

THE BRINETS IMPLEMENTATION ON THE PERFORMANCE OF EMPLOYEES WITH PERCEIVED ENJOYMENT AND COMPUTER PLAYFULNESS AS MODERATING VARIABLES

IMPLEMENTASI BRINETS TERHADAP KINERJA PEGAWAI DENGAN *PERCEIVED ENJOYMENT* DAN *COMPUTER PLAYFULNESS* SEBAGAI VARIABEL MODERATING

**Rini Widianingsih
Dona Primasari
Agus Sunarmo**

email: ri3n.wibowo@gmail.com
Universitas Jenderal Soedirman

Jalan: Prof Dr. H.R. Boenyamin No 708. Grendeng Purwokerto 53122

ABSTRACT

This research aimed to examine the effect of BRI's online information systems (BRINETS) implementation on the performance of employees with perceived enjoyment and computer playfulness as moderating variables. This research is an empirical study with census sampling technique. Data obtained from 38 respondents employees of PT. BRI Banyumas. The data were processed using SPSS. Hypothesis testing results showed that all hypothesis is accepted. The results of the first and second hypothesis testing showed that the implementation of BRI's online information systems (BRINETS) effect on employee performance, and perceived enjoyment and computer playfulness are able to moderate the effect of BRI's online information systems (BRINETS) implementation on employee performance.

Keywords: BRI's online information systems (BRINETS) implementation, perceived enjoyment, computer playfulness, employee performance

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan sistem informasi online BRI (BRINETS) terhadap kinerja karyawan dengan *perceived enjoyment and computer playfulness* sebagai variabel moderating. Penelitian ini merupakan penelitian empiris dengan teknik sampling sensus. Data diperoleh dari 38 responden karyawan PT. BRI Banyumas. Data diolah dengan menggunakan SPSS. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa semua hipotesis diterima. Hasil pengujian hipotesis pertama dan kedua menunjukkan bahwa penerapan sistem informasi online BRI (BRINETS) berpengaruh terhadap kinerja karyawan, dan *perceived enjoyment and computer playfulness* dapat memoderasi pengaruh penerapan sistem informasi online BRI (BRINETS) terhadap kinerja karyawan. .

Kata kunci: Implementasi sistem informasi online BRI (BRINETS), *perceived enjoyment*, *computer playfulness*, kinerja karyawan

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi di berbagai sektor baik sektor pemerintah maupun sektor swasta semakin pesat. Salah satu industri yang mengalami transformasi dalam implementasi teknologi informasi adalah industri perbankan. Tekanan persaingan dan tuntutan kualitas layanan nasabah, serta aktivitas operasi bank yang kompleks, akibat jenis transaksi yang beragam, frekuensi transaksi yang tinggi setiap hari, mendorong bank melakukan otomatisasi operasionalnya dengan implementasi teknologi informasi (Meiranto, 2011).

PT. Bank Rakyat Indonesia (Persero) Tbk, merupakan salah satu bank yang tengah mengalami transformasi dalam implementasi teknologi informasi. Sebagai Bank dengan jangkauan pelayanan sampai pelosok pedesaan, BRI terus meningkatkan mutu pelayanan nasabah. Salah satu bentuk usaha dalam meningkatkan pelayanan maka Bank Rakyat Indonesia (Persero) Tbk mengimplementasikan sistem teknologi informasi dan komunikasi, yaitu *online system* yang diberi nama BRINETs (*BRI Integrated Network and Information System*) yang merupakan pengembangan dari sistem yang sebelumnya yaitu STU (*System Teller Unit*), sebagai jawaban atas permasalahan yang dihadapi untuk meningkatkan daya saingnya dan meningkatkan mutu pelayanan kepada nasabah. Melalui implementasi sistem online atau BRINETs ini, setiap unit BRI dapat melakukan penukaran data atau informasi yang dibutuhkan dengan mudah sehingga diharapkan mampu meningkatkan kinerja para pegawainya.

