

ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT MAHASISWA UNTUK MENJADI *PROGRAMMER*

Joni Maulindar¹⁾, Dyah Aprimavista Cahyani²⁾

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, Universitas Duta Bangsa Surakarta
Jl. Bhayangkara No. 55 Tipes Surakarta, Jawa Tengah
Email: ¹jonimaulindar@gmail.com, ²aprimavistaaa@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat mahasiswa untuk menjadi programmer dengan mengacu pada pengetahuan, minat, pertimbangan_pasar, lingkungan_kerja, dan gaji yang mempengaruhi minat mahasiswa untuk memilih berkarir sebagai programmer. Penelitian ini merupakan penelitian hubungan kausal. Penelitian ini dirancang untuk menguji pengaruh fakta dan fenomena serta mencari keterangan-keterangan secara faktual yaitu penelitian yang menjelaskan pengetahuan, minat, pertimbangan_pasar, lingkungan_kerja, dan gaji yang dapat mempengaruhi minat mahasiswa untuk menjadi programmer. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan, minat, pertimbangan_pasar, lingkungan_kerja, dan gaji memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemilihan karir sebagai programmer.

Kata kunci: Analisis, Programmer, Minat.

1. PENDAHULUAN

a. Latar Belakang

Kegiatan perkuliahan yang dilakukan di kampus sesuai dengan jurusan yang diambil oleh mahasiswa masing-masing. Begitu pula untuk mahasiswa sistem informasi, kegiatan yang dilakukanpun tidak jauh dari kegiatan membuat aplikasi atau program. Aktivitas untuk melakukan pembuatan aplikasi program ini dilakukan untuk menyiapkan mahasiswa sebelum bekerja agar memiliki kemampuan dalam membuat program aplikasi komputer. Dukungan lingkungan yang kondusif untuk membuat program dapat mempengaruhi mahasiswa dalam melakukan aktifitas tersebut. Hal ini biasanya dilakukan dengan cara melakukan kegiatan/ mengerjakan tugas yang kontinyu, setiap hari bergelut dengan tugas kuliah dan membuat program agar mahasiswa siap dalam menghadapi dunia kerja yang sebenarnya.

Banyaknya lowongan diberbagai perusahaan maupun instansi terbuka untuk jurusan sistem informasi. Hal ini dikarenakan tempat tersebut membutuhkan tenaga IT untuk melakukan penyimpanan dokumen-dokumen menggunakan komputer. Namun demikian, hal ini bukan berarti menjadikan mahasiswa jurusan IT menjadi tenang, melainkan banyak mahasiswa menjadi bingung untuk memilih

pekerjaan yang akan dijalani. Bahkan, terkadang mahasiswa yang sudah lulus tidak mengambil peluang kerja sebagai programmer dengan alasan hanya untuk mencari pekerjaan yang mudah dari banyaknya tawaran lowongan yang ada.

Melalui masalah tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian tentang faktor-faktor yang mempengaruhi minat mahasiswa untuk bekerja sebagai *programmer*. Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang faktor-faktor yang mempengaruhinya.

b. Perumusan Masalah

Perlunya mengetahui kemungkinan apa saja yang akan diambil oleh mahasiswa lulusan informatika dalam pemilihan lowongan pekerjaannya, oleh karena itu perlu dirumuskan masalahnya yaitu bagaimana cara mengetahui faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi minat mahasiswa untuk bekerja sebagai *programmer*?

c. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini antara lain:

1) Menganalisis permasalahan yang muncul pada saat mahasiswa lulus kuliah dan

- memilih beberapa lowongan pekerjaan.
- 2) Menguji seberapa besar kemungkinan mahasiswa informatika untuk bekerja sebagai *programmer* pada sebuah perusahaan.

2. METODE PENELITIAN

a. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan format deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah alumni mahasiswa informatika yang diambil datanya secara acak melalui penyebaran kuesioner sebanyak 72 alumni. Dalam kuesioner yang disebar, alumni diminta untuk memberikan respon dan tanggapan tentang seberapa besar minat alumni untuk bekerja sebagai programmer setelah lulus kuliah. Angket merupakan instrumen yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini. Butir pertanyaan yang disajikan merupakan indikator faktor-faktor yang mempengaruhi alumni untuk bekerja sebagai programmer. Sampel diambil dengan cara random, dengan terlebih dahulu menentukan sampel dengan menggunakan rumus slovin:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan :

- n = Ukuran sampel
- N = Ukuran populasi
- E = error atau tingkat kesalahan yang ditetapkan, namun masih dapat ditolehir. Tingkat kesalahan yang ditetapkan sebesar 10%.

