

## Use of Accurate V3 software as an introduction to accounting skills in “Merdeka Belajar Kampus Merdeka” Program

Retna Safriliana, Diyah Sukanti Cahyaningsih, Parawiyati

Department of Accounting, Faculty of Economics and Business, University of Merdeka Malang  
Jl. Terusan Raya Dieng 62-64, Malang 651246, Indonesia

### Abstract

In supporting the student exchange program at the national Program “Merdeka Belajar Kampus Merdeka” (MBKM), the department needs to prepare courses that can be superior to be offered to students. In the Accounting Department University of Merdeka Malang, there are accounting practicum courses. This course provides students with skills in utilizing accounting software. This study wants to see the technology acceptance model for using Accurate Accounting V3 software for cross-departmental students who are the object of research in an experimental class. Data was obtained by distributing questionnaires to class participants who had completed the practicum. By using path analysis, the results show that perceived usefulness and perceived convenience affect user behavior interest. Perceived usefulness and interest in user behavior affect software to use, while perceived ease of use does not affect software usage decisions. Interest in user behavior is proven as an intervening variable on the effect of perceived usefulness on the use of the software.

**Keywords:** Actual system usage, Behavioral intention, Perceived ease of use, Perceived usefulness

©2021 Published by University of Merdeka Malang.  
This is an open access article distributed under the CC BY-SA 4.0 license  
(<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

**How to cite:** Safriliana, R., Cahyaningsih, D. S., & Parawiyati, P. (2021). Use of Accurate V3 software as an introduction to accounting skills in “Merdeka Belajar Kampus Merdeka” Program. *Jurnal Penelitian*, 18(2), 55-71. <https://doi.org/10.26905/jp.v18i2.7055>

### 1. Introduction

Kebijakan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka (MBKM) bertujuan untuk memberikan bekal pada mahasiswa dalam menghadapi perubahan sosial, budaya, dinamika dunia kerja dan perkembangan teknologi yang pesat. Kampus Merdeka memberikan wadah pada Perguruan Tinggi untuk merancang dan melaksanakan proses pembelajaran yang inovatif dalam membentuk karakter lulusan dengan keseimbangan *hardskill* dan *softskill*. Salah satu bentuk pembelajaran pada era MBKM adalah pertukaran mahasiswa. Pertukaran mahasiswa ini dapat dilakukan antar program studi dalam satu Institusi maupun pertukaran antar Institusi. Mempelajari mata kuliah di luar program studi diharapkan mampu memberikan peningkatan kompetensi mahasiswa. Salah satu program



P-ISSN: 1410-7295

yang dapat dijalankan oleh Program Studi S1 Akuntansi Universitas Merdeka Malang adalah membuka kesempatan mahasiswa program studi lain untuk mengikuti mata kuliah praktikum akuntansi perusahaan dagang yang cukup sederhana namun memberikan kemanfaatan praktis.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berdampak pada perkembangan akuntansi salah satunya adalah pemanfaatan *software* dalam pencatatan dan pelaporan keuangan. Mahasiswa S1 Akuntansi wajib memiliki keterampilan mengoperasikan program akuntansi untuk memenuhi kompetensi psikomotorik. *Accurate Accounting V3* adalah salah satu *software* akuntansi yang terus mengalami perkembangan yang disesuaikan dengan kebutuhan dunia usaha di Indonesia. Perkembangan *Accurate Accounting V3* selalu berpedoman pada Standar Akuntansi Keuangan dan Peraturan Perpajakan yang berlaku di Indonesia. Sangat banyak perusahaan di Indonesia yang menggunakan *software* ini, maka Program Studi Akuntansi dalam rangka *link and match* dengan dunia kerja, memberikan bekal lulusannya dengan praktikum akuntansi perusahaan dagang menggunakan *software* tersebut. *Software* ini diluncurkan pertama pada tahun 1999, karena kemudahan dan *update* yang selalu disesuaikan dengan peraturan yang berlaku, maka semakin banyak perusahaan bisnis yang menggunakan *software* ini. Hal ini terlihat dari pertumbuhan pengguna *Accurate Accounting* yang terus meningkat dari tahun ke tahun. Zeinora & Septariani (2020) menyimpulkan bahwa dengan *Accurate Accounting V3* mahasiswa memperoleh ilmu tentang pengoperasian serta bagaimana penerapan yang sesungguhnya pada perusahaan dan juga mempelajari cara menganalisa kebutuhan perusahaan serta menambah pengalaman kerja sebagai konsultan sistem informasi.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh persepsi kemanfaatan dan persepsi kemudahan terhadap minat perilaku *user*, pengaruh persepsi kemanfaatan dan persepsi kemudahan, serta minat perilaku *user* terhadap penggunaan *software*, dan minat perilaku *user* menjadi variabel *intervening* pada pengaruh persepsi kemanfaatan dan persepsi kemudahan terhadap penggunaan *software*. Untuk menjawab permasalahan penelitian, peneliti menggunakan analisis jalur dengan memanfaatkan *software Smart PLS*.

## 2. Hypotheses Development

Penelitian ini menggunakan variabel konstruk dengan mengadopsi *Technology Acceptance Model* (TAM) (Venkatesh *et al.*, 2000; Davis *et al.*, 1989) yang terdiri dari *perceived usefulness* (persepsi kemanfaatan), *perceived ease of use* (persepsi kemudahan penggunaan), *behavioral intention* (minat perilaku), *actual system usage* (penggunaan sistem pada praktik sesungguhnya). Kami menguji model dalam konteks pelatihan *Accurate Accounting V3* sebagai kelas eksperimen, berdasarkan asumsi bahwa kekuatan prediksi pengetahuan akan meningkat dengan pola pelatihan (Mullins & Cronan, 2021), dan meyakini bahwa penguatan teori dan pelatihan sangat penting untuk keberhasilan mengaplikasikan *Accurate Accounting*. Riset tentang penerimaan teknologi menggunakan TAM dapat diterapkan untuk mengevaluasi pembelajaran praktik penggunaan *software*, intervensi pelatihan, dan khususnya intervensi yang melibatkan paket perangkat lunak yang kompleks dapat menggambarkan keberterimaan teknologi secara langsung dari pengetahuan dan keterampilan terhadap penggunaan maupun secara tidak langsung melalui minat perilaku (Mullins & Cronan, 2021).