Faktor pengguna sangatlah penting dalam implementasi sistem yang baru, hal ini sesuai dengan konsep teori *Technology Acceptance Model* (TAM) yang menyebutkan bahwa pengguna sistem cenderung akan menggunakan sistem apabila sistem mudah digunakan dan bermanfaat baginya. *Perceived*

enjoyment merupakan salah satu komponen dari TAM yang menjelaskan bahwa seseorang akan menggunakan sistem yang baru apabila ia merasa nyaman dengan sistem tersebut, sedangkan *computer playfulness* merupakan sikap spontanitas seseorang karena ia tertarik untuk menggunakan suatu teknologi yang baru. *Perceived enjoyment* dan *computer playfulness* merupakan motivasi instrintik yang mendorong diterimanya sebuah implementasi sistem (Venkatesh, 2000). Adanya motivasi intrinstik ini mampu memoderasi secara positif terhadap perilaku pengguna sistem. Berdasarkan teori TAM, *user* atau pengguna sistem yang memiliki motivasi *perceived enjoyment* dan *computer playfulness* akan lebih mudah menerima implementasi sistem baru dikarenakan timbulnya persepsi positif akan manfaat dan kemudahan sistem, sehingga *perceived enjoyment* dan *computer playfulness* mampu berperan positif memoderasi penerimaan implementasi sistem yang baru. Berdasarkan hal tersebut, maka dengan adanya motivasi intrinstik *perceived enjoyment* dan *computer playfulness* diharapkan mampu membantu para pegawai dalam menerima implementasi BRINETs sehingga akan membantu peningkatan kinerja mereka.

Menurut Setyadi (2002) pengembangan sistem berbasis sentralisasi data di BRI dimulai pada tahun 1999. BRI telah memutuskan paket software Silverlake Integrated Banking System (SIBS) sebagai aplikasi *core banking* dan diberi nama BRINETs (*BRI Integrated Network and Information System*). Sistem ini merupakan sistem yang terpadu. Arsitektur BRINETs terdiri dari *Core Banking System*, *Management Support System* dan *Banking Delivery System*. *Management Support System* terdiri dari *Management Information System* dan *Decision Support System*. *Management Information System* terdiri dari: (1) *Financial Information System*; (2) *Fixed Asset Information System*; dan (3) *Human Resources Information System*. *Decision Support*

System terdiri dari: (1) *Risk Management*; (2) *Assets & Liabilities Management*; dan (3) *Profitability Analysis*.

Core Banking System merupakan inti dari aplikasi induk bank yang merupakan subsistem operasional utama BRI. Pada Sistem BRINETS ini juga merupakan sistem yang dibangun untuk dapat berkomunikasi dengan sistem aplikasi lain. *Core Banking System* ini terdiri dari *Customer Information File (CIF)*, *Loans*, *Deposits*, *Remittance*, dan *GL & Accounting*. Adapun *Bankng Delivery System* adalah subsistem yang yang terkait dengan aktivitas transaksi aplikasi seperti *Branch Teller*, *ATM*, *Electronic Fund Transfer*, *Point of Sales*, *Phone Banking*, *Kiosk Banking*, *Mobile Banking*, dan *Internet Banking*. Untuk integrasi antara aplikasi sistem fasilitas dengan aplikasi *Core Banking System* pada *Host Enterprises Server* dibangun hubungan untuk saling melakukan pertukaran pesan secara *online*. Pesan ini tentunya menggunakan format yang sama dan mengikuti aturan standar internasional yang berlaku.

