



Pengaruh Computer Anxiety, Computer Attitude dan Computer Self-Efficacy Terhadap Literasi Digital Pelaku UMKM Industri Pangan

Afriana Lomagio¹, Fitrianti²

^{1,2}Universitas Ichsan Gorontalo/Jl. Ahmad Nadjamuddin No 17 Gorontalo/Indonesia
Email: afriana1992@gmail.com¹, fitriantidunggio90@gmail.com²

Citation: Lomagio, A. & Fitrianti. (2022). Pengaruh *Computer Anxiety, Computer Attitude* dan *Computer Self-Efficacy* Terhadap Literasi Digital Pelaku UMKM Industri Pangan. *Gorontalo Accounting Journal*, 5(1), 68–85. DOI: [10.32662/gaj.v5i1.1772](https://doi.org/10.32662/gaj.v5i1.1772)

Artikel info

Artikel history:

Received: 17-09-2021

Revised: 30-03-2022

Accepted: 12-04-2022

Abstract. *The study was conducted to determine how much computer anxiety, computer attitude, and computer self-access acy affect the digital literacy of the industrial food umkm of boalemo district. The study USES a quantitative method. The methods of data collection used in the study are carried out through field observation, disseminating questionnaires, interviews, documentation and literature studies. As for the population in this study are all the perpetrators of the food industry in the boalemo district with sample withdrawal using sampling cluster methods in tilamuta district. The data analysis technique used in the study is a linear, linear regression analysis technique with the help of version 24 SPSS software. The study suggests that (1) computer anxiety, computer attitude and computer self acy both simultaneously affect the digital literacy of umkm perpetrators, (2) computer anxiety can also have a partial negative and significant impact on the digital literacy of umkm perpetrators, And (4) computer self literacy has a partial positive and significant impact on the digital literacy of umkm perpetrators.*

Abstrak. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh computer anxiety, computer attitude, dan computer self-efficacy terhadap literasi digital para pelaku UMKM Industri Pangan di Kabupaten Boalemo. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi dilapangan, menyebarkan kuesioner, wawancara, dokumentasi dan studi kepustakaan. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pelaku UMKM Industri Pangan di Kabupaten Boalemo dengan penarikan sampel menggunakan metode cluster sampling di Kecamatan Tilamuta. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis regresi linier berganda dengan bantuan software SPSS versi 24. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) computer anxiety, computer attitude dan computer self efficacy secara simultan berpengaruh terhadap literasi digital pelaku umkm, (2) computer anxiety secara parsial berpengaruh

negative dan signifikan terhadap literasi digital pelaku umkm, (3) computer attitude secara parsial berpengaruh negative dan signifikan terhadap literasi digital pelaku umkm, dan (4) computer self efficacy secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap literasi digital pelaku umkm.

Keywords:

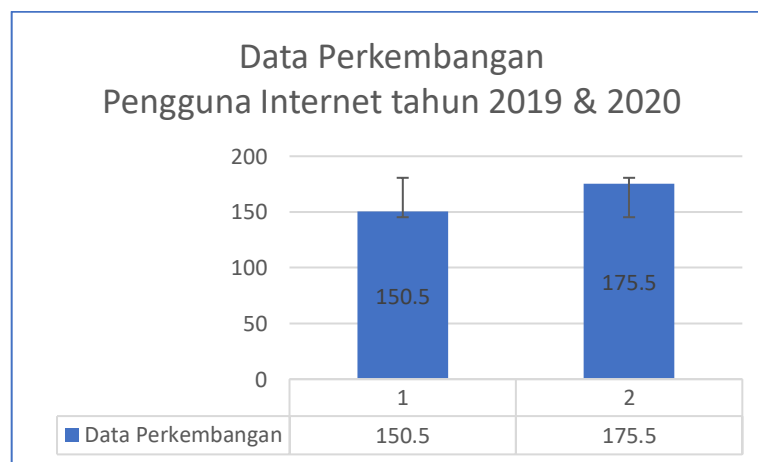
Computer Anxiety;
Computer Attitude;
Computer Self Efficacy

Corresponden author:

Email: afriana1992@gmail.com

Pendahuluan

Saat ini seluruh dunia telah memasuki era digital, dimana jaringan internet maupun teknologi informasi komputer sudah bisa diakses dimana saja dan kapan saja (Anugrah, 2020). Hadirnya inovasi digital dibidang ekonomi ini jelas akan memberikan dampak terhadap aktivitas perekonomian. Tak hanya itu saja, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi juga turut mengubah jalannya interaksi sosial melalui jaringan fixed, mobile, dan broadcast yang terkoneksi dengan berbagai perangkat dan membentuk internet of things (IoT) (Harahap et al., 2018). Bisnis digital ini terus berkembang ditanah air, bahkan Indonesia dinilai memiliki potensi yang sangat besar karena tingkat penetrasi pengguna internetnya terus meningkat, buktinya pada tahun 2020 jumlah pengguna internet tercatat sekitar 175,5 juta jiwa dari jumlah populasi sebanyak 268,5 juta jiwa atau mengalami kenaikan sekitar 25 juta atau 17% jika dibandingkan dengan tahun 2019 (Republika.co.id).



Grafik 1. Data Perkembangan Pengguna Internet

Munculnya pandemi covid 19 yang terjadi saat ini memberikan dampak paling serius terhadap sektor usaha mikro, kecil dan menengah (UMKM). Ada begitu banyak pelaku UMKM yang kehilangan pendapatan, tidak bisa mencicil pembiayaan bahkan gulung tikar karena berkurangnya daya beli masyarakat. Akibat dampak covid 19 ini diperkirakan omset UMKM anjlok sampai 75% bahkan 95% UMKM mengaku mengalami penurunan penjualan (CNN Indonesia). Dikeluarkannya kebijakan pemerintah terkait PSBB, *Work From Home* dan juga social distancing juga turut memberikan dampak pada terbatasnya operasional UMKM. Hal ini membuat pelaku UMKM harus dapat beradaptasi dan menyesuaikan keadaan dengan

merubah model bisnis dari konvensional menjadi digitalisasi agar bisa bertahan ditengah pandemi. Berdasarkan data dari (Antaraneews.com) saat ini UMKM yang terhubung melalui sistem digital masih relatif kecil yaitu hanya sekitar 8 juta UMKM atau sekitar 13% sementara 87% UMKM masih mengandalkan bisnis offline. Untuk Kabupaten Boalemo sendiri, nyaris 100% UMKMnya masih mengandalkan bisnis offline.

Rendahnya minat UMKM untuk menerapkan teknologi disebabkan oleh ketidaksiapan dari pelaku UMKM itu sendiri. Teknologi informasi dianggap sebagai sesuatu hal baru yang belum dikuasai sehingga memunculkan kecemasan pada diri penggunanya. Selain kecemasan berkomputer, sikap berkomputer dan computer self-efficacy juga akan turut mempengaruhi kemampuan seseorang berkomputer (Ishak et al., 2021). Terlepas dari sulit atau mudahnya penggunaan dan penerapan teknologi informasi, pelaku UMKM tidak bisa mengabaikan begitu saja adanya transformasi digital di era bisnis modern seperti sekarang ini. Oleh karena itu penting bagi pelaku UMKM untuk dapat melek digital demi peningkatan kualitas dan pengembangan UMKM (Putra, 2021). Dari fenomena diatas, peneliti merasa tertarik untuk ikut mengkaji literasi digital pelaku UMKM ditinjau dari computer anxiety, computer attitude dan computer self-efficacy pada UMKM Industri Pangan di Kabupaten Boalemo.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah seberapa besar pengaruh computer anxiety, computer attitude dan computer self-efficacy terhadap literasi digital pelaku UMKM di Kabupaten Boalemo. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui besarnya pengaruh computer anxiety, computer attitude dan computer self-efficacy terhadap literasi digital pelaku UMKM di Kabupaten Boalemo.

