



PENGARUH *COMPUTER KNOWLEDGE, TRAINING, DAN COMPUTER SELF-EFFICACY* TERHADAP EFEKTIVITAS SISTEM KEUANGAN DESA

Elvi Fantika Sarifudin^a, Grace T. Pontoh^b, Asharin Juwita Purisamya^c

^a Universitas Hasanuddin, Makassar, Indonesia. Email: elvipantika@gmail.com

^b Universitas Hasanuddin, Makassar, Indonesia. Email: gracetpontoh@fe.unhas.ac.id

^c Universitas Hasanuddin, Makassar, Indonesia. Email: aj.purisamya@unhas.ac.id

INFO ARTIKEL

SEJARAH ARTIKEL

Diterima Pertama
4 Juli 2022

Dinyatakan Dapat Dimuat
20 November 2023

KATA KUNCI:

*Computer Knowledge,
Training,
Computer Self-Efficacy
Sistem Keuangan Desa.*

ABSTRAK

Aplikasi pengelolaan keuangan Desa merupakan salah satu pemanfaatan *e-government* yang diinisiasi oleh pemerintah melalui implementasi sistem keuangan Desa untuk meningkatkan tata kelola keuangan Desa yang berkualitas. Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan menganalisis pengaruh *computer knowledge, training* dan *computer self-efficacy* terhadap efektivitas sistem keuangan Desa di Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. Sampel pada penelitian ini adalah seluruh bendahara Desa di Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, data diolah menggunakan *Structural Equation Models* (SEM) dengan bantuan software *SmartPLS*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *computer knowledge, training*, dan *computer self-efficacy* berpengaruh terhadap efektivitas sistem keuangan Desa. Hal ini berarti bahwa semakin tinggi *computer knowledge* dan *computer self-efficacy* yang dimiliki seseorang maka akan semakin meningkatkan pula penggunaan komputer untuk menyelesaikan tugas yang diberikan dengan lebih cepat dan tepat waktu serta semakin sering diberikan pelatihan kepada seseorang maka akan meningkatkan pula kemampuannya dalam melaksanakan tugas yang diberikan untuk mencapai hasil yang maksimal.

The Village financial management application is one of the uses of e-government initiated by the government through the implementation of Siskeudes to improve quality village financial governance. This study aims to examine and analyze the effect of computer knowledge, training and computer self-efficacy on the effectiveness of the village financial system in Pangkajene Regency. The sample in this study were all village treasurers in Pangkajene Regency, amounting to 65 people. This study uses a quantitative approach. The data is processed using Structural Equation Models (SEM) with the help of SmartPLS. The results of this study indicate that computer knowledge, training and computer self-efficacy affect the effectiveness of the village financial system. This means that the higher a person's computer knowledge and computer self-efficacy, the greater the use of computers to complete assigned tasks more quickly and on time and the more frequently someone is given training, the ability to carry out the assigned tasks will also increase to achieve maximum results.

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Desa adalah integritas warga yang mempunyai batasan wilayah yang bertugas mengendalikan serta mengusahakan keperluan warga lokal bersumber pada silsilah serta tradisi lokal yang dilegalkan serta ditaati dalam system Pemerintahan NKRI (Undang- Undang No 32 Tahun 2004 tentang Pemerintahan Wilayah Pasal 1 Ayat 12). Dalam rangka melaksanakan pengendalian pemerintah yang benar (Good Governance) Pemerintah menghadirkan Peraturan Pemerintah No 56 Tahun 2005 (PP No. 56/ 2005) yang sudah dilakukan pergantian dengan Peraturan Pemerintah No 65 Tahun 2010 (PP Nomor. 65/ 2010) tentang Data Keuangan Wilayah (Pontoh et al., 2013). Dana Desa ialah tindakan keterikatan antara Pemerintah Pusat untuk mendirikan sebuah daerah di

Indonesia. Pada pelaksanaannya terdapat beberapa kelemahan dalam pengelolaan dana Desa sesuai dengan temuan BPKP yaitu pertama, egosentrisme kepala Desa selaku Pemegang Kekuasaan Pengelolaan Keuangan Desa (PKPKD). Kepala Desa lebih banyak berperan dan berfokus dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan pengelolaan keuangan Desa. Kepala Desa kurang mampu mengefektifkan kerja sama tim dalam memformulasikan Rencana Kerja Pemerintah Desa (RKPDDes) dan melaksanakan Anggaran Pendapatan dan Belanja Desa (APBDes) berdasarkan prinsip akuntabilitas dan transparansi; kedua, ketidakpahaman regulasi dan kebijakan pengelolaan dana Desa. Banyak pemerintah Desa tidak paham tentang substansi dan aturan hukum dalam pengelolaan dana Desa. Pemahaman pengelolaan dana

Desa terbatas hanya seputar pengajuan pencairan dana Desa, perumusan alokasi kegunaan dana Desa, dan pelaporan administratif. Tidak memahami substansi dana Desa sebagai media penguatan fungsi dan kinerja pemerintahan Desa serta serangkaian program pemberdayaan masyarakat. Lemahnya pengawasan publik pelaksanaan dana Desa tahun 2015 dan 2016, banyak ditemukan praktik kecurangan dan kecenderungan penyimpangan. Hal ini disebabkan oleh lemahnya pengawasan publik. Masyarakat Desa, terutama berbagai organisasi sektoral dan organisasi masyarakat sipil, belum memiliki kesadaran pengawasan anggaran. Standar pengetahuan anggaran masyarakat Desa masih rendah sehingga tidak mengerti bahwa Desa memiliki alokasi dana Desa yang sangat besar dan seharusnya cukup untuk menjalankan program pembangunan dan pemberdayaan masyarakat (Yulianto, 2017).

Lemahnya dukungan sumber daya manusia di Desa akan menyebabkan terjadinya kesalahan administratif maupun substantif dalam pengelolaan keuangan dana Desa (BPKP, 2015). Demi membantu menatausahakan dana Desa maka Pemerintah Pusat (Kemendagri) bekerjasama dengan Badan Pengawasan Keuangan dan Pembangunan (BPKP) telah membuat aplikasi komputer Sistem Keuangan Desa (Siskeudes) yang memadai dan dapat diandalkan. Melalui aplikasi ini Desa memperoleh kemudahan dan kesederhanaan dalam pengelolaan keuangan Desa. Penggunaan Siskeudes juga dipertegas dengan himbauan Komisi Pemberantasan Korupsi melalui surat Nomor B.7508/01-16/08/2016 tertanggal 31 Agustus 2016 kepada seluruh kepala Desa di Indonesia untuk memahami dengan baik dan menggunakan Siskeudes dalam pengelolaan keuangan Desa.