Aplikasi dan database sistem BRINETS ini ditunjang oleh server IBM AS/400 sebagai *Host Enterprise Server* di Kantor Pusat BRI, sedangkan *end user* diimplementasikan tahun 2000 secara bertahap diimplementasikan ke seluruh unit kerja yang ada di Indonesia yang kini berjumlah sekitar 7.000 unit menggunakan pendekatan model *client-server* dan atau *web base*. Interaksi *user* dalam sistem ini melalui *interface* berbasis *Windows*[®]

Kinerja pegawai adalah kinerja para individu dalam kegiatan manajerial meliputi perencanaan, investigasi, koordinasi, supervisi, pengaturan staf, negosiasi, dan representasi (Mahoney *et al.*, 1963:95). Kinerja pegawai yang diperoleh adalah salah satu faktor yang dapat digunakan untuk meningkatkan keefektivan organisasi. Pada dasarnya inti sebuah organisasi atau perusahaan adalah manusia karena yang menjalankan adalah manusia. Penilaian kinerja

merupakan penilaian terhadap perilaku manusia dalam menjalankan fungsi dan wewenang dalam suatu perusahaan.

Mahoney, *et.al* (1963:97) dalam Widyastuti (2006:16) mendefinisikan kinerja pegawai sebagai penilaian kinerja para individu anggota organisasi dalam kegiatan-kegiatan manajerial seperti perencanaan (*planning*), pengordinasian (*coordinating*), pengorganisasian (*organizing*), penginvestigasian (*investigating*), supervisi (*supervising*) penyusunan staf (*staffing*) pengevaluasian (*evaluating*). Frekuensi pelaporan kinerja harus disesuaikan dengan kebutuhan manajer yang bersangkutan. Secara umum frekuensi pelaporan beragam tergantung pada tingkatan manajemen di perusahaan dan tidak dapat disamaratakan.

Menurut Davis (1992) *perceived enjoyment* merupakan sejauh mana individu percaya bahwa aktivitas menggunakan sistem dianggap menyenangkan dalam dirinya sendiri, dan penggunaan sistem merupakan bagian dari konsekuensi kinerja yang disebabkan dari penggunaan sistem. Jika menggunakan suatu sistem terasa menyenangkan maka para pemakai akan termotivasi atau memiliki motivasi intrinsik untuk menggunakannya. Adanya asumsi *perceived enjoyment* akan membawa pengaruh positif terhadap implementasi sistem.

Computer playfulness merupakan suatu faktor yang secara khas dapat dicirikan dalam dimensi motivasi intrinsik, konsep dasar dari *computer playfulness* menuju kepada para pemakai yaitu kecenderungan untuk menelusuri dan bertindak secara spontan dengan komputer (Hackbarth, 2003). Menurut Venkantesh (2008), *Computer playfulness* berkaitan dengan spontanitas manusia untuk berinteraksi dengan komputer.

Implementasi sistem yang baru bertujuan untuk membantu aktivitas para pegawai dalam melaksanakan pekerjaannya (Primasari, 2014). Penelitian terdahulu membuktikan bahwa

implementasi sistem informasi berpengaruh terhadap kinerja. Hasil penelitian Pramuka, dkk (2010) membuktikan bahwa sistem informasi akuntansi berpengaruh terhadap kinerja. Wasposito (2013) membuktikan bahwa implementasi *BRINETs* berpengaruh positif terhadap kinerja. Implementasi *BRINETs* diharapkan mampu meningkatkan kinerja pegawai. *Perceived enjoyment* merupakan perasaan nyaman dari pengguna dalam mengoperasikan suatu sistem (Venkatesh, 2008). Adanya perasaan nyaman dari pengguna dalam mengoperasikan sebuah sistem yang baru tentu akan sangat mendukung diterimanya implementasi dari suatu sistem dan secara otomatis akan berpengaruh terhadap kinerja. *Computer playfulness* merupakan motivasi intrinsik dalam diri seseorang, adanya sikap spontanitas tertarik untuk menggunakan suatu teknologi komputer yang baru tentu akan sangat mendukung diterimanya implementasi sistem sehingga dengan sendirinya berdampak pada kinerja.

METODE PENELITIAN

Populasi dan Sampel

Populasi penelitian meliputi seluruh pegawai PT. BRI Persero di kabupaten Banyumas. Sampel penelitian adalah pegawai PT. BRI Persero di kabupaten Banyumas yang merupakan pengguna *online* sistem informasi (*BRINETs*) yang bekerja di bagian administrasi, *teller*, *front liner*, dan *customer service*.