Studi tentang computer anxiety, computer attitude dan computer self-efficacy telah banyak dilakukan oleh para ahli. Berbagai macam literatur juga telah membahas tentang keberadaan media digital, pemanfaatannya hingga implikasi yang ditimbulkan. Selama ini ada begitu banyak penelitian mengenai computer anxiety, computer attitude dan juga computer self-efficacy yang hanya terfokus pada mengukur minat mahasiswa di dalam menggunakan software akuntansi. Sementara dalam situasi ditengah pandemic covid 19 seperti sekarang ini, hal yang sangat penting dan menarik untuk dikaji adalah bagaimana membangun gerakan literasi digital para pelaku UMKM sebagai upaya mengembangkan kualitas tata kelola UMKM melalui pendekatan teknologi komunikasi dan informasi agar dapat meningkatkan produktivitas UMKM itu sendiri. Diberlakukannya PSBB dalam rangka memutus rantai penyebaran covid ini mengharuskan pelaku UMKM untuk dengan cepat melakukan penyesuaian baik dalam hal strategi maupun tujuan dengan memanfaatkan teknologi. Yang menjadi urgensi dalam penelitian ini adalah bagaimana dengan kesiapan pelaku UMKM dalam menghadapi turbulensi lingkungan ditengah pandemic. Sebagian besar penelitian hanya mengkaji tentang strategi pemasaran dengan memanfaatkan teknologi namun sedikit yang fokus pada seberapa besar kesiapan sumber daya pelaku UMKMnya terutama untuk pelaku usaha yang berada di wilayah terpencil yang tidak atau belum melek digital.

Literasi digital diartikan sebagai ketertarikan, sikap dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat (Eka Khusniatuz Zahro, 2019). Selain itu, literasi digital juga didefinisikan sebagai kemampuan individu untuk menerapkan keterampilan fungsional pada perangkat digital sehingga ia dapat menemukan dan memilih informasi, berfikir kritis, berkreaitivitas, berkolaborasi bersama orang lain, berkomunikasi secara efektif dan tetap

menghiraikan keamanan elektronik serta konteks sosial budaya yang berkembang (Akbar & Anggraeni, 2017). Untuk meliterasi pelaku UMKM berbasis digital berarti tidak sekedar mengenalkan media digital, tetapi juga mensinergikan dengan kegiatan sehari-hari (termasuk organisasi) yang berujung pada peningkatan produktivitas UMKM. Literasi digital sendiri terdiri dari 3 tahapan yaitu tahap 1 tentang kompetensi digital, tahap 2 tentang penggunaan digital dan tahap 3 tentang transformasi digital⁷.

Computer anxiety didefinisikan sebagai suatu kecenderungan seseorang menjadi susah, khawatir atau ketakutan mengenai penggunaan teknologi informasi (komputer) pada masa sekarang atau pada masa yang akan datang⁸. Computer anxiety dapat dikatakan sebagai pengurangan atau lebih buruk lagi penghindaran terhadap teknologi informasi. Penghindaran teknologi informasi ini memiliki dampak serius terhadap seseorang. Computer anxiety merupakan salah satu technophobia dimana komputer merupakan salah satu teknologi yang berkembang dalam kehidupan manusia (Samrotun, 2018). Computer anxiety yang dialami seseorang dapat diatasi dengan mengikuti pelatihan komputer dan banyak berlatih secara mandiri. Semakin sering berlatih, maka kecemasan yang dialami seseorang dalam berkomputer akan semakin berkurang. Hal ini sangat efektif karena dengan berlatih secara mandiri seseorang akan bisa mengatasi kecemasannya dengan kemampuan dirinya sendiri. Computer anxiety memiliki dua aspek yakni fear (takut) dan anticipation (antisipasi) (Maharani, 2019).

Computer attitude diartikan sebagai sikap atau perasaan seseorang tentang objek, aktivitas, peristiwa dan orang lain, perasaan ini menjadi konsep yang mempresentasikan suka atau tidak sukanya (positif, negatif atau netral) seseorang pada sesuatu (Ernawatiningsih & Apriada, 2020). Computer attitude akan menunjukkan reaksi atau penelitian seseorang terhadap komputer berdasarkan kesenangan atau ketidaksenangan terhadap computer (Lindawati, 2018). Teori attitude menyatakan bahwa perilaku (behaviour) ditentukan oleh nilai manfaat yang diterima (perceived usefulness) dan normal sosial (social norm), dimana faktor-faktor tersebut merupakan faktor yang memberikan kontribusi terhadap diterimanya suatu teknologi komputer. Sikap pemakai individual terhadap komputer mempunyai pengaruh terhadap keahlian individual atau pemakai komputer dan keberhasilan suatu sistem informasi. Sikap pemakai terhadap komputer mempunyai pengaruh terhadap keyakinan kemampuan diri dan kinerja individual yang bersangkutan. Indikator yang digunakan dalam variabel computer attitude adalah pesimisme, optimisme, dan intimidation (Adi & Yanti, 2018).

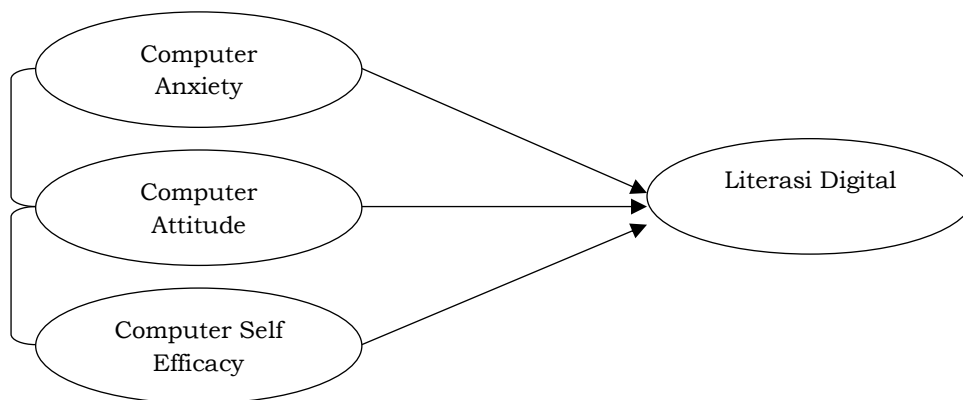
Computer self-efficacy didefinisikan sebagai penilaian kapabilitas dan keahlian komputer seseorang untuk melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan teknologi informasi (I Gede Girinatha Surya, 2016). Dengan demikian computer self-efficacy merupakan kepercayaan diri akan dirinya untuk melakukan sebuah tindakan atas tugas yang diberikan. Computer self-efficacy ini dipandang sebagai salah satu variabel yang penting untuk studi perilaku individu dalam bidang teknologi informasi untuk menentukan perilaku individu dan kinerja dalam penggunaan teknologi informasi. Individu dengan tingkat computer self-efficacy yang tinggi akan menilai dirinya mampu untuk menyelesaikan tugas-tugas komputasi yang diberikan dengan lebih baik tanpa dukungan dan bantuan dari orang lain daripada seseorang dengan tingkat computer self-efficacy yang rendah. Indikator yang digunakan untuk mengukur computer self-efficacy yaitu magnitude, strength, dan generalibility (Setyowati et al., 2016).