### **Pengaruh persepsi kemanfaatan terhadap minat perilaku *user software Accurate Accounting V3***

Penelitian terdahulu tentang pengaruh kebermanfaatan terhadap minat perilaku *user* pada aplikasi atau *software* akuntansi telah dilakukan oleh Rustiana (2006) menggunakan dasar *technology acceptance model*, penelitian ini memberikan hasil bahwa *perceived usefulness* pada akuntan pemula pengguna *software* berpengaruh positif signifikan terhadap minat perilaku (*behavioral intention*). Irawan (2018) menyatakan bahwa persepsi kemanfaatan yang mencerminkan rasa percaya bahwa *software* tersebut mampu memudahkan pekerjaan, fungsional, dan berdampak positif pada produktivitas serta memiliki pengaruh pada *behavioral intension*. Pada perusahaan dagang terdapat jurnal khusus yang pencatatannya akan sangat terbantu dengan *software Accurate Accounting V3*. Pada penelitian ini, mahasiswa lintas prodi akuntansi diberikan pemahaman awal tentang akuntansi perusahaan dagang dan pencatatannya secara manual terlebih dahulu, dengan demikian diharapkan mahasiswa tersebut dapat merasakan perbedaan mengerjakan secara manual dan dengan memanfaatkan *software*. Tujuan kegiatan ini agar memunculkan rasa percaya bagi mahasiswa yang menjadi bagian dari persepsi kemanfaatan yang dirasakannya. Rasa percaya *user* terhadap teknologi yang membantunya, didefinisikan sebagai probabilitas subjektif individu dalam berperilaku untuk mencapai tujuan (Davis *et al.*, 1989). Dari kajian atas teori penerimaan teknologi dan riset terdahulu, maka hipotesis pertama dari penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

$H_1$  = persepsi kemanfaatan berpengaruh pada minat dan perilaku *user*

### **Pengaruh persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat perilaku *user***

Pengaruh persepsi kemudahan adalah faktor kedua dalam *technology acceptance model* yang digunakan untuk menilai keberterimaan sebuah aplikasi teknologi. Persepsi kemudahan ini memiliki pengaruh terhadap minat perilaku *user* (Gögüs & Özer, 2014), namun persepsi kemudahan ini akan lebih menguat pengaruhnya seiring dengan pengalaman pengguna. Hal tersebut sangat bisa diterima, mengingat pengalaman seseorang akan meningkatkan kemampuannya (Davis *et al.*, 1989). Penelitian yang dilakukan Le & Cao (2020) menyatakan bahwa jika pengguna mengetahui cara menggunakan dan mengakses perangkat lunak, maka hambatan bagi mereka dapat dikurangi dan mereka dapat memanfaatkan banyak fitur perangkat lunak tersebut dan meningkatkan kinerjanya. Kemudahan penggunaan dapat menghemat tenaga dan waktu *user* dalam memanfaatkan teknologi. Sehingga persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap *behavioral intention* (Irawan, 2018; Rustiana, 2006). Berdasarkan uraian di atas maka peneliti merumuskan hipotesis ke-dua sebagai berikut:

$H_2$  = persepsi kemudahan berpengaruh pada minat dan perilaku *user*

### **Pengaruh persepsi kemanfaatan terhadap minat penggunaan *software***

Persepsi kemanfaatan didefinisikan sebagai tingkat kepercayaan seseorang dalam memanfaatkan teknologi sebagai alat untuk meningkatkan efisiensi, efektivitas dan kinerja teknologi yang akan meningkatkan kualitas output (Jogiyanto, 2007). Pengambilan keputusan dalam pemanfaatan teknologi berkaitan dengan tingkat kepercayaan pada kemanfaatan teknologi tersebut. Konstruk persepsi kemanfaatan pada beberapa penelitian terbukti berpengaruh pada penggunaan *software* atau teknologi atau aplikasi (Le & Cao, 2020; Wahyuddin & Afriani,

2018; Kurniawan & Diptyana, 2011). Sebagaimana pada landasan teori *technology acceptance model*, Davis *et al.* (1989) persepsi kemanfaatan menjadi faktor yang mempengaruhi keputusan penggunaan inovasi teknologi, mengingat kemanfaatan yang dirasakan didefinisikan sebagai sejauh mana sistem dapat meningkatkan produktivitas individu (Venkatesh, 2015). Berdasarkan uraian di atas maka dirumuskan hipotesis ke-tiga:

$H_3$  = persepsi kemanfaatan berpengaruh pada penggunaan *software*

### **Pengaruh persepsi kemudahan terhadap minat penggunaan *software***

Kemudahan penggunaan suatu sistem atau teknologi memicu frekuensi penggunaannya, sehingga berdampak pada peningkatan kinerja. Ada banyak bukti empiris yang terakumulasi menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan secara signifikan terkait dengan niat, baik secara langsung maupun tidak langsung untuk memanfaatkan suatu teknologi atau memutuskan menggunakan *software* tertentu (Dewi, 2021; Irawan, 2018; Venkatesh *et al.*, 2000). Model Venkatesh & Davis (1996) menganggap kemudahan penggunaan berujung pada *self-efficacy* seseorang terkait teknologi. Kemudahan penggunaan dirasakan ketika *user* tidak perlu “berusaha keras” untuk menggunakan sebuah sistem. Ketika *user* merasakan kemudahan, akan memunculkan minat menggunakan sistem yang dituju. Persepsi kemudahan penggunaan terbentuk dan berkembang secara konseptual dengan lingkungan sosial dan peningkatan teknologi yang sangat dinamis. Berdasarkan uraian tersebut peneliti merumuskan hipotesis ke-empat sebagai berikut:

$H_4$  = persepsi kemudahan berpengaruh pada penggunaan *software*

### **Pengaruh minat perilaku user terhadap penggunaan *software***

Di samping persepsi kemudahan yang dirasakan dan persepsi kemanfaatan yang dirasakan, karakteristik individu dalam memunculkan *self-motivation* menjadi dorongan kuat untuk menggunakan sistem/inovasi teknologi yang dapat meningkatkan kinerjanya (Hong *et al.*, 2001). Minat atau motivasi *user* didorong oleh kebermanfaatan dan kemudahan penggunaan suatu teknologi (Gögüs & Özer, 2014; Venkatesh *et al.*, 2000). Pada saat minat perilaku (*behavioral intention*) maka di situlah keberadaan motivasi yang mempengaruhi perilaku tertentu dimana semakin kuat niat untuk melakukan sesuatu, semakin besar peluang keputusan untuk melakukan akan dibuat. Pada pemanfaatan *software* keputusan menggunakan sangat ditentukan oleh motivasi atau minat perilaku *user* (Widiyawati & Wahjudi, 2021). Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti merumuskan hipotesis ke-lima yaitu:

$H_5$  = persepsi kemudahan berpengaruh pada penggunaan *software*

### **Pengaruh persepsi kemanfaatan terhadap penggunaan *software* melalui minat perilaku *user***

Ketika *user* merasakan kemanfaatan suatu teknologi, maka timbul motivasi untuk mengubah perilaku dalam menyelesaikan pekerjaan dengan mengandalkan teknologi tersebut. Ketika motivasi telah muncul maka *user* cenderung akan melakukan keputusan untuk menerapkan teknologi tersebut (Le & Cao, 2020; Chuttur, 2009). Faktor penentu penggunaan teknologi dipicu oleh minat perilaku dengan memunculkan model hubungan meyakini-berminat-menggunakan