Jenis dan Sumber Data

Data primer

Data primer adalah data penelitian yang langsung diperoleh oleh pengumpul data (Sugiyono, 2008: 19). Data primer penelitian ini berupa jawaban responden terhadap kuesioner yang sebelumnya didistribusikan secara langsung kepada pegawai PT. BRI Persero.

Data sekunder

Data sekunder adalah sumber data penelitian yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2008: 19). Data sekunder adalah data yang tidak langsung atau sumber data untuk mendukung data primer, sumber data dapat diperoleh dari studi kepustakaan dan dokumentasi dari tempat yang diteliti. Menurut Purwanto dan Sulistyastuti (2007:20), data sekunder adalah data yang diperoleh melalui penelitian terdahulu yang dilakukan oleh pihak lain. Data sekunder sudah sangat valid karena biasanya sudah dipublikasikan kepada masyarakat umum. Data sekunder penelitian antara lain berupa data profil pegawai dan profil sistem informasi online.

Teknik Analisis

Uji Kualitas Data

Menurut Hair *et al* (1995) kualitas data yang dihasilkan dari penggunaan instrumen penelitian dapat dievaluasi melalui uji reliabilitas dan validitas. Uji tersebut masing-masing untuk mengetahui konsistensi dan akurasi data yang dikumpulkan dari penggunaan instrumen. Dua (2) prosedur yang dilakukan untuk mengukur reliabilitas dan validitas data, yaitu: uji konsistensi internal terhadap jawaban responden atas instrumen penelitian dan uji validitas konstruk dengan cara mengkorelasikan antara skor masing-masing item dengan skor totalnya.

- a. Uji konsistensi internal (reliabilitas) ditentukan dengan koefisien *cronbach alpha*. Suatu konstruk atau instrumen dinyatakan reliabel jika memberikan nilai *cronbach alpha* di atas 0,60 (Nunnally, 1967 dalam Ghazali, 2002).
- b. Uji homogenitas data (validitas) dengan uji *pearson correlation*. Jika hasilnya signifikan maka data dinyatakan valid.

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Uji t dan F mengasumsikan bahwa nilai residual mengikuti distribusi normal. Jika asumsi ini dilanggar maka uji statistik menjadi tidak valid untuk jumlah sampel yang kecil. Salah satu uji statistik yang dapat digunakan untuk menguji normalitas residual adalah uji statistik non-parametrik *Kolmogorov-Smirnov* (K-S).

Uji Asumsi Klasik

a. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas bertujuan untuk menguji apakah terdapat korelasi antar variabel independen pada model regresi (Ghozali, 2002). Uji ini dapat dilihat dari besaran nilai VIF dan *tolerance*. Model regresi yang bebas dari gejala multikolonieritas adalah apabila nilai VIF semua variabel independen kurang dari nilai 10 dengan nilai *tolerance* lebih besar dari 0,1 (Hair et.al, 1995).

b. Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi linear terdapat korelasi antara kesalahan pengganggu pada periode t dengan kesalahan pada periode t-1 (sebelumnya) (Ghozali, 2002). Uji ini dilakukan dengan melihat hasil Durbin-Watson:

- 1) jika $d < d_L$ atau $d > (4 - d_U)$ maka terdapat autokorelasi.
- 2) jika d terletak antara d_U dan $(4 - d_U)$ maka tidak ada autokorelasi.
- 3) jika d terletak antara d_L dan d_U atau diantara $(4 - d_U)$ dan $(4 - d_L)$ maka tidak menghasilkan kesimpulan yang pasti.

c. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dilakukan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varians dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Jika

variens dari residual pengamatan yang lain tetap, maka disebut homokedastisitas. Model regresi yang baik adalah homokedastisitas atau tidak terjadi heteroskedastisitas (Ghozali, 2002). Deteksi ada atau tidaknya heteroskedastisitas dilakukan dengan melihat ada atau tidaknya pola tertentu (bergelombang, melebar kemudian menyempit) pada grafik plot (*scatterplot*) antara nilai prediksi variabel terkait dengan residualnya.