UMKM didefinisikan sebagai usaha produktif milih orang perorang dan atau badan usaha perorangan yang memenuhi kriteria usaha mikro, memiliki kekayaan bersih paling banyak Rp. 50.000.000 (lima puluh juta rupiah) tidak termasuk tanah

dan bangunan tempat usaha atau memiliki hasil penjualan tahunan paling banyak Rp. 300.000.000 (tiga ratus juta rupiah). Dalam perekonomian Indonesia, UMKM merupakan kelompok usaha yang memiliki jumlah paling besar dan terbukti tahan terhadap berbagai macam guncangan krisis ekonomi. Kriteria usaha yang termasuk dalam usaha mikro, kecil dan menengah telah diatur dalam payung hukum (Syaiful, 2016). Adapun tujuan dari UMKM adalah menumbuhkan dan mengembangkan usahanya dalam rangka meningkatkan perekonomian nasional.

Kerangka Pikir

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya teknologi informasi yang semakin pesat disegala bidang tidak dapat terelakkan lagi. Teknologi informasi ini dapat mempermudah dan mempercepat seseorang dalam melakukan pekerjaannya. Saat ini teknologi informasi yang paling banyak orang gunakan adalah internet. Ditengah kondisi pandemic covid 19 seperti sekarang ini, menerapkan internet dalam proses bisnis bisa menjadi salah satu cara agar dapat bertahan. Adanya himbauan dari pemerintah untuk mencegah mata rantai penyebaran virus mengharuskan masyarakat untuk berdiam diri dirumah sehingga menyebabkan terbatasnya operasional UMKM. Oleh karena itu pelaku UMKM harus bisa mentransformasi usahanya menjadi berbasis online dengan memanfaatkan digital marketing. Pemanfaatan digital marketing ini kemudian mengharuskan pelaku UMKM untuk melek teknologi dan memiliki literasi digital. Namun kenyataannya penerapan teknologi informasi ini turut memberikan problematika baru bagi pelaku UMKM yang tidak melek digital terutama dari aspek perilaku yang meliputi computer anxiety, computer attitude dan computer self-efficacy dari pelaku UMKM itu sendiri. Kerangka pemikiran literasi digital pelaku UMKM ditinjau dari computer anxiety, computer attitude dan computer self-efficacy pada UMKM di Kabupaten Boalemo dapat digambarkan dalam bagan kerangka pikir seperti dibawah ini:



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

Hipotesis

Computer anxiety dapat memengaruhi minat seseorang dalam menggunakan komputer. Semakin tinggi tingkat computer anxiety seseorang maka semakin rendah pula tingkat minat dalam menggunakan komputer. Begitu pula dengan computer attitude yang juga dapat mempengaruhi minat seseorang dalam menggunakan komputer. Orang yang senang menggunakan komputer tentunya memiliki keahlian yang lebih baik dibandingkan dengan orang yang tidak senang terhadap komputer. Jika tingkat kesenangan berkomputer tinggi, maka tingkat pengetahuan serta kemampuan menggunakan komputer juga akan ikut tinggi. Dengan tingginya pengetahuan dan kemampuan menggunakan komputer maka minat berkomputer juga akan meningkat. Dengan demikian yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini

adalah:

H1 : Computer anxiety, computer attitude dan computer self efficacy secara simultan berpengaruh signifikan terhadap literasi digital pelaku umkm di Kabupaten Boalemo

Pemanfaatan teknologi komputer dilakukan oleh perusahaan untuk mendukung kegiatan bisnis dalam bidang keuangan, accounting, manajerial, pemasaran dan proses produksi. Hal ini tentunya untuk mencapai efisiensi atau deferensiasi produk untuk memperoleh keunggulan bersaing dan lebih berorientasi pada pencapaian laba dalam jangka Panjang. Penerapan teknologi menimbulkan sejumlah masalah yang berasal dari berbagai faktor antara lain aspek perilaku. Computer anxiety merupakan kecenderungan seseorang merasa gelisah dan takut untuk menggunakan komputer. Pemakai komputer dengan computer anxiety yang rendah akan menunjukkan tingkat keahlian menggunakan komputer yang lebih tinggi. Sedangkan pemakai komputer dengan computer anxiety yang tinggi akan menunjukkan tingkat keahlian menggunakan komputer yang lebih rendah. Dengan demikian yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H2 : Computer anxiety secara parsial berpengaruh signifikan terhadap literasi digital pelaku umkm di Kabupaten Boalemo

Computer attitude adalah sifat reaksi seseorang terhadap senang atau tidak senang terhadap komputer. Computer attitude dilihat dari tiga aspek yaitu optimism, pessimism dan intimidation. Hal ini diperhatikan adanya keterkaitan antara sikap optimism, pessimism dan intimidaton dengan minat menggunakan komputer. Orang yang senang terhadap komputer tentunya memiliki keahlian menggunakan komputer yang lebih baik jika dibandingkan dengan orang yang tidak senang terhadap komputer, oleh karena itu orang yang mempunyai keahlian komputer dengan baik memiliki minat berkomputer yang tinggi. Sebaliknya, orang yang tidak senang terhadap komputer tentunya memiliki keahlian menggunakan komputer yang rendah, oleh karena itu orang yang mempunyai keahlian menggunakan komputer yang kurang baik memiliki tingkat minat berkomputer yang rendah. Dengan demikian yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H3 : Computer attitude secara parsial berpengaruh signifikan terhadap literasi digital pelaku umkm di Kabupaten Boalemo

Computer self efficacy merupakan keyakinan seseorang terhadap kemampuan yang dimilikinya dalam menyelesaikan pekerjaan yang menggunakan komputer dengan baik. Tingkat computer self efficacy merujuk pada penilaian dirinya apakah bisa menyelesaikan pekerjaan tersebut menggunakan komputer tanpa mengalami kesulitan dan meminta bantuan baik dari orang lain, buku panduan atau panduan online lainnya. Semakin tinggi atau rendah tingkat computer self efficacy seseorang dalam mengoperasikan komputer akan berpengaruh terhadap minat untuk menggunakan komputer. Dengan demikian yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H4 : Computer self efficacy secara parsial berpengaruh signifikan terhadap literasi digital pelaku umkm di Kabupaten Boalemo

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif (*Quantitative Approach*), yakni suatu pendekatan yang menekankan pada pengujian teori-teori atau konsep melalui pengukuran variabel dan melakukan prosedur analisis data dengan peralatan statistic serta bertujuan untuk menguji hipotesis. Populasi dalam

penelitian ini adalah seluruh pelaku UMKM yang ada di Kabupaten Baolemo. Yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah seluruh pelaku UMKM industri pangan yang ada di Kecamatan Tilamuta dengan menggunakan teknik cluster sampling sebagai metode pengambilan sampel. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini, menggunakan data primer. Dimana pengumpulan data dilakukan melalui metode survei dengan menggunakan kuesioner. Kuesioner yang disebarakan secara langsung kepada pelaku umkm industry pangan di Kabupaten Boalemo. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linier berganda dengan bantuan software spss versi 24.

