

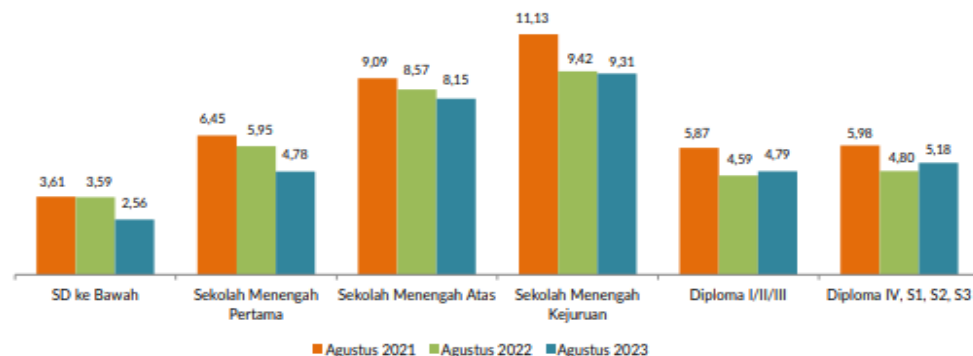
# I. PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan penduduk Indonesia yang terus meningkat di era globalisasi dan industrialisasi menyebabkan berbagai permasalahan, salah satunya adalah peningkatan jumlah pengangguran yang tidak seimbang dengan lapangan pekerjaan yang tersedia. Situasi ini menciptakan tantangan besar dalam mengelola sumber daya manusia dan menuntut perhatian serius terhadap pengembangan kebijakan ekonomi yang inklusif serta peningkatan keterampilan tenaga kerja untuk mengurangi masalah tersebut. Semakin banyaknya lulusan perguruan tinggi yang menambah jumlah pengangguran, maka dari itu lulusan perguruan tinggi ini diharapkan bukan hanya sebagai para pencari kerja (*Job Seeker*) namun juga sebagai pencipta lapangan pekerjaan (*Job Creator*) (Irawati & Fauziah, 2020).

Isnaini dan Lestari (2016) mengatakan bahwa faktor penyebab lulusan universitas banyak yang menganggur karena rendahnya *soft skill*, melamar pekerjaan yang tidak sesuai dengan latar belakang pendidikan dan kemampuan diri, menuntut gaji yang besar dan bergantung pada orang tua dalam mencukupi kebutuhan hidupnya.

Badan Pusat Statistik (2023) menyatakan bahwa Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) lulusan mahasiswa Diploma I/II/III tahun 2023 mengalami peningkatan 0,2% dari tahun 2022 dan lulusan S1 Terapan/S1, S2 dan S3 tahun 2023 mengalami peningkatan 0,38% dari tahun 2022 (dapat dilihat pada gambar 1).



Gambar 1. TPT Menurut Pendidikan Tertinggi yang ditamatkan  
Sumber: Badan Pusat Statistik (BPS), Agustus 2023.

Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah untuk mengurangi jumlah pengangguran dan meningkatkan kesejahteraan sumber daya manusia adalah dengan menciptakan wirausaha baru. Kementerian Koperasi dan Usaha Kecil Menengah (2023) menyatakan jumlah rasio wirausaha di Indonesia sekitar 3,47% per tahun 2023. Jumlah ini masih jauh di bawah standar rasio kewirausahaan untuk kategori menjadi negara maju yang memiliki standar minimal 4% terhadap jumlah populasi. Novrizaldi (2023) mengatakan wirausaha masih menjadi mata pencaharian yang kurang diminati oleh sebagian masyarakat Indonesia, terutama di kalangan pemuda. Banyak yang berpandangan menjadi wirausaha bukanlah impian atau cita-cita utama dan lebih banyak para pemuda mengejar impian untuk menjadi pekerja ataupun Pegawai Negeri Sipil. Pemerintah pun terus mendorong peningkatan terhadap rasio tersebut agar pertumbuhan ekonomi semakin meningkat dan diharapkan rasio kewirausahaan nasional mencapai target 3,95% pada tahun 2024, sebagaimana Peraturan Presiden (Perpres) Nomor 2 tahun 2022 yang berisi tentang pengembangan kewirausahaan.

Pramiswari dan Dharmadiaksa (2017) mengatakan bahwa berkembangnya teknologi informasi di zaman milenial ini sangat membantu para calon wirausahawan dalam menjalankan usahanya, dalam bertransaksi teknologi informasi memberikan kemudahan, bahkan informasi yang diberikan secara akurat, cepat dan tepat. Semakin canggihnya teknologi informasi saat ini, persaingan antar wirausahawan menjadi lebih ketat, sehingga menyebabkan wirausahawan yang menggunakan teknologi informasi tersebut menjadi meningkat. Kesempatan memperluas bidang usaha menjadi lebih mudah jika wirausahawan mampu mengikuti persaingan dengan wirausahawan lainnya. Namun, jika seorang wirausahawan tidak mampu bersaing, maka bidang usahanya pun akan terancam. Pemanfaatan teknologi informasi merupakan suatu cara solusi untuk mengembangkan usaha.