(Chuttur, 2009; Park *et al.*, 2007; Landry *et al.*, 2006). Minat perilaku pada suatu teknologi akan menentukan penerimaan atau penolakan pada teknologi tersebut (Lee & Chang, 2011). Respon *user* yang menunjukkan minat positif dapat dilihat dari aksi untuk menggunakan, mengulangi, dan merekomendasikan suatu inovasi teknologi (Yousafzai *et al.*, 2010; Song *et al.*, 2009). Karena penggunaan *software* memberikan fitur kemudahan dan memandu tahapan pencatatan dengan jelas, maka penting untuk mengetahui bagaimana minat perilaku *user* dan pengaruhnya terhadap respons menggunakan, berkeinginan untuk memanfaatkan di masa yang akan datang, dan merekomendasikan *software* tersebut. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti merumuskan hipotesis ke-enam:

$H_6$  = persepsi kemanfaatan berpengaruh pada penggunaan *software* melalui minat perilaku *user*

### **Pengaruh persepsi kemudahan terhadap minat penggunaan *software* melalui minat perilaku *user***

*User* akan merasakan kemudahan ketika telah melakukan dan berulang, artinya faktor pengalaman menentukan *user* merasa mudah atau tidak dalam menerapkan suatu teknologi. Ketika *user* tidak menemui kendala dalam menggunakan suatu teknologi, maka kecenderungan untuk memutuskan akan menggunakan teknologi tersebut pada jangka panjang peluangnya sangat besar (Ma & Liu, 2005). Antara kemudahan dan proses pengambilan keputusan terdapat faktor motivasi atau minat perilaku (*behavioral intention*) (Irawan, 2018; Lucyanda, 2015; Davis *et al.*, 1989). Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti merumuskan hipotesis ke-tujuh:

$H_7$  = persepsi kemudahan berpengaruh pada penggunaan *software* melalui minat perilaku *user*

### **3. Method, Data, and Analysis**

Penelitian menggunakan data primer dengan eksperimen pada 250 mahasiswa lintas program studi akuntansi yang diundang untuk mengikuti pelatihan akuntansi dalam 5 seri pertemuan. Materi yang diberikan adalah pengantar akuntansi perusahaan dagang yang dilanjutkan dengan praktikum yang menggunakan *software Accurate Accounting V3*. Tujuan dari eksperimen ini adalah untuk mendapatkan populasi serupa dengan peserta MBKM lintas prodi yang mengambil matakuliah Praktik Akuntansi di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Merdeka Malang.



**Gambar 1.** Kelas eksperimen praktikum *accurate accounting* pada mahasiswa lintas prodi

Data diperoleh dengan menyebarkan kuesioner pada peserta pelatihan yang terdiri dari 97 mahasiswa yang telah mengikuti secara penuh, mengingat penjadwalan di laboratorium harus memperhatikan jarak dan protokol kesehatan. Variabel bebas penelitian, yaitu  $X_1$  adalah persepsi kemanfaatan mencerminkan penggunaan *software* akuntansi mampu meningkatkan kinerja *user*; dan  $X_2$  adalah persepsi kemudahan penggunaan mencerminkan rasa percaya dalam memanfaatkan *software* akuntansi sehingga memutuskan untuk menggunakan. Sedangkan variabel *intervening* penelitian sebagai  $Y_1$  adalah minat perilaku *user* mencerminkan minat *user* untuk menggunakan *software* akuntansi. Variabel terikat penelitian adalah  $Y_2$  sebagai penggunaan *software* akuntansi mencerminkan pengambilan keputusan untuk menggunakan *software* akuntansi dalam melakukan kegiatan bisnis. Item pengukuran variabel sesuai pertanyaan sebagaimana disajikan dalam Tabel 1.

**Tabel 1.** Daftar pertanyaan sebagai item pengukuran variabel

Var.	Indikator Pertanyaan	Item Pertanyaan
$X_1$	Meningkatkan efektivitas	<i>Software accurate accounting V3</i> dapat meningkatkan efektivitas saya dalam menyusun laporan keuangan
	Meningkatkan kecepatan	Dengan memanfaatkan <i>software accurate accounting V3</i> saya merasa lebih cepat dalam menyusun laporan keuangan
	Meningkatkan produktivitas	Dengan memanfaatkan <i>software accurate accounting V3</i> produktivitas kerja saya dalam menyusun laporan keuangan lebih baik
	Bermanfaat untuk tugas dan pekerjaan	<i>Software accurate accounting V3</i> membantu saya dalam mencatat transaksi dan menyusun laporan keuangan
$X_2$	Mudah diakses (diinstall)	<i>Software accurate accounting V3</i> mudah untuk saya dapatkan dan diinstal di <i>device</i> yang saya miliki
	Mudah dipelajari	<i>Software accurate accounting V3</i> mudah untuk saya pahami dan praktikkan
	<i>User interface</i> yang mudah dipahami	Fitur pada <i>software accurate accounting V3</i> akuntansi mudah dicari dan digunakan
	Mudah menjadi terampil	Saya merasa lebih terampil dalam pencatatan transaksi dan penyusunan laporan keuangan dengan <i>software accurate accounting V3</i>
$Y_1$	Memilih digunakan untuk kepentingan tugas-tugas saat ini	Saya memilih <i>software accurate accounting V3</i> dalam membantu saya menyelesaikan tugas akuntansi dalam mencatat kegiatan usaha dan menyusun laporan keuangan
	Berencana akan menggunakan ketika menjalankan wirausaha di masa yang akan datang	Saya berencana memilih <i>software accurate accounting V3</i> dalam membantu saya mencatat dan melaporkan keuangan usaha jika suatu saat saya berwirausaha
	Menyarankan orang lain untuk menggunakan	Saya akan menyarankan <i>software accurate accounting V3</i> kepada orang lain yang membutuhkan bantuan <i>software</i> akuntansi
$Y_2$	Frekuensi penggunaan di masa yang akan datang	Jika saya berwirausaha, saya akan selalu menggunakan <i>software accurate accounting V3</i> dalam pencatatan dan pelaporan keuangan usaha saya
	Menyampaikan kepuasan	Saya merasa puas menggunakan <i>software accurate accounting V3</i> dalam kegiatan praktik

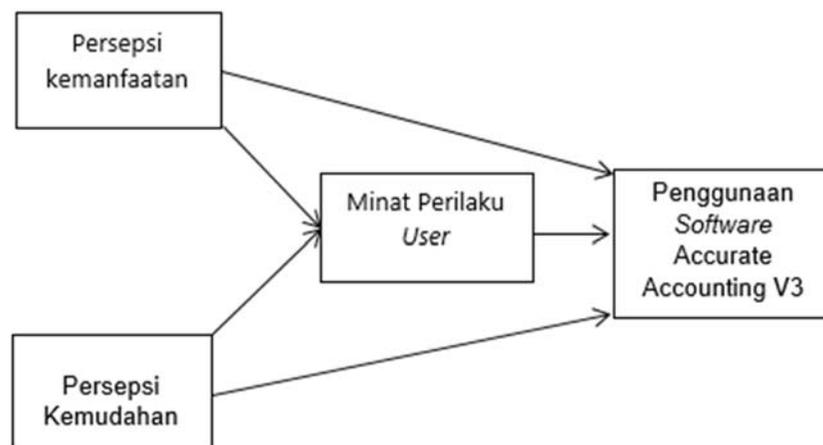
Teknik pengolahan data hasil kuesioner menggunakan Skala *Likert* dengan memberikan skor pada alternatif jawaban 5 sampai dengan 1.