Hasil Dan Pembahasan

Hasil Uji Statistik Deskriptif

Berdasarkan banyaknya variabel dan merujuk kepada masalah penelitian, maka deskripsi data dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu Computer Anxiety (X1), Computer Attitude (X2), Computer Self Efficacy (X3) dan Literasi Digital (Y). Hasil perhitungan statistik deskriptif masing-masing variabel secara lengkap dapat dilihat pada lampiran. Uraian singkat hasil perhitungan statistik deskriptif tersebut dikemukakan sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Uji Deskriptif

		Statistics			
		CA	CAT	CSE	LD
N	Valid	119	119	119	119
	Missing	0	0	0	0
Mean		36.36	79.99	64.34	42.24
Std. Deviation		4.947	7.295	7.389	3.596
Minimum		24	49	43	31
Maximum		47	95	88	52
Sum		4327	9519	7657	5027

Sumber : Data primer yang diolah, 2021

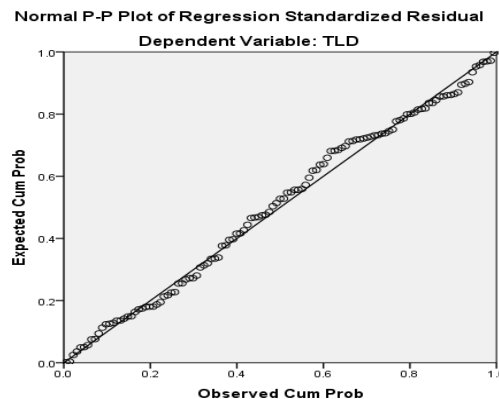
Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa variabel computer anxiety dengan jumlah data 119 memiliki nilai rata-rata 36,36. Nilai rata-rata minimum sebesar 24 dan nilai maksimum 47 dengan total 4327 dan standar deviasi 4,947. Sedangkan untuk variabel computer attitude dengan jumlah data 119 memiliki nilai rata-rata 79,99. Nilai rata-rata minimum sebesar 49 dan nilai maksimum 95 dengan total 9519 dan standar deviasi 7,295. Sementara itu variabel computer self efficacy dengan jumlah data 119 memiliki nilai rata-rata 64,34. Nilai rata-rata minimum sebesar 43 dan nilai maksimum 88 dengan total 7657 dan standar deviasi 7,389. Selanjutnya untuk variabel literasi digital dengan jumlah data 119 memiliki nilai rata-rata 42,24. Nilai rata-rata minimum sebesar 31 dan nilai maksimum 52 dengan total 5027 dan standar deviasi 3,596.

Proses pengolahan data selanjutnya dilakukan dengan uji kualitas data. Adapun uji kualitas data yang digunakan adalah uji validitas dan reliabilitas data. Hasil pengujian validitas data dalam penelitian ini menunjukkan nilai sig. <0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan valid. Selanjutnya untuk pengujian reliabilitas menunjukkan hasil pengujian >0,06 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini reliabel.

Hasil Uji Asumsi Klasik

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah dalam sebuah model regresi, eror yang dihasilkan mempunyai distribusi normal ataukah tidak. Dalam penelitian ini untuk menguji normalitas data digunakan grafik Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual yang hasil pengujiannya dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 2. Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan gambar 2 terlihat titik-titik menyebar disekitar garis diagonal, serta arah penyebarannya mengikuti arah garis diagonal. Hal ini menunjukkan bahwa model regresi layak dipakai karena memenuhi asumsi normalitas.

Hasil Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas bertujuan untuk melihat ada atau tidaknya korelasi yang tinggi antara variabel-variabel independen dalam suatu model regresi linier berganda. Jika ada korelasi yang tinggi diantara variabel-variabel independennya, maka hubungan antara variabel independen terhadap variabel dependennya menjadi terganggu. Untuk menguji multikolinieritas dapat dilihat dari nilai Tolerance dan nilai VIF (Variance Inflation Factor). Jika nilai VIF tidak lebih dari 10 dan nilai tolerance tidak kurang dari 0,1 maka model dapat dikatakan terbebas dari multikolinieritas (Sunjoyo, dkk. 2013). Hasil pengujian multikolinieritas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2 Hasil Uji Multikolinieritas

Coefficients ^a		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
Model			
1	<i>Computer Anxiety</i>	.995	1.005
	<i>Computer Attitude</i>	.992	1.008
	<i>Computer Self Efficacy</i>	.991	1.009

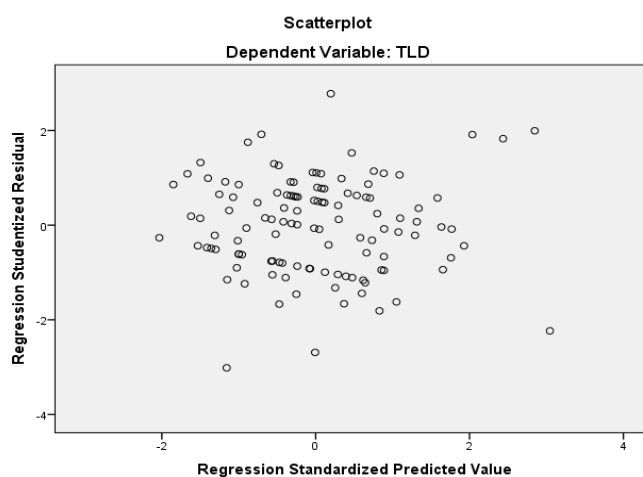
a. Dependent Variable: Literasi Digital

Sumber: Data primer yang diolah, 2021

Berdasarkan tabel 2 terlihat bahwa variabel computer anxiety, computer attitude dan computer self efficacy memiliki nilai tolerance diatas 0,1 dan VIF lebih kecil dari 10. Hal ini berarti dalam model persamaan regresi tidak terdapat gejala multikolinieritas sehingga data dapat digunakan dalam penelitian ini.

Hasil Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk melihat apakah terdapat ketidaksamaan varians pada residual dari satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Deteksi heteroskedastisitas dapat dilakukan dengan metode scatter plot dimana penyebaran titik-titik yang ditimbulkan berbentuk secara acak, tidak membentuk sebuah pola tertentu serta arah penyebarannya berada diatas maupun dibawah angka 0 pada sumbu Y. Hasil pengujian heteroskedastisitas dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3. Hasil Uji Heteroskedastisitas

Berdasarkan gambar 3 grafik scatterplot menunjukkan bahwa data tersebar pada sumbu Y dan tidak membentuk suatu pola yang jelas dalam penyebaran data tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas pada model regresi tersebut, sehingga model regresi layak digunakan untuk memprediksi akuntabilitas dengan variabel yang mempengaruhinya yaitu computer anxiety, computer attitude dan computer self efficacy.

Hasil Uji Hipotesis

Analisis Regresi Linier Berganda

Setelah hasil uji asumsi klasik dilakukan dan hasilnya secara keseluruhan menunjukkan model regresi memenuhi asumsi klasik, maka tahap berikut adalah melakukan evaluasi dan interpretasi model regresi berganda.

Tabel 3. Model Persamaan Regresi

		Coefficients ^a				t	Sig.
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients			
Model		B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	53.431	5.191		10.294	.000	
	CA	-.190	.064	-.261	-2.952	.004	
	CAT	-.077	.044	-.156	-1.757	.012	
	CSE	.029	.043	.060	.671	.043	

a. Dependent Variable: LD

Sumber: Data primer yang diolah, 2021

Berdasarkan tabel 3 maka persamaan regresi yang terbentuk pada uji regresi ini adalah:

$$Y = 53.431 - 0.190X1 - 0.077X2 + 0.029 + e$$

Model tersebut dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

- 1) Nilai konstanta adalah 53.431 ini menunjukkan bahwa, jika variabel independen (computer anxiety, computer attitude dan computer self efficacy) bernilai (0), maka nilai variabel dependen (literasi digital) sebesar 53.431 satuan.
- 2) Koefisien regresi computer anxiety (b1) adalah -0.190 dan bertanda negatif. Hal ini berarti, nilai variabel Y akan mengalami penurunan sebesar 0.190 jika nilai variabel X1 mengalami kenaikan satu satuan dan variabel independen lainnya bernilai tetap. Koefisien bertanda negatif menunjukkan adanya hubungan yang berlawanan antara variabel computer anxiety (X1) dengan variabel literasi digital (Y). Semakin tinggi computer anxiety pelaku UMKM, maka semakin rendah literasi digitalnya.
- 3) Koefisien regresi computer attitude (b2) adalah -0.077 dan bertanda negatif. Hal ini berarti, nilai variabel Y akan mengalami penurunan sebesar 0.077 jika nilai variabel X2 mengalami kenaikan satu satuan dan variabel independen lainnya bernilai tetap. Koefisien bertanda negatif menunjukkan adanya hubungan yang berlawanan arah antara computer attitude (X2) dengan variabel literasi digital (Y). Semakin tinggi computer attitude pelaku UMKM maka literasi digitalnya pun akan semakin rendah.
- 4) Koefisien regresi computer self efficacy (b3) adalah 0.029 dan bertanda positif. Hal ini berarti, nilai variabel Y akan mengalami kenaikan sebesar 0.029 jika nilai variabel X3 mengalami kenaikan satu satuan dan variabel independen lainnya bernilai tetap. Koefisien bertanda positif menunjukkan adanya hubungan yang searah antara computer self efficacy (X3) dengan variabel literasi digital (Y). Semakin tinggi computer self efficacy pelaku UMKM maka literasi digitalnya pun akan semakin tinggi.