Menurut Couture (2018) dalam Asy'Ari dan Shulthoni (2023), teknologi informasi menjadi kebutuhan utama yang sangat penting untuk dimanfaatkan wirausahawan untuk menunjang keberlangsungan usaha, ditambah lagi semakin ketatnya persaingan di dalam dunia usaha. Oleh karena itu, sangat penting menggunakan atau memanfaatkan teknologi informasi seperti *Electronic*

*Commerce (e-commerce)* untuk meningkatkan daya saing. Menurut Hariani dan Susilowati (2021), *e-commerce* merupakan kegiatan jual beli yang dilaksanakan dengan sarana elektronik, sehingga memudahkan para konsumen maupun para pelaku usaha dalam transaksi jual beli. *E-commerce* dapat digunakan oleh wirausahawan untuk membuat *web* di internet guna memasarkan produk yang ditawarkan dan tidak memerlukan biaya yang mahal untuk memperluas promosi bisnisnya karena bisa memanfaatkan *platform* yang sudah ada sebelumnya, seperti sosial media (Asy'Ari & Shulthoni, 2023). Maka dengan adanya *e-commerce* diharapkan dapat memberikan peluang bagi mahasiswa untuk merintis dan berkegiatan wirausaha tanpa perlu memiliki toko fisik atau mengganggu aktivitas lainnya.

Setiap wirausahawan dalam mengambil keputusan untuk kelangsungan usahanya akan melibatkan faktor percaya pada kemampuan diri sendiri (*Self Efficacy*). Bandura (1997), mendefinisikan *self efficacy* sebagai keyakinan seseorang akan kemampuannya yang akan mempengaruhinya dalam bereaksi terhadap situasi dan kondisi tertentu. Yanti (2019), mengatakan bahwa dalam membuka suatu usaha diperlukan keyakinan diri (*self efficacy*) terhadap kemampuannya agar usahanya dapat berhasil. Oyeku *et al.* (2014) juga menyatakan bahwa *self efficacy* merupakan *predictor* yang baik terhadap minat berwirausaha, karena apabila seseorang tidak yakin dengan kemampuan yang dimilikinya, maka dia tidak akan mampu mengambil keputusan untuk berwirausaha.

Selain *self efficacy*, terdapat sistem informasi yang merupakan komponen penting untuk pengambilan keputusan dalam suatu usaha. Menurut Nurabiah, Pusparini, dan Mariadi (2021), sistem informasi yang dapat digunakan wirausahawan dalam pengambilan keputusan adalah sistem informasi akuntansi. Sistem informasi akuntansi merupakan sistem yang mencakup pencatatan, pengumpulan dan pengolahan data keuangan yang ditampilkan sebagai laporan untuk menghasilkan informasi keuangan yang diperlukan perusahaan/bisnis (Hariani dan Susilowati, 2021). Menurut Lovita dan Susanty (2021), pemrosesan data secara manual sudah tidak lagi relevan dan akurat di era modern seperti saat ini, dimana kesalahan yang diakibatkan oleh pengolahan data secara manual sudah tidak dapat dinetralisir, karena informasi yang dihasilkan dapat menimbulkan

kesalahan dalam pengambilan keputusan. Hal inilah yang membuat keberadaan sistem informasi akuntansi menjadi semakin penting dalam pengambilan keputusan agar lebih efisien dan efektif. Pramiswari dan Dharmadiaksa (2017) mengatakan bahwa semakin tinggi pengetahuan mengenai sistem informasi akuntansi, maka semakin meningkat minat mahasiswa dalam mengambil keputusan untuk berwirausaha. Hal ini didasarkan bahwa sistem informasi akuntansi membantu seseorang untuk berwirausaha terlebih dalam hal pengelolaan data, analisis, dan media penolong pengambilan keputusan.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sihombing dan Sulisty (2021), menjelaskan bahwa *e-commerce* dan penggunaan sistem informasi akuntansi berpengaruh positif dan signifikan terhadap pengambilan keputusan mahasiswa untuk berwirausaha dan Ketaren dan Wijayanto (2021), menjelaskan bahwa *self efficacy* berpengaruh positif terhadap pengambilan keputusan mahasiswa untuk berwirausaha. Nurabiah, Pusparini, dan Mariadi (2021), menjelaskan bahwa *e-commerce* berpengaruh positif tidak signifikan terhadap pengambilan keputusan mahasiswa untuk berwirausaha. Jullimursyida, Bachri dan Chandra (2022) menjelaskan bahwa *self efficacy* tidak berpengaruh signifikan terhadap minat berwirausaha. Wildani dan Suwandi (2022) menjelaskan bahwa penggunaan sistem informasi akuntansi tidak berpengaruh positif terhadap pengambilan keputusan untuk berwirausaha.

Keputusan berwirausaha menjadi faktor terpenting dalam mengatasi tingginya angka pengangguran, rendahnya pertumbuhan ekonomi dan perubahan proses transaksi konvensional menjadi digital dalam dunia kewirausahaan saat ini (Taufiq & Indrayeni, 2022). Dampak yang akan timbul akibat rendahnya wirausaha yaitu sulitnya negara untuk meningkatkan perekonomian, timbul kemiskinan dan kriminalitas, kurangnya kreatifitas serta inovasi dalam mengembangkan dunia usaha (Arofah, Mulyadi dan Herdiana, 2023).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh *e-commerce*, *self efficacy* dan sistem informasi akuntansi terhadap pengambilan keputusan untuk berwirausaha”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah *e-commerce* berpengaruh positif terhadap pengambilan keputusan untuk berwirausaha?
2. Apakah *self efficacy* berpengaruh positif terhadap pengambilan keputusan untuk berwirausaha?
3. Apakah sistem informasi akuntansi berpengaruh positif terhadap pengambilan keputusan untuk berwirausaha?

