

**ANALISIS PENGARUH *COMPUTER ANXIETY*, KEPERCAYAAN, DAN
PENGALAMAN TERHADAP NIAT BERTRANSAKSI *ON-LINE***



Disusun oleh:

Clara Luciana

12090712

FAKULTAS BISNIS PROGRAM STUDY AKUNTANSI

UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA

YOGYAKARTA

2013

**ANALISIS PENGARUH *COMPUTER ANXIETY*, KEPERCAYAAN DAN
PENGALAMAN TERHADAP NIAT BERTRANSAKSI *ON-LINE***

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Program Studi Akuntansi Fakultas Bisnis
Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Ekonomi**

Disusun Oleh:

Clara Luciana

12090712



Program Studi Akuntansi Fakultas Bisnis

Universitas Kristen Duta Wacana

Yogyakarta

2013

HALAMAN PERSETUJUAN

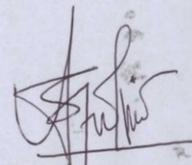
Judul Skripsi : Analisis Pengaruh *Computer Anxiety*, Kepercayaan, dan Pengalaman Terhadap Niat Bertransaksi Online.
Nama Mahasiswa : Clara Luciana
NIM : 12 09 0712
Semester : Gasal
Tahun : 2012 / 2013
Fakultas : Bisnis
Program Studi : Akuntansi

Telah diperiksa dan disetujui di Yogyakarta

Pada tanggal :

20 Mei 2013

Dosen Pembimbing Skripsi,



Astuti Yuli Setvani, SE., M.Si., Ak.

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul :

Analisis Pengaruh *Computer Anxiety*, Kepercayaan dan Pengalaman Terhadap Niat Bertransaksi *On-line*

telah diajukan dan dipertahankan oleh :

Clara Luciana

12090712

dalam Ujian Skripsi Program Studi S1 Akuntansi

Fakultas Bisnis

Universitas Kristen Duta Wacana

dan dinyatakan DITERIMA untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar

Sarjana Ekonomi pada tanggal **30 MAY 2013**

1. Astuti Yuli Setyani, SE., M.Si., Ak.

2. Christine Novita Dewi, SE., M.Acc., Akt

3. Maharani Dhian Kusumawati, SE., MSc

Yogyakarta, **03 JUN 2013**

Disahkan Oleh,

Dekan,



Dr. Singih Santoso, MM

Wakil Dekan I Akuntansi,

Dra. Putriana Kristanti, MM., Akt

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Clara Luciana

NIM : 12090712

Program Studi : Program Studi Akuntansi

Fakultas : Fakultas Bisnis

Universitas : Universitas Kristen Duta Wacana

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila kemudian terbukti bahwa skripsi ini adalah bukan karya saya sendiri, maka saya bersedia menerima sanksi yang siberikan oleh program studi, fakultas maupun universitas kepada saya.

Yogyakarta, 20 Mei 2013

Yang Membuat Pernyataan



Clara Luciana

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang selalu menyertai dan memberikan hikmat kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi dengan judul “**Analisis Pengaruh Kecemasan Berkomputer, Kepercayaan, dan Pengalaman Terhadap Niat Bertransaksi On-line**”.

Adapun tujuan dari penyusunan laporan ini adalah melengkapi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ekonomi di Fakultas Bisnis, Program Studi Akuntansi, Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta.

Selesainya tugas akhir ini tidak luput dari bantuan dan motivasi serta partisipasi dari banyak pihak, untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terimakasih kepada:

- ☺ Ibu Astuti Yuli Setyani, S.E, M.Si.,Akt sebagai dosen pembimbing skripsi penulis. Terimakasih banyak atas bimbingan dan kesabarannya selama proses penyusunan tugas akhir ini.
- ☺ Ibu Lussy Ernawati, S.Kom, M.Akt yang telah mengarahkan dan membantu penulis dalam penyelesaian dan penyempurnaan penelitian ini. Terimakasih atas buku-buku yang dipinjamkan kepada penulis.
- ☺ Papa dan Mama, Jusup Albertus Herry Mulyono dan Fransiska Tan Ay Tjoe, untuk support, kepercayaan dan doanya.
- ☺ Mimins dan Momods KASKUS yang sudah memberikan ijin untuk menyebarkan kuesioner di forum-forum KASKUS.

