahwa tenaga pengajar telah memaksimalkan masa-masa tahun pertama terhadap keterampilan mahasiswa SIA pada penggunaan TI. Sedangkan gender tidak berpengaruh signifikan dalam penelitian maka peran pendidik seharusnya dapat mengelola dengan baik untuk mahasiswa laki-laki maupun perempuan agar dapat menguasai keterampilan TI dengan baik.
5	Pengaruh Pemahaman Akuntansi Dasar dan Keahlian Pengoprasian Komputer terhadap Keahlian Komputer Akuntansi	(Pundi et al., 2017)	Kuantitatif	Hasil dari penelitian ini X1 tidak ada pengaruh signifikan antara pemahaman akuntansi dasar dengan keahlian komputer akuntansi. X2 Tidak ada

				pengaruh signifikan antara keahlian pengoperasian komputer dengan keahlian komputer akuntansi.
6.	Pengaruh <i>Computer Anxiety</i> <i>computer Self Efficacy</i> Terhadap Minat menggunakan <i>Software</i> Akuntansi	(Putra & Nugroho, 2016)	Kuantitatif	Hasil dari penelitian ini X1 berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan <i>software</i> akuntansi hal ini ditunjukkan oleh nilai koefisien regresi sebesar 0,170. Tidak terdapat pengaruh positif dan signifikan X2 terhadap minat menggunakan <i>software</i> akuntansi hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikannya > 0,5 yaitu 0,065. X3 berpengaruh positif signifikan terhadap minat menggunakan <i>software</i> akuntansi hal ini ditunjukkan oleh koefisien regresi sebesar 0,205. Hal ini secara

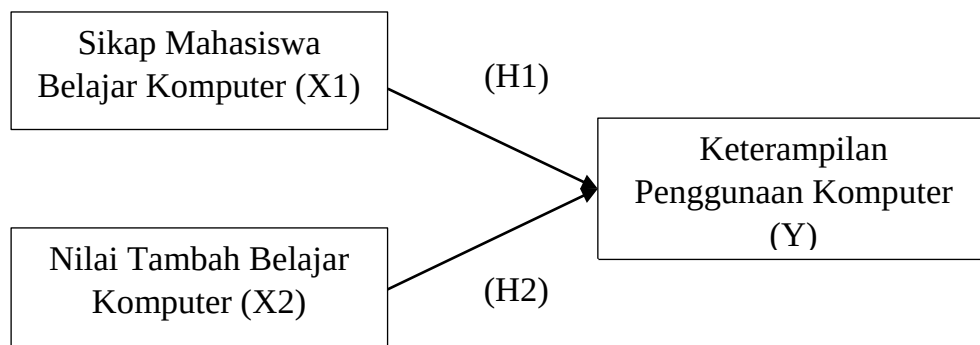
				bersama sama berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan <i>software</i> akuntansi
--	--	--	--	--

Sumber: Data diolah (2023)

C. Kerangka Teori

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis dapat menggunakan kerangka pikir sebagai berikut:

Gambar 2.1
Kerangka Pikir



Sumber: Data diolah (2023)

D. Hipotesis

Menurut (Sunyoto, 2015) Sikap merupakan evaluasi, perasaan dan kecenderungan seseorang yang relatif konsisten terhadap suatu objek, dengan kata lain sikap adalah suatu perasaan yang timbul pada diri seseorang, sesudah orang melihat, merasakan dan menikmati objek tersebut. Menurut (Lomagio & Fitrianti, 2022) *Computer attitude* adalah

sikap reaksi seseorang terhadap komputer berdasarkan kesenangan atau ketidaksenangan terhadap komputer.

Menurut hasil penelitian (Cahyono, 2014) bahwa sikap terhadap komputer (*computer attitude*) memiliki hubungan/pengaruh positif serta signifikan pada keahlian berkomputer CSE (*Computer Self Efficacy*). Artinya semakin positif sikap dan rasa senang menggunakan alat bantu komputer, maka semakin tinggi keahlian dalam menggunakan komputer.

Sedangkan hasil penelitian (Pranata et al., 2020) Sikap terhadap komputer atau *Computer Attitude* tidak berpengaruh positif terhadap Minat Menggunakan *Software* Akuntansi karena sikap atau pandangan seseorang terhadap teknologi komputer tidak mempengaruhi minat mereka dalam menggunakan *software* akuntansi. Berdasarkan hal tersebut dapat dibuat hipotesis sebagai berikut:

H₁: sikap mahasiswa akuntansi berpengaruh terhadap keterampilan penggunaan komputer.

Menurut (Saifurrohman, 2017) Nilai tambah komputer adalah kelebihan yang dimiliki oleh pengguna komputer dalam suatu aktivitas dan proses, sehingga memberikan manfaat tambahan yang tidak bisa diperoleh dari penggunaan metode atau alat lain.

Menurut hasil penelitian (Kurniawan & Darmayanti, 2022) menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara literasi teknologi dan penggunaan program komputer akuntansi terhadap prestasi belajar mahasiswa akuntansi. (Stoner, 2009) mengatakan keterampilan

spreadsheet merupakan salah satu keterampilan teknologi informasi utama yang dibutuhkan oleh akuntan di tempat kerja. Namun, pada tahun 2006, fakta bahwa 20% mahasiswa melaporkan kurangnya keterampilan dalam hal ini, dan hanya 36% yang memiliki keterampilan di atas rata-rata, menjadi masalah yang signifikan dalam bidang akuntansi.

Sedangkan hasil penelitian (Pundi et al., 2017) menunjukkan bahwa keahlian pengoperasian komputer tidak berpengaruh signifikan terhadap mahasiswa akuntansi dalam pengoperasian komputer akuntansi. Berdasarkan hal tersebut dapat dibuat hipotesis sebagai berikut:

H₂: nilai tambah mahasiswa akuntansi belajar komputer berpengaruh terhadap keterampilan penggunaan komputer.