Siskeudes adalah perangkat yang diharapkan untuk pemerintah Desa dalam mengawasi dana Desa mulai dari tahap penyusunan, penganggaran, penatausahaan dan pembukuan. Aplikasi Siskeudes ini bertujuan untuk memudahkan pelaporan keuangan serta menata kelola keuangan Desa yang lebih berkualitas (Watulingas *et al.* 2019). Siskeudes dapat memberikan informasi langsung maka dari itu mampu mencegah resiko penyelewengan. Aplikasi Siskeudes ini mampu dipakai menggunakan jejaring komputer maupun terputus dari jejaring komputer berdasarkan pembatasan letak masing-masing daerah. Aplikasi Siskeudes ini dapat digunakan melalui 3 langkah yakni persiapan, penatusahaan, serta pelaporan, berdasarkan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2018 tentang Pengelolaan Keuangan Desa. Awal mula aplikasi Siskeudes di luncurkan pada tahun 2015 hingga di tahun 2019 meluncurkan versi terbaru yaitu Siskeudes versi 2.0.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan saat observasi lapangan untuk pemilihan judul penelitian di bulan Agustus 2021 pada beberapa Desa tepatnya di Kecamatan Ma'rang Kabupaten Pangkajene dijelaskan bahwa terdapat permasalahan utama yaitu Kabupaten Pangkajene belum lama menggunakan aplikasi

Siskeudes tersebut, diketahui bahwa Kabupaten Pangkajene menggunakan aplikasi Siskeudes yaitu kurang lebih 3 tahun terakhir ini sehingga ketika menggunakan aplikasi Siskeudes diantaranya yaitu kurangnya informasi yang diterima mengenai prosedur penggunaan aplikasi Siskeudes, kurangnya pengetahuan komputer dan kepercayaan diri yang dimiliki bendahara Desa selaku pengguna aplikasi Siskeudes dalam menyelesaikan tugas, serta kurang diadakannya pelatihan penggunaan aplikasi Siskeudes. Hal tersebut menjadikan Kabupaten Pangkajene sebagai lokasi yang tepat untuk dijadikan objek dalam penelitian ini. Oleh karena itu, Untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi dalam penggunaan aplikasi Siskeudes di Kabupaten Pangkajene, penulis bertujuan untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh *Computer Knowledge*, *Training*, dan *Computer Self-Efficacy* terhadap efektivitas Siskeudes di Kabupaten Pangkajene.

2. KERANGKA TEORITIS DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

2.1. Teori Kognitif Sosial (*social cognitive theory*)

Teori Kognitif Sosial menyatakan bahwa sebagian besar perilaku disebabkan oleh lingkungan sosial. Teori Kognitif Sosial yang diciptakan oleh Bandura (1986) adalah teori tentang cara individu berperilaku. Dengan memperhatikan orang lain dan lingkungan, orang akan memperoleh informasi, kemampuan, prosedur dan memiliki pilihan untuk mengubah cara pandang dan perilaku mereka dan orang-orang berperilaku berdasarkan dengan akidah, kapasitas, serta hasil yang diinginkan (Yanuarianto, 2019).

Computer knowledge adalah pengetahuan seorang mengenai materi komputer serta kekuatan untuk menggunakannya dan mampu menyelesaikan kewajiban yang diberikan berkaitan dengan komputer. Indikator *computer knowledge* pada riset ini adalah indikator yang dipakai oleh Aziz dan Hasan (2014) yaitu wawasan mengenai hardware, software, dan wawasan menggunakan komputer tersebut.

Gomes (2003) menyatakan bahwa training ialah segala upaya untuk mengubah kinerja seseorang menjadi lebih baik selama pekerjaan tersebut menjadi tanggung jawab bagi pekerja. Hamalik (2007) menyatakan bahwa pelatihan dapat berupa bentuk dukungan yang diberikan. Perihal ini bisa berbentuk pengarahan, tutorial, sarana, penyampaian data, latihan keahlian, pengorganisasian sesuatu area belajar, yang pada dasarnya partisipan sudah mempunyai kemampuan serta pengalaman dan motivasi guna melakukan sendiri aktivitas latihan serta membenarkan dirinya sendiri sehingga sanggup menolong dirinya sendiri. Merujuk pada penelitian Mangkunegara (2006) indikator yang digunakan untuk mengembangkan kuesioner penelitian yaitu instruktur pelatihan, materi pelatihan, metode

pelatihan, dan tujuan pelatihan.

Computer Self-Efficacy merupakan tingkat kepercayaan orang lain terhadap pengetahuan yang dimilikinya dalam menggunakan sistem komputer. Merujuk pada penelitian Compeau dan Higgins (1995) setidaknya ada 3 (tiga) indikator yang dijadikan sebagai tolak ukur dalam *computer self-efficacy* yaitu *magnitude*, *strength*, dan *generalizability*. Penerapan Siskeudes dapat membantu dalam penyelesaian pekerjaan perangkat Desa yaitu kepala Desa hingga mencakup seluruh pegawai Desa, sehingga kinerja pemerintahan setempat menjadi bertambah baik dengan adanya aplikasi tersebut. Sehingga apabila penggunaan aplikasi tersebut kurang efektif akan menjadi penyebab dampak buruk bagi kinerja dan mutu pelayanan Desa pada masyarakat. Jika merujuk pada penelitian Pujo *et al.* terdapat indikator untuk menilai efektivitas aplikasi sistem keuangan Desa (Siskeudes) yaitu *Ease of job*, *Speed of accomplishing task*, *Job performance*, dan *Usefulness in work*.