- ☺ My Lovely Sister and Brother, Maria Christina Wahyu Novita Sari, S.Kom dan Lukas Andika Yulianto, terimakasih atas doanya.
- ☺ Aditya Kusumo, S.Kom, terimakasih atas perhatian, bantuan-bantuan, semangat, hiburan dan doanya. Terimakasih atas kopinya ^-^
- ☺ Lilian Dewiyan , S.E, terimakasih atas support, doa dan omelannya yang sangat sangat sangat menyentuh banget. :p
- ☺ Semua temen-temen yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang sudah membantu penulis dalam menyelesaikan laporan ini. Terimakasih atas semangat dan doanya, Guys. GB

Akhir kata penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu, yang telah banyak membantu proses penyelesaian skripsi ini. Penulis menyadari sepenuhnya baha laporan skripsi ini memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang sifatnya membangun, sangat penulis harapkan.

Akhir kata, penulis mengharapkan agar penulisan laporan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan pihak-[ihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, April 2013
Penulis

Clara Luciana

Analisis Pengaruh *Computer Anxiety*, Kepercayaan dan Pengalaman Terhadap Niat Bertransaksi *On-line*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah kecemasan berkomputer, kepercayaan, dan pengalaman berpengaruh terhadap niat seseorang untuk bertransaksi secara online, melihat semakin banyaknya masyarakat yang mulai menggunakan teknologi internet untuk keperluan jual-beli, baik barang maupun jasa, atau barang bekas maupun baru. Hal ini didukung oleh aplikasi-aplikasi atau forum-forum jual-beli juga semakin banyak. Peneliti terdorong untuk menganalisis beberapa faktor yang dapat mempengaruhi niat seseorang untuk bertransaksi online.

Pengujian Hipotesis pada penelitian ini dilakukan pada 100 responden yang pernah melakukan jual-beli secara online, yang terfokus pada responden yang pernah melakukan transaksi di forum jual-beli Kaskus (FJB Kaskus). Metode yang digunakan untuk pengujian hipotesis ini adalah regresi berganda untuk menguji pengaruh komputer anxiety, kepercayaan, dan pengalaman terhadap niat bertransaksi online.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa komputer anxiety berpengaruh negatif terhadap niat bertransaksi online, dan pengalaman berpengaruh positif terhadap niat bertransaksi online. Sedangkan hasil uji hipotesis untuk kepercayaan tidak berpengaruh terhadap niat bertransaksi online.

Kata kunci: *Computer Anxiety*, Kepercayaan, Pengalaman, Niat Bertransaksi Online.

HALAMAN PERSEMBAHAN

©UKDW

*Dipersembahkan untuk:
Papa, Mama, Kak Novi dan Kak Lukas
Serta Aditya Kusumo dan Keluarga*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGAJUAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGSAHAN.....	iii
HALAMAN ORISINALITAS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Kontribusi Penelitian.....	4
1.5 Batasan Masalah.....	5
BAB II. LANDASAN TEORI	
2.1 Landasan Teori.....	6
2.1.1 <i>Theory of Planed Behavior</i> (TPB).....	6
2.1.2 <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM).....	6
2.1.3 PenggabunganTAM dengan TPB.....	13
2.1.4 Kecemasan Berkomputer (<i>Computer anxiety</i>).....	14
2.1.5 Kepercayaan (<i>trust</i>).....	14
2.1.6 Pengalaman.....	16
2.1.7 Norma Subyektif.....	17
2.1.8 Niat.....	18
2.2 Pengembangan Hipotesis.....	20
BAB III. METODE PENELITIAN	
3.1 Data.....	25

3.1.1 Populasi dan Sample.....	25
3.1.2 Metode Pemilihan Sample.....	25
3.1.3 Pelaksanaan Pengambilan Sample.....	26
3.1.4 Jenis Data.....	26
3.2 Definisi Variabel dan Pengukurannya.....	27
3.3 Desain Penelitian.....	28
3.4 Uji Validitas dan Reliabilitas.....	29
3.5 Analisi Regresi.....	31
3.6 Analisis Prosentase.....	32
BAB IV. HASIL PENELITIAN	
4.1 Analisis Deskriptif.....	33
4.2 Hasil Pengolahan Data.....	36
4.3 Analisis Regresi.....	47
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan.....	53
5.2 Saran.....	54
5.3 Keterbatasan.....	55
DAFTAR PUSTAKA.....	56
LAMPIRAN.....	57