## 1.3 Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk:

1. Menjelaskan pengaruh positif *e-commerce* terhadap pengambilan keputusan untuk berwirausaha.
2. Menjelaskan pengaruh positif *self efficacy* terhadap pengambilan keputusan untuk berwirausaha.
3. Menjelaskan pengaruh positif sistem informasi akuntansi terhadap pengambilan keputusan untuk berwirausaha.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Penulis mengharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung bagi pihak-pihak tertentu. Manfaat-manfaat tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan memberikan kontribusi berupa pengembangan ilmu yang berkaitan dengan pengaruh *e-commerce*, *self efficacy* dan sistem informasi akuntansi terhadap pengambilan keputusan untuk berwirausaha.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai latihan dan penerapan disiplin ilmu dalam bangku perkuliahan, serta dapat mengetahui faktor dominan yang mempengaruhi pengambilan keputusan mahasiswa untuk berwirausaha.
- b. Bagi akademik, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan tambahan literatur dan acuan atau referensi bagi penelitian selanjutnya dengan topik maupun objek yang sejenis.
- c. Bagi mahasiswa akuntansi, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi bagi mahasiswa akuntansi untuk mengembangkan minat potensinya di bidang kewirausahaan.

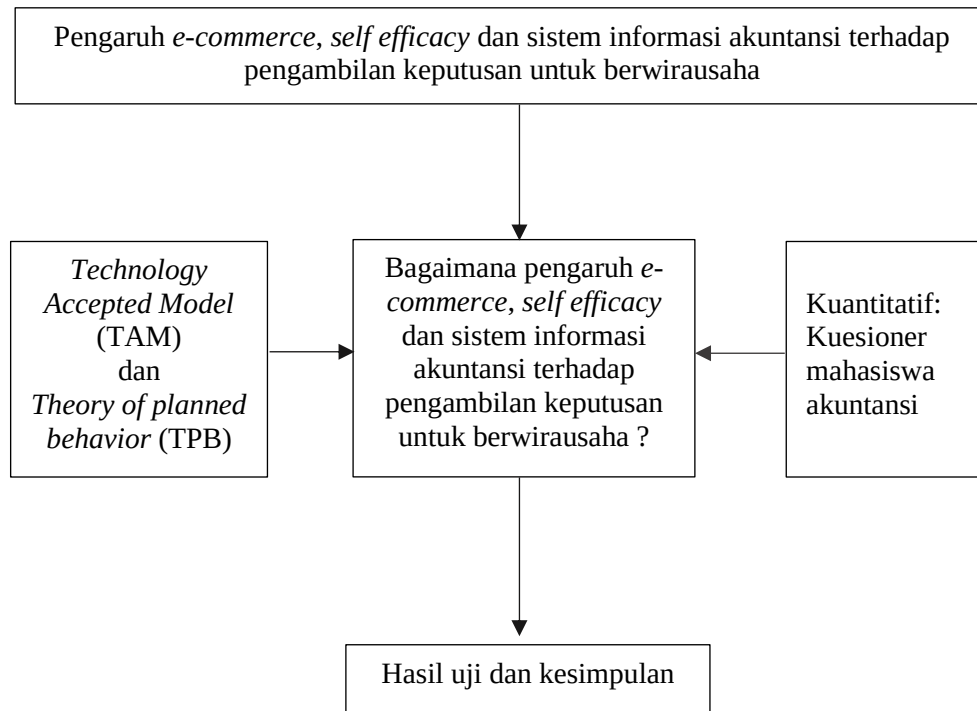
### 1.5 Kerangka Pemikiran

Mahasiswa yang lulus dari perguruan tinggi memiliki harapan untuk langsung mendapatkan pekerjaan setelah menyelesaikan pendidikan. Namun, jumlah lapangan pekerjaan tidak sebanding dengan jumlah tenaga kerja yang ada. Salah satu cara untuk mengatasi masalah pengangguran terdidik yaitu dengan membuka suatu usaha dan menjadi wirausahawan (Ketaren & Wijayanto, 2021).

Pengaruh *e-commerce*, *self efficacy* dan sistem informasi akuntansi dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan terhadap pengambilan keputusan mahasiswa untuk berwirausaha. Untuk menganalisis pengaruh tersebut, jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif berupa hasil pengisian kuesioner oleh mahasiswa akuntansi yang ada di Perguruan Tinggi Negeri Kota Bandar Lampung. Dalam penelitian ini variabel *e-commerce* dan sistem informasi akuntansi menggunakan pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM), dan variabel *self efficacy* menggunakan pendekatan *Theory of Planned Behavior* (TPB).

Metode analisis data yang akan diterapkan dalam pengujian meliputi uji validitas dan reliabilitas, analisis statistik deskriptif, uji asumsi klasik, uji regresi linear berganda, uji hipotesis dan uji koefisien determinasi. Dengan menggunakan uji analisis data ini kemudian akan ditarik kesimpulan bagaimana pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka pemikiran pada penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Kerangka Pemikiran

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Landasan Teori

#### 2.1.1 *Technology Acceptance Model (TAM)*

Menurut Wicaksono (2022), Model Penerimaan Teknologi atau yang biasa disebut TAM (*Technology Acceptance Model*) dikembangkan pada tahun 1986 oleh Fred Davis. TAM adalah sebuah kerangka kerja atau teori yang digunakan untuk memahami bagaimana pengguna menerima dan menggunakan teknologi yang dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu:

1. Persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) diartikan adalah persepsi individu tentang sejauh mana teknologi dapat membantu mereka dalam melakukan tugas-tugas mereka atau mencapai tujuan mereka. *Perceived usefulness* dipengaruhi oleh kegunaan teknologi dan kemampuan teknologi untuk memenuhi kebutuhan pengguna.
2. Persepsi kemudahan (*perceived ease of use*), adalah persepsi individu tentang sejauh mana teknologi mudah digunakan. *Perceived ease of use* dipengaruhi oleh kemudahan penggunaan teknologi, ketersediaan bantuan teknis, dan ketersediaan sumber daya. di mana seseorang yakin bahwa penggunaan sistem tersebut tidak memerlukan usaha berlebihan (*free of effort*)