2.2. Hipotesis

a. Hubungan *Computer Knowledge* terhadap Sistem Keuangan Desa (Siskeudes)

Computer Knowledge merupakan variabel yang berkaitan dengan Teori Kognitif sosial. Dikatakan bahwa pada Teori Kognitif Sosial menekankan bahwa sebagian besar pembelajaran manusia terjadi pada lingkungan sosial. Dengan mengamati orang lain dan lingkungan maka manusia akan memperoleh informasi, kemampuan, prosedur serta memiliki pilihan untuk mengubah cara pandang dan perilaku mereka dan orang-orang berperilaku berdasarkan dengan akidah, kapasitas, serta hasil yang diinginkan (Yanuardianto, 2019). Dalam hal ini, *computer knowledge* berpengaruh terhadap perilaku seseorang untuk memperoleh pengetahuan lebih mendalam berkaitan dengan komputer agar dalam menggunakan suatu sistem tidak terdapat kendala karena telah memiliki *computer knowledge* yang sesuai.

Hal tersebut didukung oleh penelitian dari Setiawan dan Listiadi (2021) meneliti pengaruh *computer knowledge* dan menunjukkan hasil belajar mata pelajaran *spreadsheet* pada mahasiswa mengalami peningkatan. Artinya, pengaruh *computer knowledge* memiliki pengaruh positif pada capaian belajar mahasiswa pada mata pelajaran *spreadsheet*.

H1: Semakin baik pengetahuan *computer Knowledge* pegawai semakin tinggi semakin tinggi pengetahuan siskeudes pegawai

b. Hubungan *Training* terhadap Sistem Keuangan Desa (Siskeudes)

Teori Kognitif Sosial (*social cognitive theory*) memiliki salah satu konstruk yaitu *Self-regulation* merupakan kemampuan seseorang dalam mengatur dan mengelola pribadinya sendiri agar menggapai apa yang telah diaturnya sesuai yang diinginkannya. Dalam hal ini, *self-regulation* akan mempengaruhi *behavior* atau perilaku seseorang untuk mengikuti suatu pelatihan penggunaan sistem agar dapat

meningkatkan serta menambah kemampuan yang dimilikinya dalam menyelesaikan tugas-tugas atau pekerjaannya yang berkaitan dengan penggunaan suatu sistem. Dalam hal ini, sesuai dengan penelitian ini yaitu penggunaan Siskeudes.

Veithzal *et al.* (2009) menyatakan jika *training* merupakan suatu metode yang berurutan yang dapat menjadikan perilaku seseorang menjadi lebih baik dalam menggapai tujuan suatu perusahaan. *Training* memiliki kaitan erat dengan *skill* seseorang untuk melakukan pekerjaan yang sedang ditekuninya. Pratama dan Ein (2018) melaporkan *training* memiliki pengaruh simultan dalam meningkatkan performa setiap pegawai. Penelitian lain dari Widyantari dan Suardikha (2016) menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif. Hal tersebut menunjukkan bahwa makin sering dilaksanakan program pelatihan akan makin bertambah pula pengetahuan seseorang terhadap penggunaan sistem informasi akuntansi sehingga informasi yang diperoleh menjadi lebih baik dan tepat.

H2: Semakin rutin pelatihan dilaksanakan untuk pegawai semakin tinggi kemampuan siskeudes pegawai

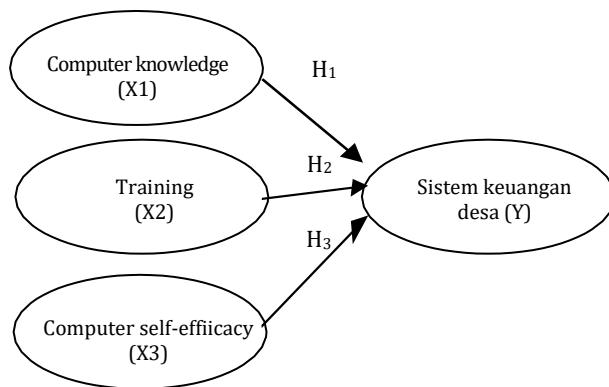
c. Hubungan *Computer Self-Efficacy* terhadap Sistem Keuangan Desa (Siskeudes)

Self-efficacy merupakan elemen dari teori kognitif sosial yang dikembangkan oleh Bandura (1986) yang mengemukakan teori perilaku individu. *Self-efficacy* adalah faktor yang menentukan niat individu untuk berperilaku berdasarkan pertimbangan individu mengenai keahliannya untuk mengatur serta melaksanakan serangkaian proses sesuai kebutuhan agar memperoleh performa sesuai yang diinginkan (Jumardi *et al.*, 2020). *Computer self-efficacy* berpengaruh terhadap penyelesaian tugas atau pekerjaan seseorang menggunakan komputer yang didasarkan pada *self-efficacy* itu sendiri bahwa seseorang tersebut mampu menyelesaikan setiap tugas atau pekerjaan yang dilakukannya tepat waktu.

Adi dan Yanti (2018) menyatakan jika kepercayaan diri sendiri menggunakan komputer berpengaruh simultan terhadap ketertarikan penggunaan aplikasi akuntansi. Pranata *et al.* (2020) menyatakan bahwa *computer self-efficacy* juga berpengaruh positif pada ketertarikan mahasiswa dalam penggunaan komputerisasi akuntansi.

H3: Semakin baik kemampuan *computer self-efficacy* pegawai semakin tinggi pemahaman siskeudes pegawai

Adapun kerangka konseptual penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1 dibawah.



Gambar 1. Kerangka Konseptual Penelitian

3. METODOLOGI PENELITIAN

Riset ini menggunakan pendekatan kuantitatif dimana pengumpulan informasinya di peroleh dengan cara survei. Riset ini ialah riset korespondensi yang memiliki fungsi guna memastikan adanya ikatan antarvariabel yang digunakan dalam sebuah riset yang akan diuji. Tingkatan intervensi pengamat terhadap studi adalah minimum. Maksudnya, kecurangan tidak akan dilakukan terhadap data-data yang diperoleh untuk hasil penelitian tersebut. Tipe informasi yang dipakai pada riset ini adalah informasi subjek yakni jawaban yang diberikan oleh responden yang diukur dengan point 1 artinya sangat tidak sepakat sampai point 5 artinya sangat sepakat. Sumber informasi pada riset ini yaitu informasi yang dikumpulkan langsung oleh peneliti dari orang yang bersangkutan.