**Tabel 2.** Skala *Likert*

Jawaban	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

### Analisis data

Tahap pertama, dilakukan analisis statistik deskriptif, untuk menggambarkan ringkasan data-data penelitian antara lain nilai rata-rata, nilai minimum, nilai maksimum, standar deviasi, dan varian. Tahap kedua, digunakan analisis jalur untuk menjawab hipotesis pengaruh variabel persepsi kemanfaatan dan persepsi kemudahan baik secara langsung terhadap penggunaan *software accurate accounting V3*, maupun tidak langsung melalui variabel *intervening* yaitu minat perilaku *user*. Dengan langkah pengujian prasyarat analisis jalur, model dan persamaan analisis jalur sebagaimana disajikan pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Model penelitian - analisis jalur

Berdasarkan model penelitian yang telah dikemukakan, maka persamaan struktural yang dicari dan diuji koefisiennya dalam persamaan sub struktur 1 dan 2.

$$\text{Persamaan sub struktur 1: } Y_1 = \rho_{y1x1} \cdot X_1 + \rho_{y1x2} \cdot X_2 + \varepsilon_1$$

$$\text{Persamaan sub struktur 2: } Y_2 = \rho_{y2x1} \cdot X_1 + \rho_{y2x2} \cdot X_2 + \rho_{y2y1} \cdot Y_1 + \varepsilon_1$$

Keterangan:

- $Y_1$  = Minat perilaku *user*
- $Y_2$  = Penggunaan *software accurate accounting*
- $X_1$  = Persepsi kemanfaatan
- $X_2$  = Persepsi kemudahan
- $\rho_{Y_1X_1}$  = Koefisien pengaruh  $Y_1$  terhadap  $X_1$
- $\rho_{Y_1X_2}$  = Koefisien pengaruh  $Y_1$  terhadap  $X_2$
- $\rho_{Y_2X_1}$  = Koefisien pengaruh  $Y_2$  terhadap  $X_1$
- $\rho_{Y_2X_2}$  = Koefisien pengaruh  $Y_2$  terhadap  $X_2$
- $\rho_{Y_2Y_1}$  = Koefisien pengaruh  $Y_2$  terhadap  $Y_1$
- $\varepsilon$  = *Standard error of estimate*

#### 4. Results

Penyebaran kuesioner yang dilakukan kepada peserta pelatihan, menghasilkan data demografi responden sebagaimana tampak pada Tabel 3. Adapun hasil deskriptif statistik dari variabel penelitian ditunjukkan pada Tabel 4.

**Tabel 3.** Demografi responden

	Detail	Frekuensi	Persentase
Jenis Kelamin	Perempuan	31	31,95
	Laki-laki	66	68,05
Program Studi	Prodi D3 Sistem Informasi	8	8,25
	Prodi S1 Psikologi	32	32,99
	Prodi S1 Manajemen	34	35,05
	Prodi S1 Ilmu Komunikasi	23	23,71

Tabel 3 menunjukkan bahwa jumlah responden berdasarkan jenis kelamin diketahui laki-laki lebih banyak (68,05%) daripada perempuan (31,95%). Berdasarkan program studi, maka responden paling banyak berasal dari program studi S1 Manajemen (35,05%), kemudian terbanyak kedua responden semester 3 mengambil jumlah responden paling banyak (37,93%), terbanyak kedua adalah dari program studi S1 Psikologi (32,99%), sisanya masing-masing adalah 23,71% dan 8,25% untuk program studi S1 Ilmu Komunikasi dan D3 Sistem Informasi.

**Tabel 4.** Deskriptif statistik

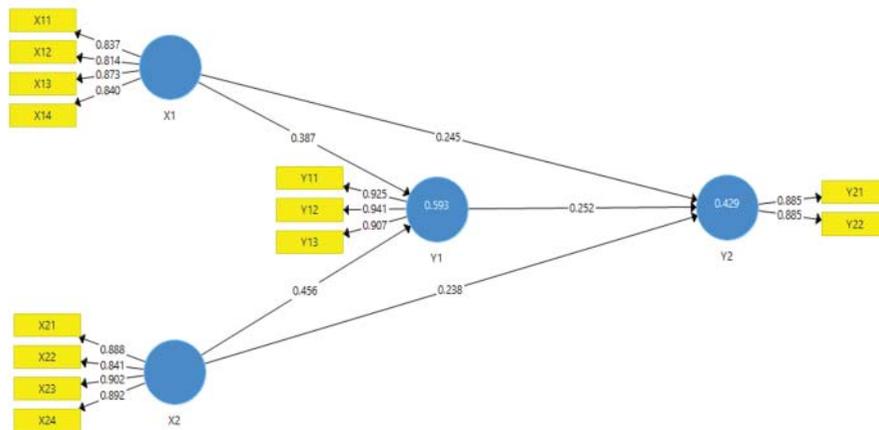
	N	Minimum	Maximum	Mean	Median	Std. Deviation
Persepsi Kemanfaatan	97	2,25	5	3,42	3,25	0,875
Persepsi Kemudahan	97	2	4,75	3,20	3	0,604
Minat Perilaku <i>User</i>	97	2	5	3,44	3,33	0,794
Penggunaan Software	97	2,5	5	3,58	3,5	0,683
Valid N (listwise)	97					

Deskriptif statistik pada Tabel 4 menunjukkan persepsi kemanfaatan memiliki nilai empiris antara 2,25 sampai 5, dengan rata-rata 3,42 menunjukkan bahwa kemanfaatan *software* akuntansi

cukup dirasakan, mengingat nilai rerata tersebut masih lebih tinggi dari median sebesar 3,25. Nilai standar deviasi sebesar 0,875 menunjukkan adanya besarnya penyimpangan jawaban terhadap rata-rata jawaban. Persepsi kemudahan memiliki nilai empiris antara 2 sampai 4,75 dengan Rata-rata 3,20 di atas median 3, menunjukkan bahwa kemanfaatan software akuntansi cukup dapat diterima dan dirasakan oleh mahasiswa prodi selain akuntansi yang menempuh praktikum ini. Nilai standar deviasi sebesar 0,604 menunjukkan adanya besarnya penyimpangan jawaban terhadap rata-rata jawaban. Pada variabel minat perilaku *user* didapatkan nilai empiris antara 2 sampai 5, dengan Rata-rata 3,44 yang lebih tinggi dari median senilai 3,33. Angka tersebut memberikan makna bahwa Sebagian besar mahasiswa prodi selain akuntansi yang menempuh praktikum ini memiliki minat atau motivasi untuk menggunakan *software* akuntansi. Nilai standar deviasi sebesar 0,794 menunjukkan adanya besarnya penyimpangan jawaban terhadap rata-rata jawaban. Variabel penggunaan *software* menunjukkan adanya pengambilan keputusan untuk menggunakan ditinjau dari nilai empiris antara 2,5 sampai 5 dan rerata 3,58 yang melebihi nilai median 3,5 dan standar deviasi 0,683 menunjukkan simpangan dari nilai rerata variabel ini.