Penggunaan *Technology Accepted Model (TAM)* sebagai salah satu landasan teori dalam penelitian ini adalah untuk menjelaskan pengaruh *e-commerce* dan sistem informasi akuntansi terhadap pengambilan keputusan untuk berwirausaha. Apabila seseorang merasa dengan menggunakan *e-commerce* dan sistem informasi akuntansi dapat mempermudah pekerjaan dan mampu membantu wirausahawan dalam mencapai tujuannya, maka seseorang akan merasa yakin untuk menggunakan *e-commerce* dan sistem informasi akuntansi dalam berwirausaha. Namun, jika seseorang merasa bahwa *e-commerce* dan sistem informasi akuntansi tidak mempermudah pekerjaan dan tidak mampu membantu wirausahawan dalam mencapai tujuannya, maka seseorang tidak akan yakin untuk menggunakan *e-commerce* dan sistem informasi akuntansi dalam berwirausaha.



### 2.1.2 *Theory of Planned Behavior (TPB)*

Menurut Wicaksono (2022), Teori Perilaku Rencana atau *Theory of Planned Behavior* (TPB) pertama kali dikembangkan oleh Fishbein dan Ajzen pada tahun 1980-an. *Theory of Planned Behavior* merupakan teori terpopuler yang digunakan untuk menerangkan berbagai perilaku dalam bidang kewirausahaan (Asy'Ari & Shulthoni, 2023).

Menurut Wicaksono (2022), *Theory of Planned Behavior* merupakan teori yang mengungkapkan keinginan individu untuk melakukan suatu perilaku yang dapat dipengaruhi oleh tiga faktor utama, yaitu:

1. Sikap (*Attitude*), adalah evaluasi individu terhadap suatu perilaku, baik itu positif atau negatif.
2. Norma subjektif (*subjective norm*), adalah persepsi individu tentang apakah orang lain menginginkan atau menyetujui perilaku yang akan dilakukan. Norma subjektif dapat terdiri dari pengaruh sosial dari keluarga, teman, atau kolega.
3. Kontrol Perilaku (*Perceived behavior control*), adalah persepsi individu tentang kemampuan mereka untuk melakukan perilaku.

Penggunaan *Theory of Planned Behaviour* (TPB) sebagai salah satu landasan teori dalam penelitian ini adalah untuk menjelaskan pengaruh *self efficacy* terhadap pengambilan keputusan untuk berwirausaha. Hal ini mengartikan bahwa semakin tinggi *self efficacy* mahasiswa, maka akan semakin positif sikap dan keyakinan mahasiswa untuk berwirausaha, terutama jika mahasiswa menerima dukungan yang memadai. Namun sebaliknya, jika *self efficacy* mahasiswa rendah, maka sikap dan keyakinan mahasiswa untuk berwirausaha cenderung menurun, terutama jika dukungan yang diterima sedikit.

### 2.1.3 *E-commerce*

#### 1. **Pengertian *E-commerce***

*E-commerce* merupakan kegiatan jual beli yang dilaksanakan dengan sarana elektronik, sehingga memudahkan para konsumen maupun para pelaku usaha dalam transaksi jual beli (Hariani & Susilowati, 2021). Menurut Santoso (2021), *e-commerce* adalah perdagangan produk atau layanan dengan menggunakan jaringan komputer, seperti internet.

## 2. Jenis-Jenis *E-commerce*

Menurut Hariani dan Susilowati (2021), jenis-jenis *e-commerce* ada enam, yaitu:

- a. B2B (*Business to Business*) merupakan transaksi elektronik barang atau jasa yang dilakukan antar pelaku bisnis dengan pelaku bisnis lainnya. Dimana mempertemukan produsen dengan grosir atau pengecer.
- b. B2C (*Business to Consumer*) merupakan proses transaksi antara pemilik produk atau jasa langsung kepada konsumen. *Business to Consumers* layaknya toko ritel yang memiliki produk eceran untuk dijual dan gudang untuk stok barang.
- c. C2C (*Consumer to Consumer*) merupakan kegiatan jual beli yang dijalankan oleh konsumen kepada konsumen. Yang mana konsumen bertindak sebagai pemilik produk, membutuhkan *platform* untuk aktivitas jual belinya.
- d. C2B (*Consumer to Business*) merupakan kebalikan dari C2C dimana, konsumen menawarkan produk kepada perusahaan yang membutuhkan.
- e. B2A (*Business to Administration*) merupakan transaksi online yang melibatkan pelaku bisnis dengan administrasi publik yang melibatkan layanan pemerintah.
- f. C2A (*Consumer to Administration*) merupakan aktivitas dengan melibatkan antara konsumen atau pribadi dengan pelayanan umum.

## 3. Manfaat *E-commerce*

Menurut Santoso (2021), *e-commerce* memiliki beberapa manfaat untuk pelaku bisnis, konsumen dan masyarakat diantaranya yaitu:

1. Manfaat *e-commerce* bagi pelaku bisnis
  - a. Kemudahan dalam aktivitas jual beli
  - b. Efisiensi biaya pemasaran
  - c. Penyebaran informasi lebih mudah dan cepat
  - d. Proses pembayaran menjadi lebih mudah dan cepat
2. Manfaat *e-commerce* untuk konsumen
  - a. *E-commerce* memungkinkan pelanggan untuk berbelanja atau bertransaksi 24 jam.