Setelah diketahui jumlah populasi, maka dilakukan perhitungan sampel sebagai berikut:

$$n = \frac{72}{1 + 72(0.1)^2}$$

$$n = 41$$

b. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual menjelaskan hubungan antara variabel independen yang meliputi pengetahuan, minat, pertimbangan

pasar, lingkungan kerja, gaji terhadap variabel dependen yaitu bekerja sebagai programmer.



Gambar 1. Kerangka Konseptual

3. TINJAUAN PUSTAKA

a. Penelitian Terdahulu

Penelitian (Thamrin & Bashir, 2016) mengungkapkan dalam penelitiannya tentang persepsi seseorang dalam memilih pekerjaan sebagai seorang dosen. Alasan dilakukannya penelitian ini adalah perlunya sebuah kajian untuk mengetahui faktor-faktor apa yang mempengaruhi seseorang dalam melakukan pemilihan pekerjaan. Penelitian ini menggunakan pendekatan statistik inferensial yaitu jenis penelitian yang menekankan pada analisis data dan ordinal dan pendekatan eksplanatif untuk menjelaskan hubungan kausalitas, selain itu untuk melihat pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen. bahwa beberapa hal yang mempengaruhi seseorang dalam melakukan pemilihan pekerjaan antara lain adalah faktor finansial, lingkungan kerja non fisik dan prestesius (status sosial). Melalui penelitian tersebut, peneliti mengembangkan penelitian dengan cara mengamati responden untuk mengetahui seberapa besar faktor-faktor yang mempengaruhi mahasiswa IT dalam mengambil keputusan untuk menjadi programmer.

Penelitian lain yang serupa dengan penelitian yang dilakukan adalah penelitian (Fauzi, Joice, Marpaung, Manaor, & Pardede, 2018) yang meneliti tentang sistem pendukung keputusan pemilihan pekerjaan menggunakan metode apriori berdasarkan korelasi jurusan dengan IPK untuk mengetahui pekerjaan yang tepat. Masalah yang muncul dalam penelitian tersebut adalah adanya ketidaksesuaian antara jurusan yang

diambil oleh mahasiswa serta IPK yang dimiliki dengan pekerjaan yang diperoleh. Metode yang digunakan dalam melakukan penelitian ini adalah dengan menggunakan metode *generalized rule induction and algoritma hash based*. Hasil penelitian tersebut didapatkan bahwa lulusan bidang informatika sangat potensial untuk dikembangkan menjadi seorang wirausahawan yang muda dan kreatif. Namun demikian, dalam penelitian ini belum di singgung mengenai profesi yang dilakukan oleh lulusan informatika yaitu sebagai programmer. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan penelitian tentang seberapa besar kemungkinan lulusan informatika memilih bekerja sebagai programmer.

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh (Senoadi, 2015) dengan tema faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan karir lulusan sarjana menjadi akuntan publik. Alasan penelitian tersebut bahwa pemilihan karir belum diketahuinya faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi mahasiswa memilih untuk berkarir sebagai akuntan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan format deskriptif. Hasil penelitian ini adalah adanya faktor yang mendorong mahasiswa untuk memilih karir sebagai akuntan publik karena ada pengakuan profesional. Selain itu, pasar kerja pula memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemilihan karir. Sementara pada kasus ini, nilai intrinsik perusahaan dan penghargaan finansial tidak berpengaruh terhadap mahasiswa dalam memilih karir sebagai seorang akuntan publik. Penelitian ini digunakan oleh peneliti sebagai dasar dalam penelitian yang dikembangkan dengan menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat mahasiswa untuk menjadi seorang programmer.

b. Landasan Teori

1) Uji Validitas

Pengujian yang dilakukan untuk mengetahui semua pertanyaan pada kuesioner benar-benar dapat digunakan untuk mengukur variabel. Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Kuesioner dikatakan valid bilamana pernyataan kuesioner mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut (Fanda & Slamet, 2019).

2) Programmer

Programmer adalah seseorang yang mampu menyelesaikan masalah dengan menggunakan bahasa pemrograman. Programmer memiliki banyak kemampuan terdiri dari berbagai level, handal menuliskan kode dan memahami algoritma.