### Evaluasi model pengukuran (*outer model*)

Tahapan yang dilakukan sebelum pengujian hipotesis adalah memverifikasi indikator dan variabel laten untuk dapat dilakukan uji pada tahap selanjutnya. Hasil algoritma akan tampil pada skor *outer loading* setelah dilakukan uji validitas konvergen, validitas diskriminan, dan uji signifikansi, tampilan hasil *output* algoritma SmartPLS tampak pada Gambar 2.



Gambar 2. Hasil uji algoritma menggunakan software SmartPLS

Untuk menilai *outer model* perlu dilihat nilai *loading factor* pada tiap konstruk, dan jika bernilai lebih dari 0,70 dapat dikatakan memenuhi persyaratan. Tampak pada Gambar 2 bahwa pada variabel  $X_1$  (Persepsi Kemanfaatan),  $X_2$  (Persepsi Kemudahan),  $Y_1$  (Minat Perilaku *User*), dan  $Y_2$  (Penggunaan *Software*) memiliki *loading factor* diatas 0,70. Hasil olah data tersebut menunjukkan bahwa *convergent validity* semua konstruk memenuhi syarat *reliable* untuk digunakan dalam penelitian.

Tahap kedua adalah melihat nilai *composite reliability* dan *cronbach's alpha*. Hasil yang diperoleh untuk model penelitian ini tampak pada Tabel 5.

**Tabel 5.** *Cronbach's alpha*

Variabel	Cronbach's Alpha
X <sub>1</sub> (Persepsi Kemanfaatan)	0,862
X <sub>2</sub> (Persepsi Kemudahan)	0,904
Y <sub>1</sub> (Minat Perilaku <i>User</i> )	0,915
Y <sub>2</sub> (Penggunaan <i>Software</i> )	0,724

Nilai *Cronbach's alpha* pada semua konstruk menunjukkan hasil yang *reliable*, karena pada semua variabel memiliki nilai diatas 0.70, maka dapat dikatakan bahwa semua variabel memiliki validitas dan reliabilitas yang baik.

Pemeriksaan ketiga dengan memperhatikan validitas dari masing-masing nilai konstruk melalui nilai *Average Variance Extracted (AVE)*, dengan syarat memiliki nilai AVE di atas 0.50, dan hasilnya telah memenuhi secara keseluruhan sebagaimana ditampilkan pada Tabel 6.

**Tabel 6.** *Average Variance Extracted (AVE)*

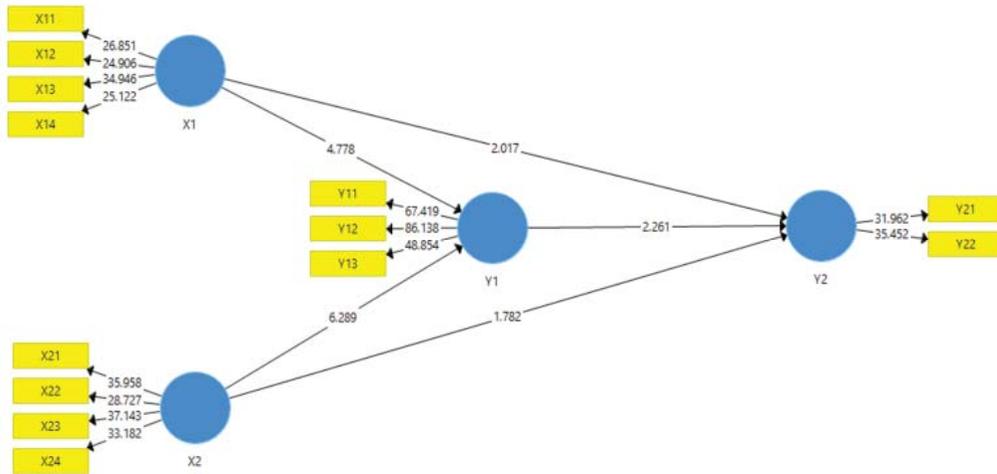
Variabel	AVE
X <sub>1</sub> (Persepsi Kemanfaatan)	0,708
X <sub>2</sub> (Persepsi Kemudahan)	0,777
Y <sub>1</sub> (Minat Perilaku <i>User</i> )	0,854
Y <sub>2</sub> (Penggunaan <i>Software</i> )	0,784

Setelah tahapan uji model dan outer model telah terpenuhi, maka tahap berikutnya adalah pemeriksaan *discriminant validity*, sebagaimana tampil pada Tabel 7.

**Tabel 7.** *Discriminant validity*

	X1 (Persepsi Kemanfaatan)	X2 (Persepsi Kemudahan)	Y1 (Minat Perilaku <i>User</i> )	Y2 (Penggunaan <i>Software</i> )
X <sub>1</sub> (Persepsi Kemanfaatan)	0,841			
X <sub>2</sub> (Persepsi Kemudahan)	0,668	0,881		
Y <sub>1</sub> (Minat Perilaku <i>User</i> )	0,692	0,715	0,924	
Y <sub>2</sub> (Penggunaan <i>Software</i> )	0,578	0,581	0,591	0,885

Berdasarkan Tabel 7 di atas tampak bahwa akar nilai validitas diskriminan pada variabel Persepsi Kemanfaatan memiliki nilai yang paling tinggi dibandingkan korelasinya dengan variabel Persepsi Kemudahan, minat perilaku *user* dan penggunaan *software*. Hasil tersebut tampak pula pada variabel lain sehingga dinyatakan memenuhi syarat. Tahap selanjutnya adalah melakukan uji untuk mengetahui nilai dari *inner model* atau struktural model. Gambar 3 adalah *output* hasil *Bootstrapping*.



Gambar 3. Output bootstrapping

Dalam menilai model dengan PLS tahap pertama adalah melihat *R-square* untuk setiap variabel laten dependen, sebagaimana pada Tabel 8.