- b. *E-commerce* menyediakan produk dan layanan yang murah kepada pelanggan dengan mengunjungi banyak tempat dan membuat perbandingan dengan cepat.
  - c. Pelanggan dapat menerima informasi yang relevan secara detail dalam waktu yang singkat.
3. Manfaat *e-commerce* untuk masyarakat umum
- a. *E-commerce* memungkinkan lebih banyak individu untuk bekerja di rumah dan melakukan lebih sedikit perjalanan untuk berbelanja, sehingga mengurangi pencemaran dan polusi lingkungan.
  - b. *E-commerce* memungkinkan beberapa barang dagangan untuk dijual dengan harga lebih rendah, sehingga dapat dijangkau oleh semua kalangan.

#### **4. Indikator *E-commerce***

Menurut Nurabiah, Pusparini, dan Mariadi (2021) indikator yang digunakan untuk mengukur pengaruh *e-commerce* adalah:

- a. Mudah diakses, penjualan dengan berbasis internet maka kecepatan dalam mengakses pun akan mempermudah konsumen dalam melakukan transaksi kapan saja dan dimana saja.
- b. Transaksi mudah dilakukan, dengan menggunakan internet proses jual beli dapat dilakukan dengan mudah.
- c. Proses pelayanan cepat dan aman, penjualan dengan menggunakan internet proses pelayanan akan dilakukan secara cepat tanpa perlu datang ke toko dan *e-commerce* menyediakan metode pembayaran yang beragam dengan sistem keamanannya.
- d. Permodalan, dengan memanfaatkan *e-commerce* pelaku usaha tidak perlu memiliki modal yang banyak. Pemanfaatan *e-commerce* dapat membantu pelaku usaha yang mengalami kendala kurangnya modal, dimana *e-commerce* dapat mengurangi biaya promosi, biaya operasional dan dapat melakukan perluasan pangsa pasar dengan lebih mudah.

#### 2.1.4 *Self Efficacy*

##### 1. *Pengertian Self Efficacy*

Bandura (1997) mendefinisikan *self efficacy* sebagai keyakinan seseorang akan kemampuannya yang akan mempengaruhinya dalam bereaksi terhadap situasi dan kondisi tertentu. Secara bebas, istilah ini dapat diartikan sebagai kepercayaan akan kemampuan diri sendiri. Individu yang mempunyai kepercayaan diri tinggi mengenai kemampuannya akan lebih optimis dan berupaya keras melibatkan diri dengan organisasi daripada individu yang mempunyai kepercayaan diri rendah.

##### 2. *Sumber Self Efficacy*

Fitriyah, Wijayadi, Manasikana dan Hayati (2019), menyatakan bahwa *self efficacy* dapat diperoleh, dipelajari, dan dikembangkan dari empat sumber informasi. Adapun sumber-sumber efikasi diri tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Pengalaman pemenuhan kinerja (*Mastery experiences*), pengalaman keberhasilan dalam organisasi mempengaruhi *self-efficacy*, karena didasarkan pada pengalaman pribadi. Keberhasilan kecil dalam pekerjaan di masa lalu membuat seseorang lebih percaya diri dan termotivasi untuk mencapai keberhasilan lain.
- b. Pengamatan keberhasilan orang lain (*Social modeling*), individu akan membandingkan dirinya dengan orang-orang yang setara dengannya. Jika orang lain dapat menjalankan tugas dengan baik, maka individu akan merasa yakin akan kemampuan dirinya. Kepercayaan diri meningkat ketika melihat orang lain berhasil melakukan sesuatu. Namun sebaliknya, *self-efficacy* dapat menurun saat melihat kegagalan orang lain.
- c. Persuasi verbal (*social persuasion*), *self-efficacy* dapat meningkat ketika dia sedang menghadapi kesulitan, terdapat seseorang yang meyakinkan bahwa dirinya mampu memenuhi atau menghadapi tugasnya dalam menjalankan suatu pekerjaan.
- d. Keadaan emosi/fisik (*emotional/physiological*), individu yang mengalami sensasi emosional yang kuat, takut, cemas, stres, dapat mengurangi *self efficacy*. Oleh karena itu, *self efficacy* dapat ditingkatkan dengan menjaga kesehatan, meningkatkan kebugaran fisik dan mengurangi tingkat stres serta emosi negatif.

### 3. Indikator *Self Efficacy*

Fitriyah, Wijayadi, Manasikana dan Hayati (2019), mengungkapkan bahwa *self efficacy* pada setiap individu terletak pada tiga aspek/komponen, yaitu:

- a. Tingkat kesulitan tugas (*Magnitude*), tingkat kesulitan tugas dapat mempengaruhi *self-efficacy*. Seseorang akan memiliki *self-efficacy* tinggi jika tugas tersebut relatif mudah bagi dirinya.
- b. Kekuatan keyakinan (*Strength*) yaitu aspek yang berkaitan dengan kekuatan keyakinan individu atas kemampuannya. Individu yang memiliki keyakinan dan kemantapan yang kuat terhadap kemampuannya untuk mengerjakan suatu tugas akan terus berusaha meskipun banyak mengalami kesulitan dan tantangan.
- c. Keluasan (*Generality*) yaitu hal yang berkaitan dengan luas cakupan tingkah laku yang mampu individu laksanakan. individu dengan *self efficacy* tinggi dapat menyelesaikan tugas dalam berbagai bidang sekaligus. Sedangkan individu dengan *self-efficacy* rendah cenderung hanya mampu menyelesaikan tugas dalam sedikit bidang.