Uji R2 (Koefisien Determinasi)

Uji koefisien determinasi bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel dependen dapat dijelaskan oleh variabel independen.

Tabel 4. Hasil Uji R2

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.321 ^a	.103	.080	3.450

a. Predictors: (Constant), CA, CAT, CSE
b. Dependent Variable: LD

Sumber: Data primer yang diolah, 2021

Dari tabel 4 terdapat angka R sebesar 0.321 yang menunjukkan bahwa hubungan antara literasi digital dengan ketiga variabel independennya sangat lemah karena berada di bawah 0,4. Sedangkan nilai R square sebesar 0,103 atau 10,3% ini menunjukkan bahwa variabel literasi digital dapat dijelaskan oleh variabel computer anxiety, computer attitude dan computer self efficacy sebesar 10,3% sedangkan sisanya 89,7% dapat dijelaskan dengan variabel lain yang tidak terdapat pada penelitian ini.

Hasil Uji F

Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah variabel-variabel independen secara bersama-sama (simultan) mempengaruhi variabel dependen secara signifikan. Pengujian simultan ini menggunakan uji F, yaitu dengan membandingkan antara nilai signifikan F dengan nilai signifikan yang digunakan yaitu pada level $\alpha = 0,05$ (5%).

Tabel 5. Hasil Uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	157.175	3	52.392	4.402	.006 ^b
	Residual	1368.758	115	11.902		
	Total	1525.933	118			

a. Dependent Variable: LD
b. Predictors: (Constant), CA, CAT, CSE

Sumber: Data primer yang diolah, 2021

Berdasarkan tabel 5 anova sig sebesar 0.006 yang berarti secara simultan seluruh variabel independen: Computer Anxiety (X1), Computer Attitude (X2) dan Computer Self Efficacy (X3) berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen Literasi Digital. Dengan demikian, model yang digunakan dalam penelitian ini dapat digunakan untuk menjelaskan pengaruh Computer Anxiety, Computer Attitude dan Computer Self Efficacy terhadap Literasi Digital Pelaku UMKM Di Kecamatan Tilamuta Kabupaten Boalemo. Dengan demikian maka: **H1 diterima** sehingga dapat dikatakan bahwa Computer Anxiety, Computer Attitude dan Computer Self Efficacy secara simultan berpengaruh signifikan terhadap Literasi Digital pelaku UMKM.

Hasil Uji Parsial (Uji t)

Melalui statistik uji-t yang terdiri dari Computer Anxiety (X1) dan Computer Attitude (X2) dan Computer Self Efficacy (X3) dapat diketahui secara parsial pengaruhnya terhadap Literasi Digital (Y).

a) Pengujian Hipotesis Pertama (H2)

Tabel 3 menunjukkan bahwa variabel computer anxiety memiliki tingkat signifikansi sebesar 0,004 yaitu lebih kecil dari 0,05. Hal ini berarti **H2 diterima** sehingga dapat dikatakan bahwa computer anxiety berpengaruh signifikan terhadap literasi digital. Nilai t yang bernilai -2,952 menunjukkan pengaruh yang diberikan bersifat negatif terhadap variabel dependen.

b) Pengaruh Hipotesis Kedua (H3)

Tabel 3 menunjukkan bahwa variabel computer attitude memiliki tingkat signifikansi sebesar 0,012 yaitu lebih kecil dari 0,05. Hal ini berarti **H3 diterima** sehingga dapat dikatakan bahwa computer attitude berpengaruh signifikan terhadap literasi digital. Nilai t yang bernilai -1,757 menunjukkan pengaruh yang diberikan bersifat negatif terhadap variabel dependen.

c) Pengaruh Hipotesis Ketiga (H4)

Tabel 3 menunjukkan bahwa variabel computer self efficacy memiliki tingkat signifikansi sebesar 0,043 yaitu lebih kecil dari 0,05. Hal ini berarti **H4 diterima** sehingga dapat dikatakan bahwa computer self efficacy berpengaruh signifikan terhadap literasi digital. Nilai t yang bernilai 0,671 menunjukkan pengaruh yang diberikan bersifat positif terhadap variabel dependen.

Pembahasan

Pengaruh *Computer Anxiety*, *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy* Terhadap Literasi Digital Pelaku UMKM

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *computer anxiety*, *computer attitude* dan *computer self efficacy* berpengaruh signifikan terhadap literasi digital pelaku umkm di Kecamatan Tilamuta. Hal ini dapat diartikan bahwa *computer anxiety*, *computer attitude* dan *computer self efficacy* secara signifikan akan mempengaruhi tingkat literasi digital pelaku umkm di Kecamatan Tilamuta. Kemampuan digital atau yang dikenal dengan istilah literasi digital merupakan pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digital, media komunikasi, serta jaringan dalam menemukan, membuat informasi, mengevaluasi dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat dan patuh hukum guna membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari (Wibowo, 2021). Kemampuan digital seseorang atau badan usaha seperti UMKM akan memberikan manfaat tersendiri bagi pengusaha baik dalam hal pengembangan tata kelola usaha maupun pelaksanaan administratifnya termasuk juga pelaporan pajaknya. Adaptasi teknologi melalui pemahaman digital menjadi hal pokok yang dapat dilakukan untuk meningkatkan produktivitas suatu entitas atau sektor publik. Digitalisasi organisasi khususnya UMKM hanya dapat dilakukan apabila anggota UMKM sudah melek digital atau sudah terbiasa memanfaatkan teknologi dalam kesehariannya, namun apabila kondisi ini belum tercapai maka perlu dilakukan literasi digital. Dengan demikian pengembangan UMKM dapat dilakukan dengan optimal.

Jika ditinjau dari aspek personal ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi tingkat pemahaman seseorang terhadap digital. Faktor-faktor ini antara lain dipengaruhi oleh adanya *computer anxiety*, *computer attitude* dan juga *computer self efficacy* seseorang. *Computer anxiety* ini merupakan kecemasan seseorang saat menggunakan komputer sehingga menimbulkan rasa takut dan tidak bisa menggunakan komputer itu sendiri baik dimasa sekarang ataupun dimasa yang akan datang (Zufrizal, 2019). Hal ini dipengaruhi oleh perasaan tidak nyaman seseorang dengan adanya kemajuan teknologi sehingga dapat menghambat orang itu sendiri. Dengan timbulnya *computer anxiety* pada pelaku UMKM maka akan mempengaruhi literasi digitalnya sehingga dalam pengelolaan usahanya pelaku UMKM tidak dapat menjalankan dengan optimal.