Tabel 8. Nilai *R-square*

Variabel	R <sup>2</sup>
Y <sub>1</sub> (Minat Perilaku User)	0,593
Y <sub>2</sub> (Penggunaan Software)	0,429

Tabel 8 menunjukkan nilai R-square untuk variabel minat perilaku *user* adalah sebesar 0,509. Hal ini berarti 50,9% konstruk minat perilaku *user* dapat dipengaruhi oleh konstruk persepsi kemanfaatan dan persepsi kemudahan. Sementara pada variabel penggunaan *software* nilai R<sup>2</sup> sebesar 0,429 yang berarti 42,9% penggunaan *software accurate accounting V3* dipengaruhi oleh konstruk persepsi kemanfaatan, persepsi kemudahan dan minat perilaku *user*.

### Uji hipotesis

Dalam mengetahui hubungan antar variabel penelitian, dapat dilihat pada *output path coefficients* menjadi dasar dalam menguji hipotesis. Dengan menggunakan program SmartPLS pengujian setiap hubungan yang dihipotesiskan digunakan metode *bootstrap*, selain juga dapat meminimalkan masalah ketidaknormalan data penelitian. Pada Tabel 9 disajikan *output* estimasi untuk pengujian model struktural.

**Tabel 9.** Path coefficient

	<b>Original Sample (O)</b>	<b>Sample Mean (M)</b>	<b>Standard Deviation (STDEV)</b>	<b>T-Statistic ( O/STDEV )</b>	<b>P-Value</b>
$X_1 \rightarrow Y_1$	0,387	0,382	0,078	4,944	0,000
$X_2 \rightarrow Y_1$	0,456	0,460	0,073	6,280	0,000
$X_1 \rightarrow Y_2$	0,245	0,252	0,121	2,017	0,044
$X_2 \rightarrow Y_2$	0,238	0,238	0,131	1,809	0,071
$Y_1 \rightarrow Y_2$	0,252	0,248	0,113	2,226	0,026
$X_1 \rightarrow Y_1 \rightarrow Y_2$	0,097	0,094	0,048	2,027	0,043
$X_2 \rightarrow Y_1 \rightarrow Y_2$	0,115	0,114	0,056	2,044	0,041

Pengujian Hipotesis  $H_1$  mengenai persepsi kemanfaatan berpengaruh terhadap minat perilaku *user*. Sebagaimana tampak pada Tabel 9 bahwa nilai T-statistik di atas 1,96 atau sebesar 4,944. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengaruh persepsi kemanfaatan terhadap minat perilaku *user* adalah signifikan. Nilai *original sample* (o) memiliki nilai positif yang berarti bahwa arah pengaruh persepsi kemanfaatan terhadap minat perilaku *user* adalah positif.

Pengujian Hipotesis  $H_2$  mengenai persepsi kemudahan berpengaruh terhadap minat perilaku *user*. Sebagaimana tampak pada Tabel 9 bahwa nilai T-statistik di atas 1,96 atau sebesar 6,280. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh persepsi kemudahan terhadap minat perilaku *user* adalah signifikan. Nilai *original sample* (o) memiliki nilai positif yang berarti bahwa arah pengaruh persepsi kemanfaatan terhadap minat perilaku *user* adalah positif.

Pengujian Hipotesis  $H_3$  mengenai persepsi kemanfaatan berpengaruh terhadap penggunaan *software*. Pada Tabel 9 tampak bahwa nilai T-statistik di atas 1,96 atau sebesar 2,017. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengaruh persepsi kemanfaatan terhadap penggunaan *software* adalah signifikan. Nilai *original sample* (o) memiliki nilai positif yang berarti bahwa arah pengaruh persepsi kemanfaatan terhadap penggunaan *software* adalah positif.

Pengujian Hipotesis  $H_4$  mengenai persepsi kemudahan berpengaruh terhadap penggunaan *software*. Sebagaimana tampak pada Tabel 9 bahwa nilai T-statistik di bawah 1,96 atau sebesar 1,809. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh persepsi kemudahan terhadap penggunaan *software* adalah tidak signifikan, atau tidak berpengaruh. Nilai *original sample* (o) memiliki nilai positif yang berarti bahwa arah pengaruh persepsi kemudahan terhadap penggunaan *software* adalah positif.

Pengujian Hipotesis  $H_5$  mengenai minat perilaku *user* berpengaruh terhadap penggunaan *software*. Sebagaimana tampak pada Tabel 9 bahwa nilai T-statistik di atas 1,96 atau sebesar 2,226. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh minat perilaku *user* terhadap penggunaan *software* adalah signifikan. Nilai *original sample* (o) memiliki nilai positif yang berarti bahwa arah pengaruh minat perilaku *user* terhadap penggunaan *software* adalah positif.

Pengujian Hipotesis  $H_6$  mengenai persepsi kemanfaatan berpengaruh terhadap penggunaan *software* melalui minat perilaku *user*. Pada Tabel 9 tampak bahwa nilai T-statistik di atas 1,96 atau sebesar 2,027. Hal tersebut menunjukkan bahwa minat perilaku *user* dapat menjadi variabel

*intervening* pada pengaruh persepsi kemanfaatan terhadap penggunaan *software*.

Pengujian Hipotesis  $H_7$  mengenai persepsi kemudahan berpengaruh terhadap penggunaan *software* melalui minat perilaku *user*. Sebagaimana tampak pada Tabel 9 bahwa nilai T-statistik di atas 1,96 atau sebesar 2,044. Hal ini menunjukkan bahwa minat perilaku *user* dapat menjadi variabel *intervening* pada pengaruh persepsi kemudahan terhadap penggunaan *software*.