Sampel pada riset yang digunakan yaitu seluruh bendahara Desa di Kabupaten Pangkajene dengan jumlah 65 responden. Seluruh bendahara Desa diasumsikan telah menggunakan aplikasi Siskeudes untuk pengelolaan keuangan Desa.

Metode pengumpulan yang digunakan merupakan metode angket (kuesioner) yang dibagikan secara langsung dan *google form* yang disebarakan melalui nomor whatsapp pribadi setiap bendahara Desa. Jenis angket dalam penelitian ini yaitu angket tertutup. Kuesioner ini terbagi atas 4 bagian yang terdiri atas beberapa pernyataan yang berkaitan dengan variabel penelitian yaitu *computer knowledge* (9 pernyataan), *training* (12 pernyataan), *computer self-efficacy* (9 pernyataan), dan efektivitas sistem keuangan Desa (12 pernyataan).

Variabel yang digunakan dalam riset ini terbagi yaitu: variabel bebas adalah *computer knowledge*, *training*, dan *computer self-efficacy* dan variabel terikat adalah efektivitas sistem keuangan Desa dimana penerapan *software* (Siskeudes) diharapkan dapat menolong dalam penyelesaian pekerjaan perangkat Desa sehingga kinerja pemerintahan Desa menjadi lebih baik dan tepat dengan adanya aplikasi tersebut. Sehingga apabila penggunaan aplikasi tersebut kurang efektif yang menjadi penyebab dampak buruk bagi kinerja dan mutu pelayanan Desa

pada masyarakat.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

a. Statistik Deskripsi

Riset ini bertujuan guna menguji pengaruh *computer knowledge*, *training*, dan *computer self-efficacy* terhadap efektivitas Siskeudes. Objek dalam riset ini yakni seluruh Bendahara Desa di Kabupaten Pangkajene. Cara akumulasi data pada riset ini yaitu dengan kuesioner dengan skor satu sampai lima. Penyebaran kuesioner pada penelitian ini dilakukan pada tanggal 18 Januari sampai dengan tanggal 15 Februari 2022 melalui kuesioner yang disebar secara langsung dan *Google Form* yang disebarakan melalui nomor *whatsapp* pribadi masing-masing Bendahara Desa yang berada di Kepulauan Pangkajene. Sebanyak 65 kuesioner terisi yaitu sebesar 100% dari total populasi.

Karakteristik responden dalam penelitian ini meliputi jenis kelamin yaitu laki-laki sebanyak 30 orang dan wanita sebanyak 34 orang, kisaran umur 20-30 tahun berjumlah 28 orang, 31-40 tahun berjumlah 37 orang, Pendidikan terakhir yang ditempuh yaitu Diploma III sebanyak 24 orang dan S1 berjumlah 41 orang. Lama bekerja sebagai bendahara Desa dengan lama 1-5 tahun berjumlah 18 orang, 6-10 tahun berjumlah 35 orang, dan 11-20 tahun berjumlah 12 orang.

b. Analisis Model Pengukuran

Uji Validitas Konvergen

Uji validitas konvergen diukur dengan menggunakan nilai *outer loading* atau *loading factor*. Dalam penelitian ini digunakan poin *outer loading* > 0,7 dan poin *Average Variance Extracted* (AVE) yaitu > 0,5. Dalam penelitian ini terdapat beberapa item dimana poin *outer loading* < 0,7, maka dari itu harus dihapuskan item yang tidak memenuhi syarat tersebut, nilai AVE ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. *Average Variant Extracted* (AVE)

Variabel	AVE	Keterangan
Computer knowledge (X1)	0,758	Valid
Training (X2)	0,685	Valid
Computer self-efficacy (X3)	0,975	Valid
Efektivitas siskeudes (Y)	0,981	Valid

Jika diperhatikan tabel 1. poin AVE pada *computer knowledge* adalah 0,758, *training* sebesar 0,685, *computer self-efficacy* sebesar 0,975, dan efektivitas Siskeudes sebesar 0,981. Berdasarkan nilai AVE > 0,5 dari seluruh variabel yang digunakan dalam penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa uji validitas konvergen dinyatakan memenuhi syarat.

Uji Validitas Diskriminan

Pengujian validitas diskriminan dilakukan dengan tujuan untuk mengukur suatu indikator guna memberikan hasil bahwa setiap indikator tersebut memiliki korelasi yang tinggi untuk setiap variabel

pembentuknya masing-masing dengan melihat poin *cross loading* > 0,5 serta poin *Fornell Larcker Criterion* yang ditunjukkan Tabel 2.

Tabel 2. *Fornell Larcker criterion*

	Computer knowledge	Training	Computer self-efficacy	Efektivitas siskeudes
Computer knowledge	0,908			
Training	0,871	0,963		
Computer self-efficacy	0,902	0,962	0,964	
Efektivitas siskeudes	0,828	0,950	0,963	0,970

Jika dilihat Tabel 2. Poin kuadrat AVE pada *computer knowledge* adalah 0,908, *training* sebesar 0,963, *computer self-efficacy* sebesar 0,964, dan efektivitas Siskeudes sebesar 0,970. Berdasarkan nilai kuadrat AVE seluruh variabel memiliki nilai tertinggi pada masing-masing variabel pembentuknya, sehingga jika ditarik kesimpulan seluruh variabel mempunyai validitas diskriminan yang baik.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dapat diuji dengan melihat nilai *Composite reliability* serta *cronbach alpha* yang dipakai di riset ini yang mempunyai poini > 0,7 dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Nilai *Composite reliability* dan *Cronbach's Alpha*

Variabel	<i>Composite Reliability</i>	<i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
Computer knowledge	0,961	0,954	Reliabel
Training	0,960	0,953	Reliabel
Computer self-efficacy	0,975	0,971	Reliabel
Efektivitas siskeudes	0,981	0,979	Reliabel

Berdasarkan Tabel 3, dapat dilihat bahwa *composite reliability* dan *cronbach alpha* dari *computer knowledge* sebesar 0,961 dan 0,954, *training* sebesar 0,960 dan 0,953, *computer self-efficacy* sebesar 0,975 dan 0,971, dan efektivitas Siskeudes sebesar 0,981 dan 0,979. Berdasarkan poin *composite reliability* serta *cronbach alpha* > 0,7 pada seluruh variabel terpakai pada riset ini maka dapat disimpulkan bahwa uji reliabilitas memenuhi syarat.