Selain kecemasan berkomputer, sikap berkomputer juga mempengaruhi kemampuan berkomputer seseorang. Sikap ini ditunjukkan dari sikap optimism, pessimism dan intimidation. Sikap optimism ini dapat mendorong seseorang untuk meningkatkan keahlian berkomputernya. Pelaku UMKM dengan sikap optimism yang tinggi tentu akan lebih antusias dengan keberadaan teknologi digital sehingga kemampuannya dalam mengelola usahanya dengan berbasis digital akan menjadi lebih baik. Selanjutnya faktor yang mempengaruhi literasi digital pelaku UMKM adalah *computer self efficacy*. Konsep *computer self efficacy* menjadi salah satu variabel yang penting dalam studi perilaku individu jika dikaitkan dengan bidang teknologi informasi. Software dalam komputer yang memiliki tingkat kerumitan yang berbeda juga akan mengindikasikan bahwa calon penggunaanya atau dalam hal ini pelaku UMKM harus memiliki tingkat komputasi yang cukup baik pula untuk bisa mengoperasikannya. Oleh karena itu, variabel *computer anxiety*, *computer attitude* dan *computer self efficacy* dapat berpengaruh secara signifikan terhadap literasi digital pelaku UMKM.

Pengaruh Variabel *Computer Anxiety* Terhadap Literasi Digital Pelaku UMKM

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *computer anxiety* berpengaruh negatif dan signifikan terhadap literasi digital pelaku umkm di Kecamatan Tilamuta. Hal ini menunjukkan bahwa kegelisahan atau kecemasan terhadap adanya komputer

berpengaruh terhadap tingkat literasi digital pelaku umkm di Kecamatan Tilamuta. Kemampuan atau literasi digital pada konteks ini adalah kemampuan untuk memahami, mengevaluasi dan mengintegrasikan informasi dalam berbagai format yang dapat disampaikan oleh komputer. Adapun tingkat kecemasan terhadap penggunaan komputer (computer anxiety) menyebabkan seseorang menjadi kurang memiliki kepercayaan diri sehingga cenderung menutup diri dan tidak bersedia untuk memahami atau menerima penggunaan perangkat computer (Matitaputty et al., 2020). Computer anxiety dapat dipengaruhi oleh sejauh mana teknologi informasi dapat membantu tugas kita sehari-hari. Rasa cemas yang tinggi akan menimbulkan persepsi yang negative terhadap penggunaan komputer, sehingga dengan tingkat kecemasan yang tinggi menyebabkan pelaku UMKM tidak mempunyai keahlian atau kemampuan dalam menggunakan komputer. Perasaan cemas atau takut yang dialami pelaku UMKM dapat membuat dirinya tidak mampu menggunakan komputer dengan baik sehingga literasi digitalnya menjadi rendah. Hal ini tentunya akan berdampak pula pada hasil kinerja UMKM yang rendah. Namun apabila seseorang memiliki pemahaman terkait prinsip-prinsip dasar komputer, sistem operasi komputer dan kecakapan menggunakan perangkat lunak tertentu maka tingkat keahlian penggunaan perangkat digitalpun akan cenderung lebih tinggi. Kesiapan dalam penggunaan teknologi informasi ini juga akan turut mempengaruhi kemajuan dari pola pikir pelaku UMKM itu sendiri dimana semakin siap UMKM dalam menerima teknologi yang baru maka akan semakin maju pula pemikirannya terutama dalam beradaptasi dengan teknologi yang saat ini semakin berkembang. Dengan demikian kemampuan digital suatu UMKM dapat memberikan manfaat tersendiri bagi para pelaku UMKM.

Computer anxiety dalam diri seseorang ini pada dasarnya dapat diatasi atau dihilangkan dengan mengikuti pelatihan dan belajar sendiri dengan panduan buku. Pendidikan dan pelatihan keahlian dapat mendorong seseorang untuk menghabiskan lebih banyak waktu untuk latihan berbasis komputer. Pelatihan ini dapat bersifat formal maupun informal. Pelatihan formal biasanya dilakukan oleh lembaga-lembaga pelatihan komputer. Sementara pelatihan informal bisa dilakukan dengan bantuan seorang teman yang telah menguasai program komputer tersebut. Pelatihan dengan bantuan seorang teman biasanya akan jauh lebih menyenangkan dari pada pelatihan formal sehingga computer anxiety yang ada dalam diri seseorang semakin lama akan semakin berkurang. Selain itu, computer anxiety seseorang juga dapat diatasi dengan mengerjakan tugas-tugas yang menggunakan aplikasi program tertentu meskipun tidak diminati. Seseorang yang telah terbiasa mengerjakan suatu pekerjaan dengan aplikasi program komputer dapat menambah rasa percaya diri sehingga ketakutan menggunakan suatu program komputer akan semakin rendah. Lebih lanjut dapat dijelaskan bahwa computer anxiety juga dapat diatasi dengan meningkatkan kepercayaan terhadap komputer. Hal ini dilakukan dengan memberikan latihan dengan berbasis komputer. Program pelatihan harus direncanakan dan dikembangkan untuk mencegah meningkatnya kecemasan awal. Hal ini dapat dicapai dengan berfokus pada kepercayaan dan rasa kontrol pribadi dalam lingkungan, individual yang tidak mengancam belajar dan juga dengan mengikut sertakan dukungan keluarga, pelatih, rekan dan kolega untuk membantu menghilangkan rasa cemas terhadap komputer tersebut. Tidak hanya itu, dalam program pelatihan berbasis komputer juga harus mampu memberikan manfaat bagi seseorang, kesempatan untuk mendapatkan umpan balik, instruksi mendukung dan pendidik bekerja dengan sebaik-baiknya. Dengan adanya persepsi yang positif niscaya akan dapat mengubah rasa takut terhadap penggunaan komputer menjadi positif. Kemampuan mengubah persepsi negative menjadi positif ini dapat mengurangi computer anxiety di dalam dirinya, sebab computer anxiety terjadi

dalam diri seseorang karena adanya anggapan bahwa penggunaan komputer merupakan suatu hal yang membosankan dan menyita banyak pikiran. Sehingga perbaikan persepsi negative menjadi positif juga sangat penting untuk dilakukan agar seseorang dapat memiliki rasa ketertarikan dalam menggunakan program komputer dalam menyelesaikan pekerjaannya.

Pengaruh Computer Attitude Terhadap Literasi Digital Pelaku UMKM

Hasil penelitian menunjukkan bahwa computer attitude berpengaruh negatif dan signifikan terhadap literasi digital pelaku UMKM di Kecamatan Tilamuta. Hal ini dapat diartikan bahwa computer attitude secara signifikan mempengaruhi tinggi rendahnya tingkat literasi digital para pelaku UMKM yang ada di Kecamatan Tilamuta. Computer attitude merupakan reaksi atau penilaian seseorang terhadap komputer berdasarkan pada kesenangan atau ketidak senangannya terhadap komputer (Maharani, 2019). Sebagian orang akan merasa pesimis terhadap kehadiran komputer, mereka akan menganggap dengan adanya komputer maka manusia akan dikendalikan oleh komputer dan kehidupan manusia akan didominasi oleh komputer serta akan banyak pengaruh negative lainnya dari komputer yang akan mempengaruhi kehidupan manusia. Namun sebagian orang lagi merasa optimis akan kehadiran komputer, mereka beranggapan bahwa kehadiran komputer akan menimbulkan dampak yang positif dan mampu meringkankan setiap pekerjaan dan memberikan berbagai manfaat terhadap kehidupan manusia. Orang yang senang menggunakan komputer tentunya akan memiliki keahlian yang lebih baik jika dibandingkan dengan orang yang tidak senang terhadap komputer. Jika tingkat kesenangan terhadap komputer tinggi, maka tingkat literasi digitalnya akan semakin tinggi.