## 5. Discussion

Pada penelitian ini diperoleh bukti bahwa kepercayaan *user* terhadap kebermanfaatan suatu *software* akan mempengaruhi minat perilaku *user* tersebut dan akan mempengaruhi pula penggunaan *software* tersebut. Temuan ini sejalan dengan Widiyawati & Wahjudi, 2021 dan Rukhmiati & Budiarta (2016). Dorongan atau motivasi untuk menggunakan *software* ditentukan dari keyakinan bahwa *software* tersebut bermanfaat. Hasil tersebut bertentangan dengan Kurniawan & Diptyana (2011) dan Ratten (2007) bahwa penggunaan *software* tidak dipengaruhi oleh faktor kebermanfaatannya namun lebih pada kemudahan penggunaan, pertama karena ketersediaan pilihan dapat membebaskan *user* memilih berdasarkan kemudahan, dan kedua karena responden yang rerata berusia muda lebih mencari mana yang cepat membantunya menyelesaikan masalah. Namun pada penelitian ini, pada variabel kemudahan ditemukan hasil bahwa persepsi kemudahan hanya mampu mempengaruhi minat perilaku *user* namun tidak mempengaruhi penggunaan *software* akuntansi, pada variabel ini sejalan dengan (Enu-Kwesi & Opoku, 2020; Kurniawan & Diptyana, 2011). Kemudahan penggunaan bisa jadi bermakna relatif pada masing-masing *user*. Karena kemudahan akan dirasakan *user* seiring dengan frekuensi pengalaman menggunakan suatu *software*, kemudahan ditentukan oleh pengalaman (Enu-Kwesi & Opoku, 2020; Choi & Chung, 2012; Ma & Liu, 2005) maka kemudahan bukanlah faktor yang mempengaruhi *user* untuk menggunakan suatu *software*. Penelitian ini membuktikan bahwa dengan meningkatnya pengalaman langsung dengan suatu sistem, pengguna akan memiliki lebih banyak informasi tentang seberapa mudah atau sulitnya sistem digunakan. Sementara kemudahan penggunaan yang dirasakan mungkin tidak begitu penting dalam menentukan penggunaan sistem, bahkan Venkatesh & Bala (2008) menemukan kemudahan juga bukan faktor yang membentuk niat perilaku pada periode penggunaan sistem selanjutnya. Pengguna lebih mengutamakan kebermanfaatan dari pada kemudahan dalam menentukan digunakan atau tidaknya sebuah sistem/*software*. Artinya, ketika sistem tersebut bermanfaat, *user* berpotensi menggunakannya, dan mereka sadar akan konsekuensi untuk berlatih hingga mereka sampai pada level “mudah” mengoperasikannya. Penelitian ini sejalan dengan argument Vallacher & Wegner (1987) pada teori identifikasi tindakan yang mengajukan perbedaan yang jelas antara identitas tindakan tingkat tinggi dan tingkat rendah. Identitas tingkat tinggi terkait dengan tujuan dan rencana individu, sedangkan identitas tingkat rendah mengacu pada cara untuk mencapai tujuan. Penggunaan *software* adalah tergolong pada identitas tindakan tingkat tinggi, penggunaan harus memiliki kualifikasi pendidikan tertentu. Maka kecenderungan menggunakan lebih dipertimbangkan pada kebermanfaatan dan bukan pada kemudahan. Penelitian ini memberikan bukti bahwa, dengan meningkatnya pengalaman melalui pelatihan, pengaruh persepsi kemudahan cenderung menurun dan *user* lebih melihat pada kegunaan yang dirasakan. Temuan berikutnya adalah bahwa minat perilaku *user* mempengaruhi seseorang

dalam menggunakan sebuah *software*. Peran variabel minat perilaku *user* sebagai *intervening* membuktikan bahwa pengaruh tak langsung pada persepsi kemanfaatan terhadap penggunaan *software* melalui minat perilaku, lebih kuat dari pengaruh langsungnya. Minat perilaku menjadi pendorong *user* untuk menggunakan, konsisten menggunakan pada jangka panjang atau pada masa yang akan datang, dan merekomendasikan pada orang lain. Hal ini sejalan dengan penelitian (Lee & Chang, 2011; Yousafzai *et al.*, 2010).

Berdasarkan hasil penelitian ini, kemanfaatan menjadi indikator yang paling utama yang berpengaruh positif terhadap minat perilaku *user* maupun penggunaan *software*. Pada kelas eksperimen yang diberikan pelatihan membuktikan bahwa pelatihan meningkatkan pengetahuan, dan pengetahuan membentuk keyakinan dan sikap, hal ini sejalan dengan (Mullins & Cronan, 2021). Efek keyakinan sebagai bentuk keberhasilan pembelajaran kognitif membentuk minat perilaku. Model ini melihat melihat pola perilaku mahasiswa dengan 3 fokus, yaitu: (1) Dengan pendidikan setingkat mahasiswa, peserta program praktik akuntansi ini dapat merasakan kebermanfaatan *software* ini; (2) Kemudahan penggunaan bukan menjadi pendorong utama, artinya dengan memperhatikan kemanfaatannya, mahasiswa tampak memiliki antusias untuk berlatih agar merasa mudah, sehingga responden memilih menggunakan bukan karena mudah, namun karena bermanfaat; (3) Faktor motivasi atau dalam penelitian ini dirumuskan dalam variabel minat perilaku *user* menjadi mediasi persepsi kemanfaatan dan persepsi kemudahan untuk mengambil keputusan penggunaan.

## 6. Conclusion

Dari hasil pengolahan data, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pada praktik *Accurate Accounting V3* yang melibatkan mahasiswa selain dari prodi S1 Akuntansi secara umum memberikan pengaruh positif. Mahasiswa mampu merasakan dan menilai kebermanfaatan *software* ini. Pemahaman akuntansi dasar yang dibekalkan secara singkat, dapat memberikan bekal bagi peserta untuk mengikuti praktik. Mahasiswa telah mengenal dengan baik tentang akun, penomoran akun, alur pencatatan, kepentingan pelaporan. Maka ketika disimpulkan bahwa faktor pendukung utama penggunaan *software* akuntansi adalah persepsi kemanfaatan. Tampak bahwa mahasiswa cukup menguasai fitur-fitur dalam laman *Accurate Accounting V3*. Pada persepsi kemudahan, mengingat latar belakang peserta (mahasiswa) dari berbagai program studi, sangat masuk akal jika kemudahan bagi masing-masing responden sangatlah relatif. Maka, kemudahan tidak mempengaruhi penggunaan *software* tersebut. Hal ini bertentangan dengan penelitian (Le & Cao, 2020). Sementara minat perilaku *user* menjadi faktor yang mempengaruhi penggunaan *software*, dan mampu menjadi *intervening* pada model riset ini.

Dengan memahami sifat dari faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan penggunaan *software*, dampak penelitian ini pada program MBKM khususnya pembelajaran lintas prodi adalah bahwa mata kuliah praktik akuntansi yang aplikatif dan memiliki muatan *link and match* dengan dunia kerja memiliki keunggulan tersendiri untuk ditawarkan. Pembentukan sikap belajar mandiri, tekun berlatih, ketelitian dan inovasi teknologi dalam pencatatan transaksi akuntansi menjadi nilai tersendiri program ini. Program studi dapat mengembangkan dengan mengemas mata kuliah praktik akuntansi yang memanfaatkan *software Accurate Accounting V3* ini melalui laman SPADA Dikti agar dapat diakses lebih luas oleh mahasiswa di luar program studi S1 Akuntansi

dan di luar Universitas Merdeka Malang. Pembelajaran yang memadukan teori dan aplikasi dan menggunakan *software* yang umum digunakan pada dunia bisnis mampu memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi mahasiswa dalam meningkatkan pengetahuan, keyakinan, dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi untuk pencatatan dan pelaporan transaksi keuangan. Kegiatan ini memiliki muatan pengetahuan akuntansi dengan aplikasi kolaboratif dalam penerimaan teknologi. Penelitian kedepan diharapkan untuk memperluas indikator model keberterimaan teknologi dengan menambahkan variabel usia, pengalaman atau gender untuk lebih fokus bagaimana suatu inovasi dapat diterima oleh *user*.

## Acknowledgement

Atas publikasi ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Ditjen Dikti Ristek atas bantuan pendanaan program penelitian Kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka dan Pengabdian kepada Masyarakat Berbasis Hasil Penelitian dan Purwarupa PTS Tahun Anggaran 2021.