#### 2.1.5 Sistem Informasi Akuntansi

##### 1. Pengertian dan Fungsi Sistem Informasi Akuntansi (SIA)

Menurut Hariani dan Susilowati (2021), sistem informasi akuntansi merupakan sistem yang mencakup pencatatan, pengumpulan dan pengolahan data keuangan yang ditampilkan sebagai laporan untuk menghasilkan informasi keuangan yang diperlukan perusahaan/bisnis.

Menurut Hariani dan Susilowati (2021), fungsi utama Sistem Informasi Akuntansi (SIA) yaitu:

- a. Mengumpulkan dan menyimpan data operasional serta transaksi.
- b. Mendukung pengambilan keputusan dengan cara mengubah data menjadi informasi.
- c. Manajemen aset organisasi yang akurat.

##### 2. Indikator Sistem informasi Akuntansi

Indikator sistem informasi akuntansi menurut Sihombing dan Sulistyio (2021), dapat dikatakan sebagai berikut:

- a. Mudah digunakan, artinya sistem informasi akuntansi mudah digunakan untuk mengolah data akuntansi.
- b. Cepat akses, artinya sistem informasi akuntansi dapat diakses secara cepat sehingga memudahkan untuk mengolah data akuntansi.
- c. Dapat diandalkan, artinya sistem informasi akuntansi dapat diandalkan untuk mengolah data akuntansi secara lengkap dan akurat.
- d. Produktivitas, artinya sistem informasi akuntansi dapat meningkatkan produktivitas.
- e. Efektivitas, artinya sistem informasi akuntansi dapat menghasilkan sebuah informasi yang baik, berkualitas dan bermanfaat untuk para pemakai.
- f. Keuntungan, artinya sistem informasi akuntansi dapat meningkatkan keuntungan dan membantu para pemakai dalam pembuatan keputusan.
- g. Pelayanan sistem komputer, artinya sistem informasi akuntansi memiliki pelayanan sistem komputer yang baik.

#### **2.1.6 Berwirausaha**

##### **1. Pengertian Wirausaha**

Menurut Anwar (2014), wirausahawan adalah orang yang memiliki kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, berbeda dari yang lain atau mampu menciptakan sesuatu yang berbeda dengan yang sudah ada sebelumnya. Sedangkan pengertian wirausaha berdasarkan Robbins dan Coulter (2010) dalam Zaini (2019), adalah proses di mana seseorang atau sekelompok orang menggunakan usaha dan sarana yang terorganisasi untuk mengejar peluang guna menciptakan nilai dan bertumbuh dengan memenuhi keinginan dan kebutuhan melalui inovasi dan keunikan. Menurut Zimmerer dalam Anwar (2014), kewirausahaan adalah suatu proses penerapan kreativitas dan inovasi dalam memecahkan persoalan dan menemukan peluang untuk memperbaiki kehidupan (usaha).

## 2. Tujuan dan Manfaat Berwirausaha

Menurut Hendro (2011), ada banyak tujuan berwirausaha yang bermanfaat oleh pada lulusan perguruan tinggi dalam mewujudkan impiannya. Beberapa tujuan berwirausaha untuk mahasiswa/i di dunia pendidikan, yaitu:

- a. Pendidikan saja sudah tidak cukup menjadi bekal untuk masa depan.  
"Dahulu saya berpikir pendidikan saja sudah cukup membuat indonesia mandiri, tetapi sekarang mengapa tetap saja kita terbelakangan? ternyata kita tidak hanya cukup menguasai ilmu yang umum saja. Bangsa ini membutuhkan orang-orang yang sanggup mengubah kesulitan menjadi peluang dan memberikan kontribusi bagi perusahaan" (Ciputra, 2009).
- b. Kewirausahaan bisa diterapkan di semua bidang pekerjaan dan kehidupan. Dengan demikian kewirausahaan sangat berguna sebagai bekal masa depan mahasiswa/i bila ingin berkarir di bidang apapun.
- c. Ketika lulusan perguruan tinggi kesulitan mendapatkan pekerjaan atau terkena PHK (Pemutusan Hubungan Kerja), kewirausahaan bisa menjadi langkah alternatif untuk mencari nafkah dan bertahan hidup.
- d. Agar sukses di dunia kerja atau usaha, tidak cukup orang hanya pandai bicara. Yang dibutuhkan adalah bukti nyata/realitas. Oleh karena itu, kewirausahaan adalah ilmu nyata yg bisa mewujudkannya.
- e. Memajukan perekonomian Indonesia dan menjadi lokomotif peningkatan kesejahteraan dan kemakmuran bangsa indonesia.
- f. Meningkatkan pendapatan keluarga dan daerah yang akan berujung pada kemajuan ekonomi bangsa
- g. Membudayakan sikap unggul, perilaku positif, dan kreatif.
- h. Menjadi bekal ilmu untuk mencari nafkah, bertahan hidup, dan berkembang.

## 3. Indikator Keputusan Berwirausaha

Menurut Sihombing dan Sulistyio (2021), indikator keputusan untuk berwirausaha adalah sebagai berikut:

- a. Tidak ada ketergantungan, dengan berwirausaha seseorang akan lebih percaya diri untuk mandiri dan bisa sukses dimasa di masa depan tanpa

harus bergantung kepada orang lain dalam hal finansial dan mendapatkan pekerjaan.

- b. Membantu lingkungan sosial, dengan berwirausaha seseorang akan memberikan manfaat masyarakat sekitar. Misalnya akan adanya lapangan pekerjaan baru yang dapat membantu menekan angka pengangguran yang dapat berdampak baik pada daerah tersebut.
- c. Jiwa kepemimpinan, wirausahawan selalu memiliki kemampuan untuk memimpin, mengarahkan, dan memotivasi orang lain.
- d. Berorientasi pada masa depan, merupakan pemikiran yang ingin maju dan lebih baik lagi kedepannya dengan merealisasikan rencana-rencana demi kemajuan usaha.
- e. Ketertarikan menjadi wirausahawan, artinya memiliki minat dan motivasi yang tinggi untuk menjadi seorang pengusaha.
- f. Memiliki tekad memulai usaha, artinya memiliki komitmen yang kuat untuk memulai atau menjalankan usaha, siap menghadapi tantangan yang mungkin muncul serta mampu mengembangkan usaha yang dikelola dengan segala kreativitas.