Dari hasil penelitian ini diketahui bahwa pelaku UMKM yang ada di Kecamatan Tilamuta pada dasarnya memiliki tingkat pesimisme yang tinggi terhadap komputer. Hal ini didasari dengan hasil yang menunjukkan bahwa computer attitude berpengaruh negative dan signifikan terhadap literasi digital. Arah pengaruh yang negative dalam penelitian ini disebabkan adanya sikap pesimisme dari pelaku UMKM yang menganggap bahwa adanya komputer tidak dapat membantu dirinya dalam melakukan suatu pekerjaan. Sikap pessimism ini membuat seseorang beranggapan bahwa keberadaan komputer tidak memberikan manfaat apa-apa dalam dirinya karena dalam mengoperasikan komputer waktu dan tenaganya tersita dengan hasil yang kurang memuaskan (Hasanah, 2020). Sikap pesimisme ini membuat seseorang beranggapan bahwa keberadaan komputer membawa pengaruh negative dalam dirinya. Selain pessimism computer attitude yang memberikan dampak negative dan signifikan terhadap literasi digital juga dipengaruhi oleh adanya intimidation. Intimidasi ini merupakan sikap seseorang yang muncul atas kehadiran komputer yang percaya bahwa dengan adanya komputer dalam kehidupan manusia, maka lama kelamaan kegiatan manusia akan tergantikan oleh teknologi computer (Lindawati, 2018). Hal ini menimbulkan adanya intimidasi dengan kehadiran komputer dalam hidup manusia. Sikap pessimism dan intimidation berkomputer yang tinggi akan membuat literasi digital para pelaku UMKM semakin rendah. Hal ini dikarenakan pelaku UMKM akan cenderung menganggap dirinya tidak mampu menguasai program komputer. Akibatnya keahlian dalam penggunaan komputer dan literasi digitalnya akan semakin rendah.

Pengaruh Computer Self Efficacy Terhadap Literasi Digital Pelaku UMKM

Hasil penelitian menunjukkan bahwa computer self efficacy berpengaruh positif dan signifikan terhadap literasi digital pelaku UMKM di Kecamatan Tilamuta. Hal ini dapat diartikan bahwa computer self efficacy secara signifikan mempengaruhi tinggi rendahnya tingkat literasi digital para pelaku UMKM yang ada di Kecamatan Tilamuta. Semakin baik computer self efficacy maka akan semakin baik literasi

digital para pelaku UMKM. Dalam computer self efficacy, munculnya keyakinan akan membuat seseorang merasa mampu mengerjakan komputasi sendiri, mampu mengoperasikan berbagai perangkat yang ada pada komputer dan mampu menyelesaikan tugasnya dengan bantuan komputer. Seseorang yang memiliki computer self efficacy akan lebih mudah menerima penggunaan komputer dari pada mereka yang merasa tidak yakin. Oleh karena itu, semakin tinggi computer self efficacy yang dimiliki pelaku UMKM, maka minat untuk menerapkan teknologi informasi juga akan semakin meningkat.

Komponen kunci dari self efficacy yaitu komponen skill dan ability dalam hal mengorganisir dan melaksanakan suatu tindakan. Computer self efficacy ini dipandang sebagai salah satu variabel yang penting untuk studi perilaku individual dalam bidang teknologi informasi. Studi tentang computer self efficacy ini penting dalam rangka untuk menentukan perilaku individu dan kinerja dalam penggunaan teknologi informasi. Computer self efficacy ini dapat dijelaskan dengan tiga dimensi yaitu magnitude, strength dan general ability. Magnitude mengacu pada level kapabilitas seseorang dalam penggunaan komputer. Individu dengan level magnitude computer self efficacy tinggi diharapkan dapat menyelesaikan tugas-tugas komputasi dengan baik dengan sedikit bantuan atau tanpa bantuan sama sekali dari orang lain. Sedangkan strength mengacu pada level keyakinan dirinya tentang kemampuan individu itu sendiri apakah mampu menyelesaikan tugas-tugas komputasinya dengan baik. Selanjutnya untuk general ability mengacu pada domain perbedaan konfigurasi hardware dan software, sehingga individu dengan level general ability tinggi diharapkan mampu menggunakan paket-paket software dan sistem yang berbeda-beda dibandingkan dengan individu dengan level general ability yang lebih rendah. Individu dengan tingkat computer self efficacy yang lebih tinggi menilai dirinya mampu untuk menyelesaikan tugas-tugas komputasi yang diberikan dengan lebih baik tanpa dukungan dan bantuan dari orang lain dari pada seseorang dengan tingkat computer self efficacy yang lebih rendah.

Meskipun computer self efficacy pelaku UMKM di Kecamatan Tilamuta berpengaruh positif dan signifikan terhadap literasi digital tapi tidak bisa dipungkiri bahwa harus ada strategi yang dilakukan agar computer self efficacy pelaku UMKM dapat lebih meningkat. Setidaknya ada empat strategi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan computer self efficacy seseorang yaitu dengan pengalaman yang telah dilalui, pemodelan perilaku, bujukan sosial dan keadaan fisiologis. Guided mastery (pengalaman yang telah dilalui) merupakan hal yang paling berpengaruh karena menyediakan bukti yang paling otentik berkenaan dengan kemampuan seseorang dalam melakukan sesuatu. Berdasarkan pengalaman kesuksesan nyata dalam kaitannya dengan perilaku. Hasil yang dicapai oleh seseorang melalui pengalaman sebelumnya adalah sumber informasi yang penting karena langsung berhubungan dengan pengalaman pribadi seseorang. Pengalaman keberhasilan atau kesuksesan dalam mengerjakan sesuatu akan meningkatkan computer self efficacy seseorang.

Strategi selanjutnya adalah dengan pemodelan perilaku. Pemodelan yang dimaksudkan adalah belajar dari pengalaman orang lain. Computer self efficacy juga dipengaruhi oleh pengalaman orang lain dengan cara melihat apa saja yang telah dicapai oleh orang lain. Pada konteks ini terjadi proses modeling yang juga dapat menjadi hal efektif untuk meningkatkan efficacy seseorang. Seseorang bisa ragu ketika akan melakukan sesuatu meskipun mempunyai kemampuan untuk melakukannya. Namun pada saat ia melihat orang lain yang memiliki kemampuan yang sama dengan dia dan berhasil melakukannya maka pengalaman tersebut dapat meningkatkan CSEnya. Langkah selanjutnya dalam meningkatkan CSE seseorang adalah dengan melakukan bujukan sosial. Bujukan sosial merupakan penguatan yang didapatkan dari orang lain bahwa seseorang mempunyai kemampuan untuk

meraih apa yang ingin dilakukannya. Seseorang yang menghadapi kesulitan dalam tugasnya akan memiliki CSE yang meningkat ketika ada seseorang yang meyakinkannya bahwa ia mampu menghadapi tuntutan tugas tersebut.

Kemudian untuk langkah terakhir yaitu dengan keadaan fisiologis. Keadaan fisik yang tidak mendukung seperti stamina yang kurang dan kelelahan merupakan faktor yang tidak mendukung ketika seseorang akan melakukan sesuatu. CSE dapat ditingkatkan dengan cara meningkatkan kesehatan fisik, mengurangi tingkat stress dan kecenderungan emosi yang negative. Sebab individu yang mempunyai perasaan kecemasan yang tinggi menunjukkan kurangnya kemampuan diri. Jadi jika individu merasa cemas dalam penggunaan komputer, maka ia memiliki alasan untuk merasa cemas sehingga menunjukkan self efficacy yang rendah.