c. Analisis Model Struktural

Hasil Uji Koefisien Determinasi (R²)

Koefisien determinasi (R²) berfungsi agar melihat sebesar apa variabel terikat mampu dijelaskan oleh variabel bebas yang diukur dengan poin *R-square* yaitu 0,67 model digolongkan materil, *R-square* dengan poin 0,33 dikategorikan berimbang, dan poin *R-square* sebesar 0,19 digolongkan tidak efektif. Dalam penelitian ini dihasilkan nilai *R-square* yaitu sebesar 0,959 dengan maksud 95,9% variabel

independen dalam penelitian yaitu efektivitas Siskeudes dapat dijelaskan oleh variabel *computer knowledge* (X1), *training* (X2), dan *computer self-efficacy* ((X3) dengan nilai 95,9%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa 4,1% faktor lain yang tidak diteliti pada riset ini. Hasil data menyatakan jika variabel terikat dalam penelitian ini mampu dijelaskan oleh variaabel bebas dengan skala kuat.

Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis bertujuan melihat tingkat kebenaran yang dirumuskan. Pada penelitian ini, pengujian hipotesis dapat dilihat dengan hasil koefisien jalur yang diperoleh melalui proses *bootstrapping one tailed* pada *SmartPLS*. Pada metode *bootstrapping*, hasil pengujian hipotesis dapat diketahui dengan melihat nilai *t-statistik* dan nilai *p-value*. Nilai signifikansi yang digunakan *p-value* 0,05 dan *t-statistic* > 1,64. Hasil pengujian hipotesis melalui *bootstrapping* yang disajikan pada tabel 4

Tabel 4. Hasil Uji *Path Coefficients (Bootstrapping)*

	<i>Original Sample</i>	<i>T-Statistic</i>	<i>P-Value</i>	Ket.
H ₁ = <i>Computer Knowledge</i> -> Efektivitas Siskeudes	0,293	2,638	0,009	Diterima
H ₂ = <i>Training</i> -> Efektivitas Siskeudes	0,316	2,342	0,020	Diterima
H ₃ <i>Computer Self-Efficacy</i> -> Efektivitas Siskeudes	0,384	2,589	0,010	Diterima

4.2 Pembahasan

a. Pengaruh *computer knowledge* terhadap efektivitas siskeudes

Riset ini memberikan hasil yang mengindikasikan bahwa *computer knowledge* memiliki pengaruh terhadap efektivitas Siskeudes, dapat diketahui jika mayoritas responden setuju jika *computer knowledge* merupakan kemampuan penting yang dimiliki bagi responden untuk digunakan dalam membantu menyelesaikan pekerjaan yang diberikan menggunakan komputer. Berdasarkan jawaban yang diberikan responden mengenai *computer knowledge*, mayoritas responden memiliki umur kisaran 31-40 tahun yang didukung dengan latar belakang pendidikan yang sesuai serta pengalaman kerja yang cukup lama sehingga sebagian besar responden telah memiliki *computer knowledge* yang memadai untuk menyelesaikan setiap tugas berkaitan dengan penggunaan komputer.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Sari *et al.* (2022) mengemukakan hasil bahwa *Computer knowledge* memiliki pengaruh simultan pada kemampuan penggunaan komputer akuntansi pada mahasiswa/mahasiswi pada salah satu universitas di kota Medan. Penelitian lain yang dilakukan oleh Nurjanah dan Hakim (2019) menyatakan jika *computer knowledge* memiliki pengaruh yang positif pada hasil

belajar komputer akuntansi MYOB pada siswa/siswi disalah satu SMKN di kota Surabaya. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi *computer knowledge* yang dimiliki seseorang maka akan semakin tinggi pula penggunaan komputer dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Hal tersebut, menunjukkan hasil yang sama terhadap riset lainnya yang dilakukan oleh Biduri *et al.* (2021) mengenai kesimpulan penelitiannya yang menyatakan *computer knowledge* berpengaruh terhadap pemahaman menggunakan software akuntansi pada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sidoarjo angkatan 2017.

Merujuk pada penelitian terdahulu yang disajikan sebagai acuan dalam penelitian ini, terdapat perbedaan pada variabel dependen yang digunakan adalah berkaitan dengan *software* akuntansi pada siswa/siswi maupun pada mahasiswa/mahasiswi. Namun, pada penelitian ini menyajikan variabel dependen mengenai efektivitas Siskeudes untuk mengetahui sejauh mana kemampuan komputer yang dimiliki oleh operator Desa selaku pengguna aplikasi Siskeudes dalam menyelesaikan tugasnya dengan baik dan benar.

Pengetahuan komputer merupakan pengetahuan seseorang mengenai perangkat komputer serta keahliannya ketika menggunakan komputer. Teknologi informasi membawa perubahan pada kemampuan menggunakan komputer yang dinilai penting untuk menghadapi hal tersebut. Orang yang terbiasa menjalankan program komputer belum tentu orang tersebut menguasai berbagai aspek pengetahuan mengenai komputer. Jika seseorang kesulitan dalam menggunakan komputer, maka pekerjaan yang seharusnya dapat diselesaikan dengan lebih cepat akan tertunda karena kurangnya pengetahuan mengenai komputer. Begitu pula sebaliknya, jika seseorang memiliki pengetahuan yang memadai mengenai komputer maka pekerjaan dapat dilakukan dan diselesaikan dengan lebih cepat. Hal ini berarti bahwa makin bertambah pengetahuan komputer seorang individu akan menyebabkan makin bertambah pula penggunaan terhadap komputer yang digunakan untuk menyelesaikan setiap tugas yang diberikan.

b. Pengaruh *training* terhadap efektivitas siskeudes

Riset ini mengindikasikan bahwa *training* memiliki pengaruh positif pada efektivitas Siskeudes, sehingga diasumsikan bahwa responden setuju bahwa *training* merupakan kegiatan yang wajib untuk diikuti bagi responden agar dapat membantu menyelesaikan pekerjaan yang diberikan menggunakan siskeudes yang benar dan tepat. Hal tersebut didukung dengan karakteristik responden yang memiliki umur kisaran 31-40 tahun lebih mendominasi serta telah memiliki latar belakang pendidikan yang sesuai sehingga pelatihan yang diadakan lebih mudah dipahami dan dimengerti, dari sisi pengalaman kerja yang cukup lama juga berpengaruh terhadap pemahaman atas pelatihan yang diberikan karena seseorang yang

memiliki pengalaman kerja lebih lama akan mampu beradaptasi lebih cepat pada hal-hal baru seperti memahami pelatihan yang diberikan dengan lebih mudah dan cepat.

