

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
PERSEMBAHAN	vii
INTISARI.....	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Batasan Masalah dan Lingkup Penelitian	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Pengertian Sistem Informasi	8
2.2 Sistem Informasi Manajemen Keuangan Universitas Gadjah Mada	9
(SIMKEU UGM)	9
2.3 Kemudahan Penggunaan Persepsian.....	12
2.3.1 <i>Computer Self-Efficacy</i>	13
2.3.2 <i>Perception of External Control</i>	15
2.3.3 <i>Computer Playfulness</i>	15
2.3.4 <i>Perceived Enjoyment</i>	17
2.4 Kegunaan Persepsian	17
2.4.1 Norma Subjektif (<i>Subjective Norm</i>)	18
2.4.2 <i>Image</i>	19
2.4.3 <i>Job Relevance</i>	20

2.4.4 <i>Result Demonstrability</i>	21
2.5 Ikhtisar Variabel – variabel dalam Penelitian	23
2.6 Model Penelitian	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
3.1 Jenis Penelitian.....	26
3.2 Subjek Penelitian.....	26
3.2.1 Populasi	26
3.2.2 Sampel	27
3.2 Jenis Data, Sumber Data, dan Metode Pengumpulan Data.....	28
3.3 Pengukuran Variabel.....	28
3.4 Teknik Analisis	32
3.4.1 <i>Structural Equation Modelling</i>	32
3.4.2 Metode Analisis <i>Component Based SEM</i> atau <i>Partial Least Square</i> (PLS)	33
3.4.3 Uji Hipotesis	36
BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN.....	37
4.1 Deskripsi Responden.....	37
4.2 Analisis Deskriptif	40
4.3 Analisis Data	42
4.3.1 Pengujian Measurement (<i>Outer</i>) Model.....	43
4.3.1.1 Validitas Konvergen	43
4.3.1.2 Validitas Diskriminan.....	47
4.3.1.3 Uji Reliabilitas	50
4.3.2 Pengujian Model Struktural (<i>Inner Model</i>).....	50
4.3.3 Pengujian Hipotesis.....	51
4.3.3.1 Pengujian Hipotesis 1: Kemudahan penggunaan persepsian (PEOU) akan berpengaruh positif terhadap kegunaan persepsian (PU)	52
4.3.3.2 Pengujian Hipotesis 2: <i>Computer Self-efficacy</i> (CSE) akan berpengaruh positif terhadap kemudahan penggunaan persepsian (PEOU).....	52
4.3.3.3 Pengujian Hipotesis 3: <i>Perception of External Control</i> (PEC) akan berpengaruh positif terhadap kemudahan penggunaan persepsian (PEOU).....	53
4.3.3.4 Pengujian Hipotesis 4: <i>Computer Playfulness</i> (CPLAY) akan berpengaruh positif terhadap kemudahan penggunaan persepsian (PEOU).....	53

4.3.3.5 Pengujian Hipotesis 5: <i>Perceived Enjoyment (JOY)</i> akan berpengaruh positif terhadap kemudahan penggunaan persepsian (PEOU).....	54
4.3.3.6 Pengujian Hipotesis 6: <i>Subjective Norm (SN)</i> akan berpengaruh positif terhadap Kegunaan Persepsian (PU).....	55
4.3.3.7 Pengujian Hipotesis 7a: <i>Subjective Norm (SN)</i> akan berpengaruh positif terhadap <i>Image (IMG)</i>	55
4.3.3.8 Pengujian Hipotesis 7b: <i>Image (IMG)</i> akan berpengaruh positif terhadap Kegunaan Persepsian (PU)	56
4.3.3.9 Pengujian Hipotesis 8: <i>Job Relevance</i> berpengaruh positif terhadap Kegunaan Persepsian (PU)	56
4.3.3.10 Pengujian Hipotesis 9: <i>Result Demonstrability</i> berpengaruh positif terhadap Kegunaan Persepsian (PU).....	57
4.4 Pembahasan Temuan Penelitian.....	57
4.4.1 Pengaruh Kemudahan Penggunaan Persepsian (PEOU) terhadap Kegunaan Persepsian (PU).....	57
4.4.2 Pengaruh Computer <i>Self-efficacy (CSE)</i> terhadap Kemudahan Penggunaan Persepsian (PEOU)	58
4.4.3 Pengaruh <i>Perception of External Control (PEC)</i> terhadap Kemudahan Penggunaan Persepsian (PEOU)	59
4.4.4 Pengaruh <i>Computer Playfulness (CPLAY)</i> terhadap Kemudahan Penggunaan Persepsian (PEOU)	59
4.4.5 Pengaruh <i>Perceived Enjoyment (JOY)</i> terhadap Kemudahan Penggunaan Persepsian (PEOU)	60
4.4.6 Pengaruh <i>Subjective Norm (SN)</i> terhadap Kegunaan Persepsian (PU)	60
4.4.7 Pengaruh <i>Subjective Norm (SN)</i> terhadap <i>Image (IMG)</i>	61
4.4.8 Pengaruh <i>Image (IMG)</i> terhadap Kegunaan Persepsian (PU).....	61
4.4.9 Pengaruh <i>Job Relevance (REL)</i> terhadap Kegunaan Persepsian (PU).....	62
4.4.10 Pengaruh <i>Result Demonstrability (RES)</i> terhadap Kegunaan Persepsian (PU)	63
4.5 Ikhtisar Temuan Penelitian	64
BAB V PENUTUP.....	65
5.1 Kesimpulan	65
5.2 Keterbatasan Penelitian.....	66
5.3 Implikasi dan Saran.....	67
Daftar Pustaka	70



UNIVERSITAS
GADJAH MADA

Analisis Faktor - faktor yang Mempengaruhi Kemudahan Penggunaan Persepsian dan Kegunaan Persepsian

Sistem Informasi Manajemen Keuangan Universitas Gadjah Mada

RIZAL IMADUDDIN Y, Didi Achjari, Dr., M.Com., Ak., CA.

Universitas Gadjah Mada, 2016 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

LAMPIRAN 1	72
------------------	----