Uji Hipotesis

Analisis statistik yang digunakan adalah analisis regresi sederhana dan berganda sebagai model untuk memprediksi hubungan kausal antara variabel dependen dengan beberapa variabel independen. Regresi linear sederhana digunakan untuk menguji hubungan antara implementasi BRINETS dengan kinerja pegawai dan menguji hubungan dua variabel moderating (*perceived enjoyment*, *computer playfulness*) dengan kinerja pegawai. Regresi linear berganda (*Moderated Regression Analysis* atau MRA) digunakan untuk menentukan hubungan interaksi antara dua variabel oleh satu variabel sebagai variabel moderating (Ghozali, 2002).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Responden

Populasi penelitian meliputi seluruh pegawai PT. BRI kabupaten Banyumas, yang merupakan pengguna sistem informasi online (BRINETS). Kuesioner dikirimkan sebanyak 50 eksemplar, namun kuesioner yang kembali dan dapat digunakan sebanyak 38 eksemplar (response rate= 76 %).

Uji Kualitas Data

Hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen menunjukkan bahwa data memenuhi semua asumsi dan layak digunakan untuk pengujian selanjutnya.

Tabel 1
Hasil Uji Validitas

Variabel	Rentang Skala	Nilai Kritis	Keterangan
Implementasi BRINETS	0,543 – 0,876	0,30	Valid
Kinerja Pegawai (KNJ)	0,808 – 0,943	0,30	Valid
Perceived enjoyment (PE)	0,854 – 0,936	0,30	Valid
Computer playfulness (CP)	0,768 – 0,923	0,30	Valid

Tabel 2
Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Nilai Koefisien	Nilai Kritis	Keterangan
Implementasi BRINETS	0,919	0,60	Reliabel
Kinerja Pegawai (KNJ)	0,942	0,60	Reliabel
Perceived enjoyment (PE)	0,942	0,60	Reliabel
Computer playfulness (CP)	0,946	0,60	Reliabel

Uji Asumsi Klasik
Uji Multikolinieritas

Hasil perhitungan menunjukkan tidak ada variabel independen yang memiliki nilai *Tolerance* kurang dari 0,10 yang berarti tidak ada korelasi antar variabel independen yang nilainya > 95 persen. Hasil perhitungan *Variance Inflation Factor* (VIF) menunjukkan bahwa tidak ada variabel independen yang memiliki nilai VIF > 10, sehingga dapat dinyatakan bahwa tidak ada multikolinieritas antar variabel independen dalam model regresi.

Tabel 3
Hasil Uji Multikolonieritas

Variabel	Nilai t	Sig	Collinearity Statistics	
			Tolerance	VIF
BRINETS	5,466	0,000	0,879	1,137
PE	-0,118	0,048	0,879	1,137
CP	0,198	0,043	0,879	1,137

*) Dependent Variable: Kinerja Pegawai

Uji Autokorelasi

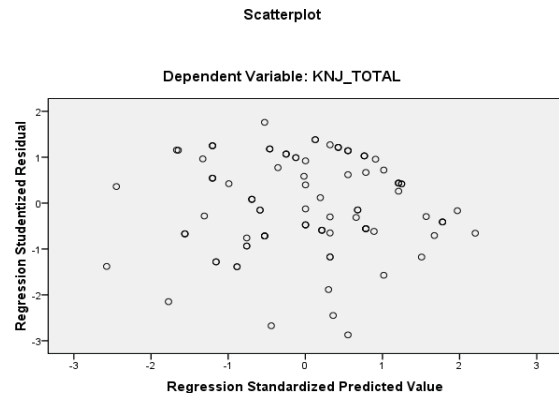
Hasil perhitungan menunjukkan angka D-W (1,150) berada di antara d_U dan $(4-d_U)$, sehingga tidak ada autokorelasi.