## **2.2 Penelitian Terdahulu**

Berikut hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian terkait dengan *e-commerce*, *self efficacy* dan sistem informasi akuntansi terhadap pengambilan keputusan untuk berwirausaha.



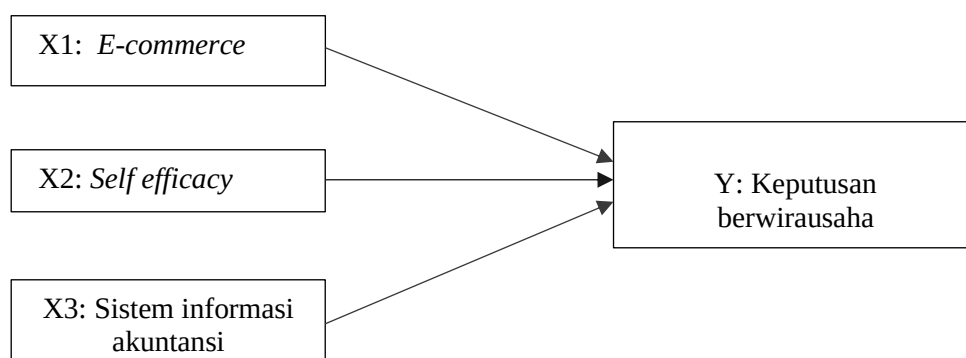
Tabel 1. Penelitian Terdahulu

| No  | Judul Penelitian                                                                                                                          | Nama                                          | Tahun | Variabel Penelitian                                                                                                  | Hasil Penelitian                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|-------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| (1) | (2)                                                                                                                                       | (3)                                           | (4)   | (5)                                                                                                                  | (6)                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| 1   | <i>E-commerce</i> dan sistem informasi akuntansi sebagai faktor pendorong pengambilan keputusan mahasiswa akuntansi untuk berwirausaha    | Nurabiah, Herlina Pusparini dan Yusli Mariadi | 2021  | X1 = <i>E-commerce</i><br>X2 = Sistem informasi akuntansi<br>Y = Keputusan berwirausaha                              | X1 berpengaruh positif tidak signifikan terhadap pengambilan keputusan mahasiswa akuntansi dalam berwirausaha.<br>X2 berpengaruh positif signifikan terhadap pengambilan keputusan mahasiswa akuntansi dalam berwirausaha.                                                             |
| 2   | Pengaruh <i>e-commerce</i> , dan penggunaan sistem informasi akuntansi terhadap pengambilan keputusan untuk berwirausaha                  | Michael Jonatan Sihombing dan Hari Sulistyio  | 2021  | X1 = <i>E-commerce</i><br>X2 = Sistem informasi akuntansi<br>Y = Keputusan berwirausaha                              | X1 berpengaruh positif terhadap pengambilan keputusan mahasiswa untuk berwirausaha<br>X2 berpengaruh positif terhadap pengambilan keputusan mahasiswa untuk berwirausaha<br>X1 dan X2 secara simultan, berpengaruh positif terhadap pengambilan keputusan mahasiswa untuk berwirausaha |
| 3   | Pengambilan keputusan untuk berwirausaha dengan pengaruh faktor <i>e-commerce</i> , sistem informasi akuntansi dan <i>self efficacy</i> . | Fathoni Adi Wildani dan Suwandi               | 2022  | X1 = <i>E-commerce</i><br>X2 = Sistem informasi akuntansi<br>X3 = <i>Self efficacy</i><br>Y = Keputusan berwirausaha | X1 berpengaruh signifikan terhadap pengambilan keputusan untuk berwirausaha.<br>X2 tidak berpengaruh signifikan terhadap pengambilan keputusan untuk berwirausaha.<br>X3 berpengaruh signifikan terhadap pengambilan keputusan untuk berwirausaha.                                     |

|   |                                                                                                                                                        |                                                 |      |                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                        |
|---|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4 | Pengaruh kemandirian dan <i>self efficacy</i> terhadap minat berwirausaha pada mahasiswa FEB UKSW                                                      | Bania Ateta Ketaren dan Petrus Wijayanto        | 2021 | X1 = Kemandirian<br>X2 = <i>Self efficacy</i><br>Y = Minat berwirausaha                                                 | Hasil analisis pada penelitian ini yaitu kemandirian dan <i>self efficacy</i> berpengaruh positif terhadap minat berwirausaha mahasiswa Fakultas Ekonomika dan Bisnis UKSW.            |
| 5 | Pengaruh <i>Need For Achievement</i> , <i>Locus Of Control</i> dan <i>Self Efficacy</i> terhadap peningkatan minat berwirausaha di Kalangan Mahasiswa. | Jullimursyida, Nauval Bachri dan Julian Chandra | 2019 | X1 = <i>Need For Achievement</i><br>X2 = <i>Locus of control</i><br>X3 = <i>Self efficacy</i><br>Y = Minat berwirausaha | X1 tidak berpengaruh signifikan terhadap minat berwirausaha.<br>X2 berpengaruh signifikan terhadap minat berwirausaha.<br>X3 tidak berpengaruh signifikan terhadap minat berwirausaha. |