Riset ini mendukung riset lainnya yang dilaksanakan Dewi dan Rahmawati (2020) yang mengemukakan jika pelatihan memiliki pengaruh positif pada peningkatan kinerja karyawan pada sebuah *Nature Resort and SPA*. Hasil riset lainnya juga menyatakan hal serupa, penelitian dari Karyono dan Gunawan (2021) bahwa pelatihan juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja karyawan pada PT Asahi Forge Indonesia. Penelitian serupa yang dilaksanakan oleh Agustina *et al.* (2020) juga menyebutkan jika pelatihan memiliki pengaruh positif pada pengetahuan tentang perpajakan.

Merujuk pada penelitian terdahulu yang disajikan sebagai acuan dalam penelitian ini, terdapat perbedaan pada variabel dependen yang digunakan. Pada penelitian terdahulu yang disajikan variabel dependen yang digunakan adalah berkaitan dengan kinerja karyawan pada suatu perusahaan. Namun, pada penelitian ini menyajikan variabel dependen mengenai efektivitas Siskeudes untuk mengetahui seberapa sering pelatihan diadakan untuk meningkatkan kemampuan serta pemahaman dari operator Desa selaku pengguna aplikasi Siskeudes agar dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik dan benar.

Training merupakan suatu metode yang berurutan yang dapat menjadikan perilaku seseorang menjadi lebih baik dalam menggapai tujuan suatu perusahaan. *Training* memiliki kaitan erat dengan *skill* seseorang untuk melakukan pekerjaan yang sedang ditekuninya. *Training* penggunaan siskeudes rutin dilaksanakan bagi Bendahara Desa, hal tersebut akan berdampak positif pada kemampuan yang dimiliki dalam menggunakan aplikasi Siskeudes. Begitu pula sebaliknya, pelatihan penggunaan Siskeudes yang jarang dilaksanakan maka akan menimbulkan kurangnya pemahaman atau informasi lebih lanjut mengenai penggunaan aplikasi Siskeudes bagi bendahara Desa. Hal tersebut membuktikan bahwa semakin sering pelatihan diberikan kepada seseorang maka akan meningkatkan pula kemampuan seseorang guna melakukan kewajiban yang menjadi tanggung jawabnya agar memperoleh capaian yang maksimal.

c. Pengaruh *computer self-efficacy* terhadap efektivitas siskeudes

Riset ini mengindikasikan bahwa *computer self-efficacy* memiliki pengaruh positif pada efektivitas Siskeudes, dapat diketahui bahwa karakteristik responden yang memiliki umur kisaran 31-40 tahun lebih mendominasi dan telah memiliki latar belakang pendidikan yang sesuai serta pengalaman kerja yang cukup lama sehingga sebagian besar responden memiliki kepercayaan diri dan merasa bahwa dirinya mampu menyelesaikan setiap tugas yang diberikan menggunakan komputer. Hal ini membuktikan bahwa *computer self-efficacy* yang tinggi mampu membantu setiap responden lebih cepat menyelesaikan tugas

yang diberikan menggunakan komputer. Hasil riset tersebut mendukung riset yang dilaksanakan oleh Fiddin dan Arief (2022), Biduri *et al.* (2021), dan Putra (2021) menyatakan bahwa *computer self-efficacy* memiliki pengaruh positif pada ketertarikan mahasiswa/mahasiswi komputerisasi akuntansi dalam penggunaan aplikasi akuntansi.

Merujuk pada penelitian terdahulu, penelitian ini menyajikan variabel dependen mengenai efektivitas Siskeudes untuk mengetahui sejauh mana kepercayaan diri dimiliki oleh operator Desa selaku pengguna aplikasi Siskeudes dalam menyelesaikan tugasnya dengan baik dan benar.

Computer self-efficacy adalah kepercayaan diri seseorang atas kemampuan yang dimilikinya dalam melaksanakan kewajibannya berkenaan dengan penggunaan komputer. Jika seseorang percaya bahwa dirinya mampu menggunakan komputer dengan baik guna menangani kewajiban yang menjadi tanggungjawabnya maka orang tersebut mempunyai kepercayaan diri dalam menggunakan komputer yang tinggi sehingga menjadi lebih mudah baginya guna menangani setiap kewajiban yang menjadi tanggung jawabnya.

5. KESIMPULAN

Pada penelitian ini terdapat perbedaan variabel *computer knowledge* berpengaruh positif terhadap efektivitas Siskeudes, sehingga makin bertambah *computer knowledge* seseorang maka akan makin bertambah pula penggunaan komputer untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. *Training* berpengaruh positif terhadap efektivitas Siskeudes, oleh karena itu makin sering *training* diberikan kepada seseorang maka akan meningkatkan pula kemampuan seseorang guna melaksanakan kewajiban yang menjadi tanggung jawabnya untuk menunjukkan pencapaian yang baik dan maksimal. *Computer self-efficacy* berpengaruh positif terhadap efektivitas Siskeudes, sehingga makin bertambah *computer self-efficacy* seseorang, makin bertambah juga penggunaan komputer untuk menyelesaikan tugas atau pekerjaan yang diberikan dengan tepat waktu.

6. IMPLIKASI DAN KETERBATASAN

Implikasi praktik hasil penelitian ini menunjukkan orang yang terbiasa menjalankan program komputer belum tentu orang tersebut menguasai berbagai aspek pengetahuan mengenai komputer. Jika seseorang memiliki pengetahuan yang memadai mengenai komputer maka pekerjaan dapat dilakukan dan diselesaikan dengan lebih cepat. Jika pelatihan penggunaan Siskeudes rutin dilaksanakan bagi Bendahara Desa, hal tersebut akan berdampak positif pada kemampuan yang dimiliki dalam menggunakan aplikasi Siskeudes.

Penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu kendala dalam mengakses beberapa Desa di Kabupaten Pangkajene yang tidak dapat diakses secara langsung sehingga kurang lebih 30 kuesioner disebar melalui *Goggle Form* sehingga memungkinkan untuk

beberapa responden ada yang kurang memahami pernyataan-pernyataan yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- A. A. Anwar Prabu Mangkunegara. 2006. *Evaluasi Kinerja Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Refika Aditama.
- Adi, I. N. R., & Yanti, P. E. P. (2018). Pengaruh Computer Attitude, Computer Self Efficacy, dan Trust terhadap Minat Menggunakan Software Akuntansi Pada Karyawan LPD Se-Kota Denpasar. *Sariana*, 3(1), 58–70.
- Agustina, Mie, M., & Wailan'an, E. J. (2020). Pengaruh Pelatihan Terhadap Pengetahuan Tentang Perpajakan. *Jurnal Wira Ekonomi Mikroskil*, 10(2), 69–76.
- Alwisol. 2006. *Psikologi Kepribadian: Konsep kognisi sosial - Bandura*. Malang: UMM Press.
- Bandura, A. 1986. *Social Foundations of Thought and Action : A Social Cognitive Theory*. Englewood Cliffs, NH: Prentice Hall.
- Compeau, D. R., & Higgins, C. A. (1995). *Computer self-efficacy: Development of a measure and initial test*. *MIS Quarterly*.
- Biduri, S., Hermawan, S., Maryanti, E., Rahayu, R. A., & Utami, N. (2021). The Effect of Computer Anxiety, Computer Attitude, Computer Self Efficacy and Accounting Knowledge on Accounting Students' Understanding Using Accurate-based Accounting Software. *Proceedings of 2nd Annual Management, Business and Economic Conference*, 18 (3), 50–54.
- Dewi, P. E. S., & Rahmawati, P. I. (2021). Pengaruh Pelatihan dan Pengembangan Karier Terhadap Kinerja Karyawan Munduk Moding Plantation Nature Resort and Spa. Prospek: *Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 2(2), 221.
- Febryanti, D., Afifudin, & Mawardi, M. C. (2020). Pengaruh Penerapan Computer Self Efficacy, Modernisasi Sistem Administrasi Perpajakan, Dan Risiko Teknologi Informasi Terhadap Penggunaan E-Filing Dalam Pelaporan SPT Tahunan WPOP (Studi Kasus Pada KPP Pasuruan). *E-Jra*, 09(05), 1–17.
- Fiddin, F. F., & Muhammad Arief. (2022). Pengaruh Computer Anxiety, Computer Attitude, Dan Computer Self Efficacy, Kondisi Yang Memfasilitasi Pemakai, Dan Faktor Sosial Terhadap Minat Mahasiswa Komputerisasi Akuntansi Menggunakan Software Akuntansi. *AKUA: Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, 1(1), 86–94.

- Gomes, F. G. 2003. *Manajemen Sumber Daya Manusia*.
Jogyakarta: Andi Offset.
- Hamalik, O. 2007. *Pengembangan SDM Manajemen
Pelatihan Ketenagakerjaan Pendekatan Terpadu*.
Bandung: Bumi Aksara.
- Jumardi, J., Pontoh, G., & Nirwana, N. (2020). The Effect
of Self-Efficacy, Trust and Lifestyle on Intention
to Use Digital Financial Transaction Service.
*Proceedings of the 4th International Conference On
Accounting, Management, and Economics (ICAMA
2019)*.
- Karyono, & Gunawan, A. (2020). Pengaruh Pelatihan
Dan Kompensasi Terhadap Kinerja Karyawan
Pada Pt. Asahi Forge Indonesia. *Ikra-Ith
Ekonomika*, 4(2), 20–30.
- Maulita, & Adham, M. (2018). Pengaruh Computer
Knowledge, Computer Attitude, Computer
Anxiety, Computerself Efficacy Dan Fasilitas
Laboratorium Komputer Terhadap Hasil Belajar
Komputer Akuntansi Pada Siswa Smk Negeri
Kelas XI Jurusan Akuntansi Di Samarinda.
*Prosiding Seminar Nasional ASBIS 2018 Politeknik
Negeri Banjarmasin*, 60(14), 280–289.
- Naviera, W. (2013). Pengaruh Computer Self-Efficacy,
Computer Anxiety Dan Attitude Pada System Use
Dan Dampaknya Terhadap User Satisfaction Dan
Individual Impact (Studi Pada Mahasiswa
Program Sarjana Angkatan 2011-2013 Sebagai
Pengguna Sistem Informasi Akademik
Mahasiswa. 11(01), 12–23.
- Ni'matul, H. 2015. *Hukum Pemerintahan Desa*. Malang:
Setara Press.
- Nurjanah, Y. A. S., & Hakim, L. (2019). Pengaruh
Fasilitas Laboratorium Akuntansi, Computer
Knowledge, Computer Anxiety Dan Computer
Attitude Terhadap Hasil belajar Komputer
Akuntansi Siswa Kelas Xi Program Keahlian
Akuntansi Smk Negeri 1 Lamongan. *Jurnal
Pendidikan Akuntansi*, 07(01), 77–82.
- Pontoh, G. T., Mustafa, M., Haliah, & Kartini. (2013).
Analisis Persepsi Pemanfaatan Sistem Informasi
Komandan Sikd Pada Provinsi dan
Kabupaten/Kota Di Sulawesi. *BPPK*. 6(1), 1–14.
- Pranata, S., Purnamasari, D. L., & Handayani, M. (2020).
Pengaruh Computer Anxiety, Computer Attitude,
Dan Computer Self Efficacy Terhadap Minat
Mahasiswa Komputerisasi Akuntansi
Menggunakan Software Akuntansi. *Jurnal EBI*,
1(1), 45–47.
- Pratama, Y. F., & Ein, D. W. (2018). Pengaruh Pelatihan
Dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja
Karyawan Bagian Produksi Pt Indomaju Textindo
Kudus. *BMAJ: Business Management Analysis
Journal*, 1(1), 37–48.
- Pratiwi, I. R., & Listiadi, A. (2021). Pengaruh Computer
Knowledge , Fasilitas Laboratorium , Computer
anxiety , dan Motivasi Belajar terhadap Hasil
Belajar Siswa SMK Negeri 2 Buduran. *Jurnal
Pendidikan Ekonomi*. 9(16), 10–21)
- Pujo, A. Djoko, B. & Alb, J. S. (2015). Model Delone and
McLean untuk Mengukur Kesuksesan E-
government Kota Pekalongan. *Scientific Journal of
Informatics*, 2(1), 2407.
- Putra, F. D. (2021). pengaruh computer anxiety,
computer attitude, dan computer self efficacy
terhadap minat mahasiswa akuntansi
menggunakan software akuntansi (studi kasus
pada mahasiswa program studi akuntansi
fakultas ekonomi dan bisnis universitas
pembangunan nasional “veteran” yogyakarta.
Jurnal Pendidikan Ekonomi. 11(22). 1–5.
- Puspasari, O. R. dan Purnama, D. (2018). Implementasi
Sistem Keuangan Desa dan Kualitas Laporan
Keuangan Pemerintah Desa di Kabupaten
Kuningan. *Jurnal Kajian Akuntansi*, 2(2), 145.
- Rizkiahani, H. (2017). Pengaruh Persepsi
Kebermanfaatan, Computer Self Efficacy, dan
Risiko Teknologi Informasi Perpajakan Terhadap
Penggunaan E-Filing Pada Wajib Pajak Orang
Pribadi. *Jurnal Akuntansi Universitas Pamulang*.
24(12), 32–35.
- Sari, R. N., Astuty, W., & Irfan. (2022). Faktor – Faktor
Yang Mempengaruhi Keahlian Komputer
Akuntansi Pada Mahasiswa Jurusan Akuntansi
Perguruan Tinggi Swasta Di Kota Medan. *Jurnal
Riset Akuntansi Dan Bisnis*, 8(1), 27–36.
- Setiawan, D., & Listiadi, A. (2021). Pengaruh Computer
Knowledge , Computer Anxiety , Dan Kecerdasan
Emosional Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran
Spreadsheets. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 15(7),
29–38.
- Surya, F. dan Endrawati. (2012). Pengaruh
Pengetahuan Komputer Terhadap Pemahaman
Sistem Informasi Akuntansi pada Mahasiswa
Jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas
Andalas. *Jurnal Polibisnis*, 18(7), 76–90.
- Triyatno. (2017). Penerapan Teknik Audit Berbantuan
Komputer, Computer Self Efficacy dan Etika
Profesi pada Kinerja Auditor di Surakarta dan
Yogyakarta. *Seminar Nasional Dan The 4th Call for
Syariah Paper*. 8(11), 327–337.