Tabel 4
Hasil Uji Autokorelasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error	Durbin Watson
1		0,234	0,218	5,776	1,150

Uji Heteroskedastisitas

Hasil grafik plot (*scatterplot*) menunjukkan bahwa tidak terdapat pola tertentu (bergelombang, melebar kemudian menyempit), sehingga dapat dinyatakan bahwa dalam model regresi tidak terdapat heteroskedastisitas



Gambar 1
Uji Heteroskedastisitas

Uji Hipotesis

Uji pengaruh implementasi BRINETS terhadap kinerja pegawai

Pengujian hipotesis pertama dilakukan dengan melihat interaksi antara variabel implementasi BRINETS dengan kinerja pegawai (persamaan 1). Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai *adjusted R²* adalah 0,196. Hal ini berarti bahwa 19,6 persen variasi variabel kinerja pegawai dapat dijelaskan oleh variasi variabel implementasi BRINETS, sedangkan sisanya 80,4 persen dijelaskan oleh sebab-sebab yang lain di luar model. Variabel implementasi sistem informasi online signifikan pada 0,05 yang berarti bahwa variabel kinerja pegawai dipengaruhi oleh implementasi BRINETS.

Tabel 5
Hasil Pengujian Hipotesis Pertama

Hipotesis	Uji Signifikansi Simultan		Uji Signifikansi Parameter Individual		Keterangan
	F	Sig	t	Sig	
H ₁ BRINETs →KNJ	-	-	8,782	0,000	Berpengaruh
Adjusted R ² = 0,196					

Uji kemampuan *perceived enjoyment* dan *computer playfulness* dalam memoderasi pengaruh implementasi BRINETs terhadap kinerja pegawai.

Pengujian hipotesis kedua, dilakukan dengan uji interaksi atau sering disebut dengan *Moderated Regression Analysis* (MRA) yang merupakan aplikasi khusus regresi linier berganda di mana dalam persamaan regresinya mengandung unsur interaksi (perkalian dua atau lebih variabel independen). Hasil pengujian hipotesis kedua dapat dilihat pada lampiran yang menunjukkan variabel interaksi yang merupakan interaksi antara implementasi BRINETs dan *Perceived enjoyment* dan *computer playfulness* juga signifikan. Hasil output SPSS menunjukkan bahwa variabel interaksi memberikan koefisien minus 0,037 dan signifikan pada 0,0000 yang berarti bahwa variabel *perceived enjoyment* dan *computer playfulness* adalah *pure moderator* atau variabel moderating.

Tabel 6
Hasil Pengujian Hipotesis Kedua

Hipotesis	Adjusted R Square	Unstandardized Coefficients		Uji Signifikansi Parameter Individual		Keterangan
		b	Std. Error	t	Sig	
H ₂	0,229					
BRINETs		2,105	0,447	4,710	0,000	Berpengaruh
INTERAKSI		-0,037	0,016	-2,336	0,022	Berpengaruh

Teori yang dikemukakan Macintosh (1994) bahwa penerimaan implementasi sistem merupakan bagian yang sangat penting dalam

spektrum mekanisme kontrol keseluruhan yang digunakan untuk memotivasi, mengukur, dan memberi sanksi tindakan-tindakan para manajer dan karyawan organisasi. Penerimaan terhadap implementasi sistem akan mampu meningkatkan perencanaan dan kontrol aktivitas organisasi dengan lebih baik sehingga meningkatkan kinerja (Sujono, dkk, 2014). Implementasi sistem informasi online (BRINETs) berpengaruh terhadap kinerja pegawai PT. BRI Persero. Hal ini mengindikasikan bahwa pengelolaan sumber daya teknologi informasi yang dilakukan oleh organisasi (dalam hal ini infrastruktur, strategi, sumber daya manusia) akan meningkatkan pemahaman pegawai terhadap *job description* dan kegiatan operasional perusahaan/ organisasi sehari-hari sehingga berdasar pemahaman tersebut, perusahaan/organisasi akan mampu meningkatkan kinerja individu pegawai.