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	34
Tabel 4.2 Responden Berdasarkan Umur.....	34
Tabel 4.3 Responden Berdasarkan Pekerjaan.....	35
Tabel 4.4 Hasil Analisis Uji Reliabilitas.....	36
Tabel 4.5 Hasil Analisis Uji Validitas <i>Perceived Usefulness</i> (n=35).....	37
Tabel 4.6 Hasil Analisis Uji Validitas <i>Computer Anxiety</i> (n=35).....	38
Tabel 4.7 Hasil Analisis Uji Validitas Kepercayaan (<i>Trust</i>) (n=35).....	38
Tabel 4.8 Hasil Analisis Uji Validitas Norma Subjektif (n=35).....	38
Tabel 4.9 Hasil Analisis Uji Validitas Pengalaman (n=35).....	39
Tabel 4.10 Hasil Analisis Uji Validitas Niat (n=35).....	39
Tabel 4.11 Hasil Uji Regresi I.....	45
Tabel 4.12 Hasil Uji Regresi II.....	46
Tabel 4.13 ANOVA.....	47
Tabel 4.14 Hasil Hipotesis.....	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Desain Penelitian28

©UKDW

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era 1980-an perkembangan teknologi informasi sangat ditakuti oleh masyarakat Amerika Serikat. Pada saat itu, komputer belum memasyarakat seperti saat ini, sehingga masih dianggap sebagai sesuatu yang penuh misteri dan menakutkan. Hal ini diutarakan oleh seniman jalanan seperti Newcleus yang mengungkapkan kekhawatiran mereka melalui lagu-lagu ciptaannya. Namun, di era globalisasi dan informasi saat ini teknologi sudah diterima secara positif oleh masyarakat di seluruh dunia dan teknologi saat ini berkembang sangat pesat. Salah satu fenomena yang cukup menarik di era globalisasi ini adalah begitu hebatnya laju perkembangan dan penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada seluruh aspek kehidupan manusia.

Kehadiran sistem teknologi informasi telah banyak mengubah perilaku sosial masyarakat. Dengan adanya teknologi internet dan jejaring sosial, masyarakat dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang-orang antar kota bahkan hingga antar benua. Mulai dari anak-anak maupun dewasa, pria maupun wanita, kalangan masyarakat menengah kebawah maupun menengah ke atas pun saat ini banyak yang bisa dan mampu menggunakan teknologi informasi seperti internet. Banyak hal yang dapat masyarakat lakukan dengan menggunakan teknologi informasi saat ini, baik yang positif maupun negatif tergantung dari masyarakat menggunakan internet secara efektif atau tidak. Negatif dalam arti *user* yang menggunakan internet sebagai sarana untuk menipu, menculik bahkan

merampok *user* lain yang masih baru mengenal internet, dan positif dalam arti *user* mampu menggunakan sarana internet untuk menambah penghasilan sehari-hari, menambah relasi usaha, atau mengembangkan usaha. Oleh karena itu, masyarakat perlu untuk berhati-hati dalam memilah-milah dan menggunakan internet, khususnya dalam memilih forum.

Forum di internet memang perlu, bahkan sangat diperlukan disaat kita membutuhkan hiburan, mencari pengetahuan baru, dan juga dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran. Selain itu, internet juga banyak digunakan oleh para pebisnis dan masyarakat untuk bertransaksi secara online (*e-commerce*). Internet merupakan media perusahaan untuk berkomunikasi dengan supplier dan pelanggan. Dengan menggunakan internet pemesanan barang dapat dilakukan dalam 24 jam, selama *user* masih dapat terhubung dengan jaringan komunikasi.

Potensi bertransaksi secara on-line mulai meningkat sejak masyarakat mulai dipengaruhi oleh perkembangan teknologi saat ini, seperti smartphone dan gadget yang sedang berlomba memberikan aplikasi-aplikasi berbasis internet. Para pemasar menggunakan *e-commerce* sebagai media untuk memasarkan produk yang paling efektif. Harga yang murah juga dihasilkan melalui *e-commerce*, salah satu alasannya adalah penggunaan tempat yang lebih murah, yang dimungkinkan dengan cara *e-commerce* tidak memerlukan lokasi yang tersentralisasi, sehingga mengurangi pengeluaran, terutama biaya sewa ruang. Selain itu mengurangi penggunaan perantara.