3) Analisis Statistik Deskriptif

Analisis deskripsif merupakan sebuah analisis secara ringkas yang dapat memberikan gambaran ciri-ciri khas sampel atau variabel yang diteliti dalam suatu kondisi. Fungsi dari analisis deskriptif yaitu memberikan informasi tentang karakteristik sebuah kelompok dan memberikan sebuah informasi sistematis mengenai berbagai aspek sampel. Hal tersebut dapat dilihat dari jumlah data, nilai minimum, nilai maksimum, rata-rata dan standar deviasi (Senoadi, 2015).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah alumni jurusan informatika angkatan 2013. Penentuan jumlah sampel dalam penelitian ini didasarkan pada formula

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	34.074	31.238		1.091	.283
	Pengetahuan	.093	.160	.107	.583	.564
	Minat	.218	.229	.217	.954	.347
	Pertimbangan_Pasar	.086	.159	.108	.541	.592
	Lingkungan_Kerja	.056	.220	.058	.252	.802
	Gaji	.129	.154	.152	.839	.407

a. Dependent Variable: Programmer

1) Konstan = 34.074

Nilai konstanta positif menunjukkan pengaruh positif variabel independen (pengetahuan, minat, pertimbangan_pasar, Lingkungan_kerja, Gaji)

2) Pengetahuan = 0.093

Merupakan nilai koefisien regresi variabel pengetahuan (X₁) terhadap programmer (Y) artinya jika pengetahuan (X₁) mengalami kenaikan satu satuan maka programmer (Y) akan mengalami peningkatan sebesar 0.093 atau 9.3% koefisien bernilai positif artinya antara pengetahuan (X₁) dengan programmer (Y) memiliki pengaruh positif.

3) Minat = 0.218

Koefisien regresi variabel minat (X₂) terhadap programmer (Y). artinya jika minat (X₂) mengalami kenaikan satu satuan maka programmer (Y) akan mengalami peningkatan sebesar 0.218 atau 21.8% koefisien bernilai

positif artinya antara minat (X_2) dengan programmer (Y) memiliki pengaruh positif.

4) $Pertimbangan_pasar = 0.086$

Merupakan nilai koefisien regresi variabel $Pertimbangan_pasar$ (X_3) terhadap programmer (Y) artinya jika $Pertimbangan_pasar$ (X_3) mengalami kenaikan satu satuan maka programmer (Y) akan mengalami peningkatan sebesar 0.086 atau 8.6% koefisien bernilai positif artinya antara $Pertimbangan_pasar$ (X_3) dengan programmer (Y) memiliki pengaruh positif.

5) $Lingkungan_kerja = 0.056$

Merupakan nilai koefisien regresi variabel $lingkungan_kerja$ (X_4) terhadap programmer (Y) artinya jika $lingkungan_kerja$ (X_4) mengalami kenaikan satu satuan maka programmer (Y) akan mengalami peningkatan sebesar 0.056 atau 5.6% koefisien bernilai positif artinya antara $lingkungan_kerja$ (X_4) dengan programmer (Y) memiliki pengaruh positif.

6) $Gaji = 0.129$

Merupakan nilai koefisien regresi variabel Gaji (X_5) terhadap programmer (Y) artinya jika Gaji (X_5) mengalami kenaikan satu satuan maka programmer (Y) akan mengalami peningkatan sebesar 0.129 atau 12.9% koefisien bernilai positif artinya antara Gaji (X_5) dengan programmer (Y) memiliki pengaruh positif.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

a. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa pengetahuan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap lulusan untuk menjadi programmer. Minat yang dimiliki oleh lulusan ikut mempengaruhi lulusan untuk menjadi programmer. Pertimbangan pasar untuk mengisi lowongan kerja lulusan memiliki pengaruh yang signifikan. Selain itu pula, lingkungan kerja serta gaji memiliki pengaruh signifikan terhadap keinginan lulusan informatika untuk bekerja sebagai programmer.

b. Saran

Penelitian yang dikembangkan khusus meneliti faktor-faktor yang mempengaruhi minat lulusan informatika untuk bekerja menjadi programmer. Untuk penelitian berikutnya dapat dikembangkan untuk meneliti tentang lulusan informatika untuk berwirausaha.

6. REFERENSI

- Fanda, N. M., & Slamet, M. R. (2019). Pengaruh Gaji, Jam Kerja Fleksibel Dan Stres Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada Perusahaan Di Kota Batam. *Journal of Applied Managerial Accounting*, 3(1), 81–95. <https://doi.org/10.30871/jama.v3i1.965>
- Fauzi, A., Joice, I., Marpaung, S., Manaor, A., & Pardede, H. (2018). SISTEM PENDUKUNG PEMILIHAN PEKERJAAN MENGGUNAKAN METODE. *Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 2(October 2018), ISSN: 2598-8565.
- Senoadi, Y. P. (2015). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemilihan Karir Lulusan Sarjana menjadi Akuntan Publik. *Media Riset Akuntansi, Auditing & Informasi*, 15(2), 171–194.
- Thamrin, K. M. H., & Bashir, A. (2016). Persepsi Seseorang Dalam Memilih Pekerjaan Sebagai Dosen Perguruan Tinggi Negeri Di Indonesia. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis Sriwijaya*, 13(3), 397–412.