Kesimpulan Dan Saran

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan tentang pengaruh computer anxiety, computer attitude dan computer self efficacy terhadap literasi digital pelaku umkm industry pangan di Kabupaten Boalemo, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu Computer anxiety, computer attitude dan computer self efficacy secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap literasi digital pelaku umkm industry pangan di Kabupaten Boalemo. Computer anxiety secara parsial berpengaruh negative dan signifikan terhadap literasi digital pelaku umkm industry pangan di Kabupaten Boalemo. Computer attitude secara parsial berpengaruh negative dan signifikan terhadap literasi digital pelaku umkm industry pangan di Kabupaten Boalemo. Computer self efficacy secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap literasi digital pelaku umkm industry pangan di Kabupaten Boalemo.

Berdasarkan kesimpulan dan hasil penelitian tersebut, maka yang menjadi saran yakni dapat lebih meningkatkan kemampuan para pelaku umkm dalam memanfaatkan digital di dalam usahanya, diharapkan pemerintah dapat lebih mengoptimalkan atau membuat lebih banyak program pelatihan bagi para pelaku umkm sehingga pelaku umkm dapat meningkatkan kemampuan literasi digitalnya. Selanjutnya Pelaku umkm diharapkan untuk tidak malu bertanya kepada orang lain yang lebih mengerti atau mempunyai kemampuan berkomputer yang lebih apabila menemukan kesulitan dalam menggunakan komputer, teknologi dalam menjalankan usahanya sehingga pelaku umkm dapat meningkatkan kemampuan serta dapat mengetahui cara untuk mengatasi kesulitan tersebut. Dan yang terakhir Karena dalam penelitian ini menggunakan sampel yang bersifat homogen (memiliki tingkat keahlian berkomputer yang hampir sama), maka diharapkan dalam penelitian selanjutnya bisa menggunakan sampel yang tidak homogen dan memperluas sampel agar bisa mewakili populasi.

Daftar Pustaka

- Adi, I. N. R., & Yanti, P. E. P. (2018). Pengaruh Computer Attitude, Computer Self Efficacy, Dan Trust Terhadap Minat Menggunakan Software Akuntansi Pada Karyawan LPD Se-Kota Denpasar. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Bisnis*, 3(1), 58–70. <https://doi.org/10.38043/JIAB.V3I1.2099>
- Akbar, M. F., & Anggraeni, F. D. (2017). Teknologi Dalam Pendidikan : Literasi Digital dan Self-Directed Learning pada Mahasiswa Skripsi. *Indigenous: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 2(1). <https://doi.org/10.23917/INDIGENOUS.V1I1.4458>
- Anugrah, R. J. (2020). Efektifitas Penerapan Strategi Online Marketing Oleh UMKM Dalam Masa Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) Corona Viruses Disease 2019 (Covid-19). *Jurnal Manajemen Dan Inovasi (MANOVA)*, 3(2), 55–65. <https://doi.org/10.15642/manova.v3i2.302>

- Atmaja, D. E. T., Nurlaela, S. & Samrotun, Y. C. (2018). Satisfaction Influence Use of Accounting Information Systems, Computer Anxiety, Technology Acceptance and Self-Efficacy Against Employee Performance PT PT. Delta Dunia Textile Sukoharjo. *The 2nd International Conference on Technology, Education, and Social Science 2018 (The 2nd ICTESS 2018) Satisfaction, 2018*, 213–226. <http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/proictss/article/download/2214/1976>
- Ernawatiningsih, N. P. L., & Apriada, K. (2020). The Effects of the Tri Hita Karana Culture, Computer Anxiety, Computer Attitude, and Computer Self Efficacy on the Interest of Accounting Students of Private Universities in Denpasar City to Use Accounting Software. *International Journal of Accounting & Finance in Asia Pasific (IJAFAP)*, 3(1), 27–31. <https://doi.org/10.32535/IJAFAP.V3I1.729>
- Harahap, B. A., Paundralingga, A. Y., Cinditya, A., & Kusuma, M. (2018). Implikasi Makroekonomi Dari Inovasi Digital: Studi Literatur. *Occasional Paper*.
- Hasanah, A. N. (2020). Analisis Faktor Internal Dan Eksternal Terbatas Yang Mempengaruhi Keahlian Calon Masyarakat Akuntansi Dalam Menggunakan Komputer. *Jurnal Ekonomi Vokasi*, 4(1), 1–11. <https://ejurnal.lppmunsera.org/index.php/JEV/article/view/3004>
- Ishak, P., Lazimatul, N., & Sholehah, H. (2021). Implementasi Model Pentahelix Dalam Pengembangan UMKM Dimasa Pandemi Covid-19. *Gorontalo Accounting Journal*, 4(2), 207–224. <https://doi.org/10.32662/GAJ.V4I2.1726>
- Lindawati. (2018). Pengaruh Computer Attitude Terhadap Computer Self Efficacy Mahasiswa Dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi. *Jurnal Digit*, 8(2), 124–135.
- Maharani, P. N. (2019). Pengaruh Computer Anxiety Dan Computer Attitude Terhadap Keahlian Pemakaian Software Akuntansi Pada Mahasiswa Jurusan Akuntansi Di Universitas Mahasaraswati Denpasar. *JSAM (Jurnal Sains, Akuntansi Dan Manajemen)*, 1(2), 236–270. <https://doi.org/10.1234/JASM.V1I2.40>
- Nilamsari, M. D. P., Widjaja, A. A. Matitaputty, S. J. (2020). Pengukuran Kesiapan Literasi Digital Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) Terhadap Pelaporan Pajak Elektronik. *Perspektif Akuntansi*, 3(1), 61-83. <https://doi.org/10.24246/persi.vXiX.p61-83>
- Putra, F. D. (2021). *Pengaruh Computer Anxiety, Computer Attitude, Dan Computer Self Efficacy Terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan Software Akuntansi (Studi Kasus pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Yogyakarta)*. Other thesis, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Yogyakarta. <http://eprints.upnyk.ac.id/24815/>
- Setyowati, L., Isthika, W., Pratiwi, R. D., & Nuswantoro, U. D. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kualitas Laporan. *Journal of Bussines and Economic*, 20(2), 179–191.
- Surya, I. G. G. & Widhiyani, N. L. S. (2016). Penerapan Teknik Audit Berbantuan Komputer dan Computer Self Efficacy Pada Kinerja Auditor. *E-Jurnal Akuntansi Universitas Udayana*, 14(2), 1423–1451.
- Syaiful, S. (2016). Strategi Pengembangan Usaha Mikro, Kecil Dan Menengah (Ukm) Melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Sebagai Upaya Meningkatkan Daya Saing. *Akmen jurnal ilmiah*, 13(3). <https://ejurnal.nobel.ac.id/index.php/akmen/article/view/75>
- Wibowo, Y. G. (2021). Analisa Literasi Digital Usaha Mikro, Kecil, Menengah (UMKM) Makanan Islami Dalam Kemasan (Studi Deskriptif tentang Tingkat Kompetensi Literasi Digital pada UMKM di Kota Jember). *Jurnal Manajemen Dan Bisnis Indonesia*, 7(1), 127–134. <https://doi.org/10.32528/JMBI.V7I1.5072>

- Zahro, E. K. (2019). “Kemampuan Literasi Digital Untuk Meningkatkan Keuntungan Usaha Pada Kalangan Pelaku Usaha Skala Kecil Di Kota Surabaya.” Skripsi thesis, Universitas Airlangga. <http://lib.unair.ac.id>
- Zufrizal;, S. R. (2019). Pengaruh Kecemasan Berkomputer Dan Kemampuan Individual Serta Pengaruhnya Terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan Software Akuntansi (Pada Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Islam Sumatera Utara). *JRAM (Jurnal Riset Akuntansi Multiparadigma)*, 6(1). <https://doi.org/10.30743/AKUTANSI.V6I1.1404>