## References

- Choi, G., & Chung, H. (2012). Elaborating the technology acceptance model with social pressure and social benefits for social networking sites (SNSs). *Proceedings of the American Society for Information Science and Technology*, 49(1), 1–3.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.1002/meet.14504901376>
- Chuttur, M. (2009). Overview of the technology acceptance model: Origins, developments, and future directions. *Sprouts: Working Papers on Information Systems*, 9(37).
- Davis, F. D., Bagozzi, R. P., & Warshaw, P. R. (1989). User acceptance of computer technology: A comparison of two theoretical models. *Management Science*, 35(8), 982–1003.  
<https://doi.org/10.1287/mnsc.35.8.982>
- Dewi, F. P. (2021). Analisis penerimaan software akuntansi accurate dengan pendekatan technology. *Jurnal Ilmiah Administrasi Publik (JIAP)*, 7(2), 183–191.
- Enu-Kwesi, F., & Opoku, M. O. (2020). Relevance of the technology acceptance model (TAM) in information management research: a review of selected empirical evidence. *Pressacademia*, 7(1), 34–44. <https://doi.org/10.17261/pressacademia.2020.1186>
- Gögüs, C. G., & Özer, G. (2014). The Roles of technology acceptance model antecedents and switching cost on accounting software use. *Journal of Management Information and Decision Sciences*, 17(1), 1.
- Hong, W., Thong, J. Y. L., Wong, W. M., & Tam, K. Y. (2001). Determinants of user acceptance of digital libraries: An empirical examination of individual differences and system characteristics. *Journal of Management Information Systems*, 18(3), 97–124.  
<https://doi.org/10.1080/07421222.2002.11045692>
- Irawan, I. (2018). Acceptance analysis of accounting software user through technology acceptance model. *Jurnal Ilmiah ESAI*, 9(1).
- Kurniawan, R., & Diptyana, P. (2011). Telaah pemanfaatan software akuntansi oleh usaha kecil dan menengah. *The Indonesian Accounting Review*, 1(02), 107.  
<https://doi.org/10.14414/tiar.v1i02.324>

- Landry, B. J. L., Griffeth, R., & Hartman, S. (2006). Measuring student perceptions of blackboard using the technology acceptance model. *Decision Sciences Journal of Innovative Education*, 4(1), 87–99. <https://doi.org/10.1111/j.1540-4609.2006.00103.x>
- Le, O. T. T., & Cao, Q. M. (2020). Examining the technology acceptance model using cloud-based accounting software of Vietnamese enterprises. *Management Science Letters*, 10(12), 2781–2788. <https://doi.org/10.5267/j.msl.2020.4.032>
- Lee, H. H., & Chang, E. (2011). Consumer attitudes toward online mass customization: An application of extended technology acceptance model. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 16(2), 171–200. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2010.01530.x>
- Lucyanda, J. (2015). Pengujian technology acceptance model (TAM) atas aplikasi internal software my quick accounting system (My QAS). *Akuntansi dan Keuangan*, 1(031), 8494830.
- Ma, Q., & Liu, L. (2005). The technology acceptance model: A meta-analysis of empirical findings. *Advanced Topics in End User Computing*, 4(January), 112–127. <https://doi.org/10.4018/978-1-59140-474-3.ch006>
- Mullins, J. K., & Cronan, T. P. (2021). Enterprise systems knowledge, beliefs, and attitude: A model of informed technology acceptance. *International Journal of Information Management*, 59(December 2019), 102348. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2021.102348>
- Park, N., Lee, K. M., & Cheong, P. H. (2007). University instructors' acceptance of electronic courseware: An application of the technology acceptance model. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), 163–186. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2007.00391.x>
- Ratten, V. (2007). International consumer attitudes toward cloud computing: A social cognitive theory and technology acceptance model perspective. *Thunderbird International Business Review*, 49(5), 630–631. <https://doi.org/10.1002/tie>
- Rukhmiati, N. M. S., & Budiarta, I. K. (2016). Informasi dan perceived usefulness pada kepuasan pengguna akhir software akuntansi (Studi empiris pada hotel berbintang di Provinsi Bali). Magister Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Udayana (Unud), Bali Akuntansi merupakan suatu sist. *E-Jurnal Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana* 5.1, 5(1), 115–142.
- Rustiana. (2006). Studi model penerimaan teknologi (technology acceptance model) novice accountant. *Kinerja*, 10(1).
- Song, M., Parry, M. E., & Kawakami, T. (2009). Incorporating network externalities into the technology acceptance model. *Journal of Product Innovation Management*, 26(3), 291–307. <https://doi.org/10.1111/j.1540-5885.2009.00659.x>
- Vallacher, R. R., & Wegner, D. M. (1987). What do people think they're doing? Action identification and human behavior. *Psychological Review*, 94(1), 3–15. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.94.1.3>
- Venkatesh, V. (2015). Technology acceptance model and the unified theory of acceptance and use of technology. *Wiley Encyclopedia of Management*, 1–9. <https://doi.org/10.1002/9781118785317.weom070047>

**Use of Accurate V3 software as an introduction to accounting skills in “Merdeka Belajar Kampus Merdeka” Program**

*Retna Safriliana, Diyah Sukanti Cahyaningsih, Parawiyati*

- Venkatesh, V., & Bala, H. (2008). Technology acceptance model 3 and a research agenda on interventions. *Decision Sciences Institute*, 39(2), 273–315.
- Venkatesh, V., Davis, F. D., & College, S. M. W. (2000). Theoretical acceptance extension model: Four longitudinal field studies. *Management Science*, 46(2), 186–204.
- Wahyuddin, W., & Afriani, M. (2018). Pengaruh penggunaan software akuntansi system application and product (sap) dan kualitas nilai informasi pelaporan keuangan terhadap kepuasan pengguna software akuntansi (Studi kasus pada PT. PLN (Persero) Kantor Wilayah Aceh-Kota Banda Aceh). *Jurnal Akuntansi dan Keuangan*, 6(2), 115. <https://doi.org/10.29103/jak.v6i2.1830>
- Widiyawati, S. F., & Wahjudi, E. (2021). Analisis determinasi pemanfaatan accurate online dengan menggunakan model UTAUT. *Kompak : Jurnal Ilmiah Komputerisasi Akuntansi*, 14(2), 204–214. <https://doi.org/10.51903/kompak.v14i2.429>
- Yousafzai, S. Y., Foxall, G. R., & Pallister, J. (2010). Explaining internet banking behavior: Theory of reasoned action, theory of planned behavior, or technology acceptance model? *Journal of Applied Social Psychology*, 1172–1202.
- Zeinora, Z., & Septariani, D. (2020). Analisis kelebihan dan kekurangan serta kebermanfaatan menggunakan software accurate, myob, zahir accounting dan penerapannya di Universitas Indraprasta PGRI. *JABE: Journal of Applied Business and Economic*, 6(4), 341. <https://doi.org/10.30998/jabe.v6i4.4969>