Implementasi sistem tidak akan sukses jika tidak dibarengi dengan perilaku individu (pegawai) yang mendukung implementasi sistem tersebut (Jaworski dan Young, 1998) dalam Waspodo (2013). *Perceived enjoyment* dan *computer playfulness* merupakan motivasi intrinsik dalam diri individu. Adanya sikap tersebut secara langsung akan mempengaruhi implementasi BRINETs terhadap kinerja pegawai PT. BRI Persero. Berdasarkan hasil penelitian jugad diketahui bahwa *perceived enjoyment* dan *computer playfulness* memiliki interaksi positif terhadap penerimaan sistem dan kinerja. Dari hasil ini disimpulkan bahwa semakin tinggi motivasi karyawan untuk menggunakan sistem yang baru dan semakin tinggi persepsi positif karyawan terhadap penilaian sistem yang baru akan mempengaruhi persepsi penerimaan dan manfaat sistem, sehingga mampu menghasilkan tindakan dan kondisi kondusif untuk mencapai kinerja yang diinginkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Hasil penelitian ini mempertegas dan mendukung temuan Hirst (1981) yang menjelaskan bahwa teknologi informasi dapat digunakan oleh manajemen dalam proses perencanaan, koordinasi dan evaluasi yang akan menjadi pedoman kebijakan organisasi di masa yang akan datang. Penggunaan teknologi informasi berdampak positif terhadap bawahan dan penilaian prestasi seseorang. Hasil penelitian ini juga mempertegas bahwa *perceived enjoyment* dan *computer playfulness* (secara simultan) mampu memoderasi pengaruh (signifikan) implementasi BRINETs terhadap kinerja individu pegawai.

Saran

Peningkatan kinerja individu pegawai dapat dilakukan antara lain dengan memanfaatkan sumber daya motivasi intrinsik lainnya seperti *computer self efficacy* dan *attitudes toward microcomputer*.

Pengukuran kinerja individu pegawai secara lebih teliti dapat dilakukan antara lain dengan mengembangkan instrumen yang disesuaikan dengan kondisi dan lingkungan obyek.

- Igbaria, 1989. "A path analytic study of individual characteristic, computer anxiety, and attitudes toward microcomputer". *Journal of Management, Vol. 5. No. 3.*
- Indriantoro, Nur., Bambang Supomo. 1999. "*Metode Penelitian Bisnis Untuk Akuntansi Dan Manajemen*". Edisi Pertama. Penerbit BPFE-Yogyakarta. Yogyakarta
- Meiranto, Wahyu. 2011. "Kajian Online System Informasi BRI (BRINETs): pendekatan Technology Acceptance Model (TAM). *Jurnal Akuntansi Multi Paradigma, Vol.2 No.1*
- Pramuka, Bambang Agus, dkk. 2010.
- Primasari, Dona. 2014.
- Robbins, Stephen. 2003. "*Organizational Behavioral*". Prentice Hall, Inc
- Wasposito, Lego. 2013. "Pengaruh teknologi informasi terhadap kinerja individual : computer anxiety sebagai variabel moderating". *Konferensi Nasional Akuntansi dan Bisnis, Serang, Banten*
- Yunita, Dian. 2004. "*Pengaruh tingkat computer anxiety terhadap keahlian dosen akuntansi dalam menggunakan komputer*". Skripsi UNS Solo (Tidak Dipublikasikan).

DAFTAR PUSTAKA

- Abernethy, M. A., and Jan Bouwens. 2005. "Determinants of accounting innovation". *ABACUS*.
- Cavalluzzo, K. S., and C. D. Ittner. 2004. "Implementing Performance Measurement Innovations: Evidence From Government". *Accounting, Organizations and Society, Vol. 29, Nos 3-4.*