### 2.3 Model Penelitian

Berdasarkan latar belakang, landasan teori dan penelitian terdahulu yang telah dikemukakan di atas, variabel- variabel dalam penelitian ini adalah *e-commerce* (X1), *self efficacy* (X2) dan sistem informasi akuntansi (X3) sebagai variabel independen (bebas) dan keputusan berwirausaha (Y) sebagai variabel dependen (terikat). Hubungan variabel-variabel tersebut dapat digambarkan dalam model penelitian sebagai berikut:



Gambar 3. Model Penelitian

## 2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2022), hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik

Berdasarkan konteks penelitian dan temuan-temuan penelitian terdahulu, hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 2.4.1 Pengaruh *E-commerce* terhadap Pengambilan Keputusan untuk Berwirausaha

Menurut Hariani & Susilowati (2021), *e-commerce* adalah kegiatan jual beli yang dilaksanakan dengan sarana elektronik, sehingga memudahkan para konsumen maupun para pelaku usaha dalam transaksi jual beli. Mahasiswa akuntansi yang berkeinginan untuk memulai berwirausaha dapat menggunakan *e-commerce* sebagai media perdagangan. Kesempatan berwirausaha melalui *e-commerce* dapat memberikan kemudahan bagi si penjual maupun pembeli dalam bertransaksi tanpa harus bertemu langsung, jangkauan pasar yang luas tanpa harus memiliki toko fisik, sehingga modal yang dibutuhkan menjadi relatif kecil. Disamping itu, *e-commerce* mudah di akses, transaksi mudah dilakukan, proses pelayanan cepat dan aman. Dengan demikian, dengan menggunakan *e-commerce* akan meningkatkan minat mahasiswa untuk melakukan wirausaha. Hal ini didukung oleh penelitian Sihombing dan Sulistyo (2021) dan Wildani dan Suwandi (2022), bahwa *e-commerce* berpengaruh positif terhadap pengambilan keputusan berwirausaha. Sedangkan oleh Nurabiah, Pusparini, dan Mariadi (2021), menjelaskan bahwa *e-commerce* berpengaruh positif tidak signifikan terhadap pengambilan keputusan mahasiswa untuk berwirausaha. Berdasarkan hal tersebut, maka hipotesis yang dapat diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**H<sub>1</sub>: *E-commerce* berpengaruh positif terhadap pengambilan keputusan untuk berwirausaha**

#### **2.4.2 Pengaruh *Self Efficacy* terhadap Pengambilan Keputusan untuk Berwirausaha**

Menurut Bandura (1997), *self efficacy* sebagai keyakinan seseorang akan kemampuannya yang akan mempengaruhinya dalam bereaksi terhadap situasi dan kondisi tertentu. Mahasiswa yang memiliki keinginan untuk berwirausaha harus memiliki keyakinan yang kuat atas kemampuan diri sendiri (*self efficacy*) untuk mencapai tujuannya. Keyakinan diri yang kuat dapat memiliki dampak yang baik pada seseorang, terutama dalam konteks kewirausahaan. Oleh karena itu, *self-efficacy* atau keyakinan diri yang kuat dapat berperan terhadap keputusan mahasiswa dalam proses pengambilan keputusan untuk terlibat dalam kegiatan berwirausaha. Hal ini didukung oleh penelitian Ketaren dan Wijayanto (2021) dan Wildani dan Suwandi (2022), bahwa *self efficacy* berpengaruh positif terhadap pengambilan keputusan berwirausaha. Sedangkan oleh Jullimursyida, Bachri dan Chandra (2022), menjelaskan bahwa *self efficacy* tidak berpengaruh signifikan terhadap minat berwirausaha. Berdasarkan hal tersebut, maka hipotesis yang dapat diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**H<sub>2</sub>: *Self efficacy* berpengaruh positif terhadap pengambilan keputusan untuk berwirausaha.**

#### **2.4.3 Pengaruh Sistem Informasi Akuntansi terhadap Pengambilan Keputusan untuk Berwirausaha**

Menurut Hariani dan Susilowati (2021), sistem informasi akuntansi merupakan sistem yang mencakup pencatatan, pengumpulan dan pengolahan data keuangan yang ditampilkan sebagai laporan untuk menghasilkan informasi keuangan yang diperlukan perusahaan/bisnis/usaha. Sistem Informasi Akuntansi (SIA) memiliki peran penting dalam konteks wirausaha, yaitu dapat mengolah data menjadi informasi keuangan yang berguna dalam penyajian laporan keuangan suatu perusahaan. Penerapan sistem informasi akuntansi yang baik, dapat dipahami dan diterapkan dengan mudah oleh wirausaha, maka proses pekerjaan dapat menjadi lebih mudah dan dapat diselesaikan secara tepat waktu. Oleh karena itu, sistem informasi akuntansi memiliki potensi untuk mempengaruhi mahasiswa akuntansi dalam pengambilan keputusan untuk terlibat dalam kegiatan berwirausaha. Hal ini didukung oleh penelitian Nurabiah, Pusparini, dan Mariadi (2021) dan Sihombing dan Sulistyio (2021), bahwa sistem informasi akuntansi berpengaruh positif

terhadap pengambilan keputusan berwirausaha. Sedangkan oleh Wildani dan Suwandi (2022), menjelaskan bahwa penggunaan sistem informasi akuntansi tidak berpengaruh positif terhadap pengambilan keputusan untuk berwirausaha. Berdasarkan hal tersebut, maka hipotesis yang dapat diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**H<sub>3</sub>: Sistem informasi akuntansi berpengaruh positif terhadap pengambilan keputusan untuk berwirausaha.**