- Veithzal, R. Z. Sofyan, B. & Sarwono, S. 2009. *Manajemen Sumber Daya Manusia untuk Perusahaan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Watulingas, P., Kalangi, L., & Suweja, I. G. (2019). Peranan Sistem Keuangan Desa terhadap Kinerja Pemerintah Desa (Studi Kasus di Desa Kapataran Kecamatan Lembean Timur Kabupaten Minahasa). *Indonesia Accounting Journal*, 1(7), 105–111.
- Widyantari, N. W. L., & Suardikha, I. M. (2016). Pengaruh Pelatihan Dan Pendidikan, Pengalaman Kerja Dan Partisipasi Manajemen Pada Efektivitas Penggunaan Sistem Informasi Akuntansi. *E-Jurnal Akuntansi Universitas Udayana*, 17(2), 23–58.
- Wulandari, N., & Rohayati, S. (2015). Pengaruh Computer Knowlegde , Computer Attitude , Dan Fasilitas Laboratorium Komputer Terhadap Hasil Belajar Komputer Akuntansi Siswa Kelas Xi Akuntansi Smk Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 0(0), 1–10.
- Yanuardianto, E. (2019). Teori Kognitif Sosial Albert Bandura (Studi Kritis Dalam Menjawab Problem Pembelajaran di MI). *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 94–111.

LAMPIRAN

Tabel 5. *Cross Loading*

	X1	X2	X3	Y
CK.1	0,811	0,732	0,720	0,723
CK.2	0,769	0,716	0,699	0,730
CK.3	0,964	0,953	0,963	0,961
CK.4	0,914	0,859	0,870	0,872
CK.6	0,880	0,859	0,870	0,869
CK.7	0,844	0,813	0,840	0,803
CK.8	0,908	0,872	0,906	0,903
CK.9	0,849	0,784	0,801	0,803
TR.1	0,649	0,711	0,689	0,647
TR.2	0,879	0,903	0,884	0,886
TR.4	0,706	0,733	0,692	0,726
TR.5	0,804	0,841	0,801	0,803
TR.6	0,794	0,854	0,801	0,803
TR.7	0,821	0,836	0,801	0,832
TR.8	0,633	0,705	0,614	0,615
TR.9	0,794	0,853	0,822	0,849
TR.10	0,794	0,860	0,801	0,803
TR.11	0,865	0,900	0,889	0,876
TR.12	0,865	0,901	0,884	0,876
CSE.1	0,896	0,859	0,896	0,888
CSE.2	0,895	0,873	0,918	0,872
CSE.3	0,865	0,869	0,923	0,893
CSE.4	0,869	0,892	0,896	0,876
CSE.5	0,865	0,889	0,901	0,876
CSE.6	0,865	0,859	0,917	0,889
CSE.7	0,903	0,887	0,929	0,886
CSE.8	0,865	0,875	0,896	0,876
CSE.9	0,794	0,805	0,839	0,818
ES.1	0,804	0,804	0,820	0,846
ES.2	0,879	0,872	0,904	0,926
ES.3	0,875	0,859	0,870	0,907
ES.4	0,804	0,839	0,901	0,878
ES.5	0,805	0,873	0,875	0,892
ES.6	0,875	0,869	0,880	0,907
ES.7	0,869	0,895	0,870	0,926
ES.8	0,871	0,895	0,870	0,926
ES.9	0,892	0,859	0,891	0,894
ES.10	0,869	0,867	0,870	0,895
ES.11	0,865	0,859	0,870	0,891
ES.12	0,948	0,932	0,945	0,954

Gambar 2. Model Struktural