Awalnya penggunaan *e-commerce* kurang diminati oleh para pelaku usaha, salah satunya adalah karena faktor tingkat kepercayaan, kegunaan, pengetahuan berkomputer, dan juga pengalaman yang masih belum cukup mumpuni.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin mengetahui pengaruh kegunaan persepsian, kecemasan berkomputer, kepercayaan dan pengalaman terhadap niat untuk bertransaksi on-line.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang penulis uraikan di atas, maka rumusan masalah yang dapat penulis ambil diantaranya:

1. Apakah kegunaan persepsian (*Perceived Usefulness*) dapat mempengaruhi niat melakukan e-commerce
2. Apakah kecemasan berkomputer (*Computer anxiety*) dapat mempengaruhi niat melakukan e-commerce?
3. Apakah kepercayaan (*trust*) dapat mempengaruhi niat melakukan e-commerce?
4. Apakah pengalaman dapat mempengaruhi niat melakukan e-commerce?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penulis melakukan penelitian ini antara lain adalah:

1. Untuk mendapatkan bukti empiris bahwa kegunaan persepsian (*Perceived Usefulness*) dapat mempengaruhi niat melakukan e-commerce
2. Untuk mendapatkan bukti empiris bahwa kecemasan berkomputer (*Computer anxiety*) dapat mempengaruhi niat melakukan e-commerce.
3. Untuk mendapatkan bukti empiris bahwa kepercayaan (*trust*) dapat mempengaruhi niat melakukan e-commerce.

4. Untuk mendapatkan bukti empiris bahwa pengalaman dapat mempengaruhi niat melakukan e-commerce.

1.4. Kontribusi Penelitian

1. Bagi Penulis

Dengan adanya penelitian ini peneliti dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang pernah peneliti dapatkan selama kuliah dan penulis berharap dengan adanya penelitian ini penulis dapat mengembangkan pengetahuan penulis yang dirasa tidak hanya dalam bidang yang penulis tekuni saja, namun dalam bidang pengetahuan lain (teknologi informasi dan komunikasi dalam jaringan komunikasi internet) yang penulis minati, selain itu dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peneliti dalam menghadapi permasalahan yang sedang penulis hadapi selama penelitian ini. Hasil dari penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti dalam bentuk informasi dan inspirasi bagi penulis dan bagi pembaca.

2. Bagi Pembaca

Manfaat bagi pembaca dalam penelitian ini, diharapkan hasilnya dapat bermanfaat bagi para pengguna internet dalam melakukan *e-commerce* bahwa melakukan transaksi jual-beli di internet tidaklah semudah membalikkan telapak tangan. Hasil dari penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi landasan bagi peneliti lain.

3. Bagi Akademika

Manfaat dari penelitian ini bagi Universitas diharapkan dapat menghasilkan tenaga terdidik yang lebih berpotensi, berkualitas dan siap untuk masuk dalam dunia kerja.

1.5. Batasan Masalah

Agar penelitian yang dikerjakan penulis terarah dan tidak terlalu luas, maka batasan dalam penelitian ini adalah objek dalam penelitian ini merupakan para Kaskuser yang pernah melakukan transaksi secara on-line di (Forum Jual-Beli) FJB Kaskus.

©UKDW

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Secara keseluruhan, tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kegunaan persepsian, kecemasan berkomputer, kepercayaan, pengalaman dan norma subjektif terhadap niat untuk bertransaksi online. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan pada Bab sebelumnya, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kegunaan Persepsian (*Perceived Usefulness*) memiliki pengaruh positif terhadap niat untuk bertransaksi online. Dimana hasil uji t-statistik memperoleh nilai t-hitung sebesar 4,826, yang nilai tersebut lebih besar dibandingkan dengan nilai t-tabel 1,986, atau nilai signifikansi yang berada di bawah 0.05, yaitu 0.025.
2. Kecemasan Berkomputer (*Computer Anxiety*) berpengaruh negatif terhadap niat untuk bertransaksi online. Dimana hasil uji t-statistik memperoleh nilai t-hitung sebesar -2,268, yang nilai tersebut lebih besar dibandingkan dengan nilai t-tabel 1,986 dengan angka signifikansi sebesar 0.026 yang lebih kecil dari 0.05.
3. Kepercayaan (*trust*) tidak berpengaruh terhadap niat untuk bertransaksi online. Dimana hasil uji t-statistik yang diperoleh memiliki nilai t-hitung sebesar 0,430, yang nilai tersebut lebih kecil dibandingkan dengan nilai t-tabel 1,986, atau dengan nilai angka signifikansi yang lebih besar dari 0.05, yaitu sebesar 0.668.

4. Norma subjektif memiliki pengaruh positif terhadap niat untuk bertransaksi online. Dimana hasil uji t-statistik memperoleh nilai t-hitung sebesar 3.002, yang nilai tersebut lebih besar dibandingkan dengan nilai t-tabel 1,986, atau dengan nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05, yaitu sebesar 0.048.
5. Pengalaman memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap niat untuk bertransaksi online. Dimana hasil uji t-statistik memperoleh nilai t-hitung sebesar 3.282, yang nilai tersebut lebih besar dibandingkan dengan nilai t-tabel 1,986, atau nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05, yaitu sebesar 0.000.
6. Kegunaan persepsian, kecemasan berkomputer, kepercayaan, norma subjektif dan pengalaman secara bersama-sama berpengaruh terhadap niat untuk bertransaksi online.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil analisis penelitian, maka penulis mengemukakan beberapa saran yang dapat dijadikan bahan masukan dan pertimbangan untuk peneliti selanjutnya, antara lain:

1. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk menggunakan responden yang lebih luas untuk dapat mewakili seluruh pengguna internet.

2. Disarankan pula untuk mengembangkan variabel lain bagi pemanfaatan internet yang dapat menggambarkan situasi sesungguhnya mengenai niat bertransaksi online.
3. Pada kuesioner lebih baik jika disebarakan tidak hanya pada forum online, namun juga disebarakan pada objek secara langsung, supaya pertanyaan yang tidak dapat dimengerti oleh responden dapat dijawab dan direspon secara cepat.

5.3. Keterbatasan

Penelitian ini mempunyai banyak keterbatasan atau kelemahan, diantaranya adalah:

1. Penelitian ini hanya sebatas pada tingkat niat yang bekum pada penggunaan aktual. Hal ini disebabkan oleh metode survei yang lebih mengarah kepada Kaskuser sebagai responden.
2. Responden pada penelitian ini sebagian besar adalah pria, sehingga data responden belum seluruhnya mewakili pengguna internet secara keseluruhan. Hal ini disebabkan oleh pengguna Kaskus (sebagai responden) yang rata-rata adalah pria.
3. Penyebaran kuesioner penelitian ini hanya dibagikan pada forum Kaskus. Hal ini disebabkan forum jual-beli lainnya belum menyediakan forum diskusi yang lebih spesifik seperti di Kaskus.

DAFTAR PUSTAKA

- Ghozali, Imam. 2009. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gunasekaran, A dan Love, D.W.(1999), "Current and future applications of multimedia technology in business", *International Journal of Information Management*, Vol. 19 No. 2, pp. 105-20
- Hall, James. 2007. *Sistem Informasi Akuntansi edisi 4*. Jakarta : Salemba Empat.
- Hasan, M.Iqbal. 2002. *Pokok-Pokok Materi Statistik 2 (Statistik Inferensif) edisi kedua*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- HM, Jogiyanto. 2007. *Metode Penelitian Bisnis : Salah Kaprah dan Pengalaman-Pengalaman*. Yogyakarta : BPF.
- HM, Jogiyanto. 2007. *Sistem Informasi Keperilakuan*. Jogjakarta: Penerbit ANDI.
- HM, Jogiyanto. 2007. *Model Kesuksesan Sistem Teknologi Informasi*. Jogjakarta: Penerbit ANDI.
- HM, Jogiyanto. 2008. *Metodologi Penelitian Sistem Informasi*. Jogjakarta: Penerbit ANDI.
- Nazar, M. Rafki . 2008. *Cognitive vs Personality Terhadap Penerimaan Teknologi (Internet)*. Simposium Nasional Akuntansi ke 11.
- Nazar, M. Rafki . 2008. *Pengaruh Privasi, Keamanan, Kepercayaan, dan Pengalaman terhadap Niat untuk Bertransaksi Online*. Simposium Nasional Akuntansi ke 11.
- R. Cooper, Donald dan C. William Emory. 1996. *Metode Penelitian Bisnis*. Jakarta: Erlangga.
- Santoso, Singgih. 2000. *SPSS Mengolah Data Statistik Secara Profesional*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Santoso, Singgih. 2005. *Menggunakan SPSS untuk Statistik Parametrik*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Sularto, Lana. 2004. *Pengaruh Kepercayaan dan Pengalaman Terhadap Noat Beli Konsumen Melalui Internet*. Jurnal Ekonomi & Bisnis No. 3, Jilid 9.

Suwardjono. 2003. *Akuntansi Pengantar 1*. Yogyakarta: BPFE.

Wijaya, Tony. 2009. *Analisis Data Penelitian Menggunakan SPSS*. Yogyakarta: Atma Jaya.

©UKDW