

ANALISIS PENGARUH *USER INTERFACE* TERHADAP KEMUDAHAN PENGGUNAAN SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN SEORANG DOKTER

Alfian Nurlifa^{1*}, Sri Kusumadewi², Kariyam³

^{1,2} Magister Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia

³ Program Studi Statistika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Islam Indonesia

Jl. Kaliurang Km 14,5 Yogyakarta, 55584

*Email: lifa.nurlifa13@gmail.com

Abstrak

Kegagalan suatu sistem salah satunya karena kesalahan *user interface* yang terlalu rumit. *User interface* yang rumit justru membuat pengguna menjadi bingung untuk menggunakan sistem. Penelitian ini adalah mengetahui pengaruh *user interface* terhadap tingkat kemudahan penggunaan dalam menggunakan Sistem Pendukung Keputusan yang digunakan oleh seorang dokter untuk mendiagnosis pasiennya. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kemudahan penggunaan yaitu, mudah dipelajari, mudah menjadi terampil, dan mudah digunakan. Untuk melakukan analisis data, penelitian ini menggunakan metode regresi linier berganda dengan analisis komponen utama sebagai langkah antara untuk mendapatkan satu nilai variabel. Analisis regresi berganda dilakukan untuk melihat pengaruh dari variabel mudah dipelajari, mudah menjadi terampil, dan mudah digunakan terhadap variabel kemudahan penggunaan. Hasil analisis menunjukkan bahwa variabel mudah dipelajari, mudah menjadi terampil, dan mudah digunakan berpengaruh secara positif terhadap variabel kemudahan penggunaan dengan nilai *significance* masing-masing sebesar 0.006, 0.011, dan 0.011 terhadap $\alpha=15\%$.

Kata kunci: kemudahan penggunaan, sistem pendukung keputusan, *technology acceptance model*, *user interface*

1. PENDAHULUAN

Salah satu teknologi informasi yang digunakan pada bidang kesehatan adalah Sistem Pendukung Keputusan (SPK). Sistem tersebut digunakan seorang dokter untuk mempermudah dalam pengambilan keputusan diagnosis penyakit pasien. Tentunya sistem tersebut haruslah mempunyai tingkat validitas yang tinggi agar tidak terjadi kesalahan dalam mendiagnosis penyakit pasien.

Setiap teknologi informasi memiliki *interface* atau antarmuka yang berfungsi untuk menjembatani antara pengguna dengan teknologi itu sendiri. Teknologi informasi yang satu dengan yang lain memiliki desain *interface* yang berbeda-beda sesuai dengan fungsi dan kebutuhan penggunaannya. Misalnya, teknologi yang digunakan oleh seorang dokter dengan kebutuhannya untuk memberikan diagnosa kepada pasien akan berbeda dengan teknologi informasi yang digunakan oleh seorang manajer dalam menentukan strategi pada perusahaannya. Ben Shneiderman mengatakan bahwa pada level individu, *user interface* dapat mengubah hidup banyak orang, misalnya *user interface* yang efektif untuk para profesional artinya bahwa seorang dokter dapat melakukan diagnosis lebih akurat dan pilot dapat menerbangkan pesawat lebih aman (Shneiderman, 2005). Dari penjelasan tersebut *user interface* mempunyai peran yang penting dalam efektivitas suatu sistem informasi.

Pembuatan *user interface* bertujuan untuk menjadikan teknologi informasi tersebut mudah digunakan oleh pengguna atau disebut dengan istilah *user friendly*. Istilah *user friendly* digunakan untuk menunjuk kepada kemampuan yang dimiliki oleh perangkat lunak atau program aplikasi yang mudah dioperasikan, dan mempunyai sejumlah kemampuan lain sehingga pengguna merasa betah dalam mengoperasikan program tersebut (Santosa, 2004). Namun terkadang masih ada teknologi informasi yang memiliki *user interface* terlalu rumit sehingga sulit dipahami oleh pengguna.

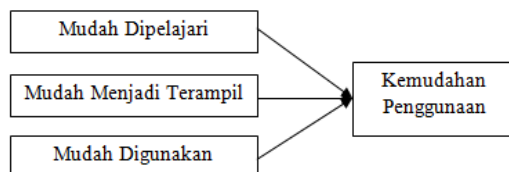
Seringnya, pengguna harus mengatasi frustrasi, ketakutan, dan kegagalan ketika mereka menghadapi menu yang terlalu kompleks, istilah yang sulit dimengerti, atau alur navigasi yang

kacau (Shneiderman, 2005). *User interface* yang terlalu kompleks justru membuat pengguna mengalami kesulitan dalam menggunakan dan tentu saja bisa terjadi kesalahan dalam penggunaan.

Seperti yang disampaikan sebelumnya oleh Coiera, Westbrook, & Wyatt (2006) bahwa desain sistem dapat menyebabkan kerusakan atau kesalahan dalam penggunaan sistem. Oleh karena itu *user interface* sistem merupakan hal yang penting dalam kesuksesan sebuah sistem. *User interface* dapat mendukung pekerjaan seorang dokter lebih optimal sebagaimana sebuah penelitian yang dilakukan oleh Bauer, Guerlain, & Brown (2010). Pada penelitiannya seorang dokter dapat menyelesaikan penilaian secara signifikan lebih cepat menggunakan tampilan grafis yaitu 3.6 menit dibanding 4.4 menit dengan menggunakan *coventional table display*. Selain itu, beberapa pengaruh *user interface* terhadap kemudahan penggunaan sistem seperti tampilan grafik lebih berguna karena dapat memberikan *trend* secara visual (Bauer, Guerlain, & Brown, 2010), desain ukuran ikon yang berpengaruh terhadap kemudahan penggunaan pada layar sentuh (Huang & Lai, 2007).

Technology Acceptance Model (TAM) merupakan model yang dibangun untuk menganalisis penerimaan teknologi yang digunakan. Model ini pertama kali diperkenalkan oleh Fred Davis pada tahun 1986 yang dikembangkan dari model *Theory of Reasoned Action* (TRA). Tujuan model ini untuk memprediksi penerimaan sistem informasi dan memeriksa desain pemasalahan sebelum penggunaan. TAM memprediksi penerimaan pengguna terhadap teknologi ditentukan oleh dua faktor, yaitu kepercayaan terhadap kegunaan dan kepercayaan terhadap kemudahan penggunaan (Dillon & Morris, 1996).

Kepercayaan kemudahan merupakan tingkat kepercayaan seseorang dengan menggunakan sistem akan meningkatkan performa pekerjaan mereka. Sedangkan kepercayaan kemudahan penggunaan merupakan tingkat kepercayaan seseorang bahwa dengan menggunakan sistem akan mengurangi upaya fisik maupun mental (Davis, 1989). Dalam Davis (1989) pada penelitiannya analisis faktor untuk kemudahan penggunaan yaitu mudah dipelajari, mudah dalam pengaturan, jelas dan mudah dimengerti, fleksibel, mudah menjadikan terampil, dan mudah digunakan. Sedangkan Segars dan Grover (1993) meneliti kembali faktor yang mempengaruhi kemudahan penggunaan dengan menggunakan model analisis faktor konfirmatori. Hasilnya adalah terdapat tiga faktor yang mempengaruhi kemudahan penggunaan yaitu, mudah dipelajari, mudah menjadi terampil, dan mudah digunakan, sebagaimana yang terdapat pada gambar 1 yang juga sekaligus menjadi kerangka pemikiran teori pada penelitian ini.



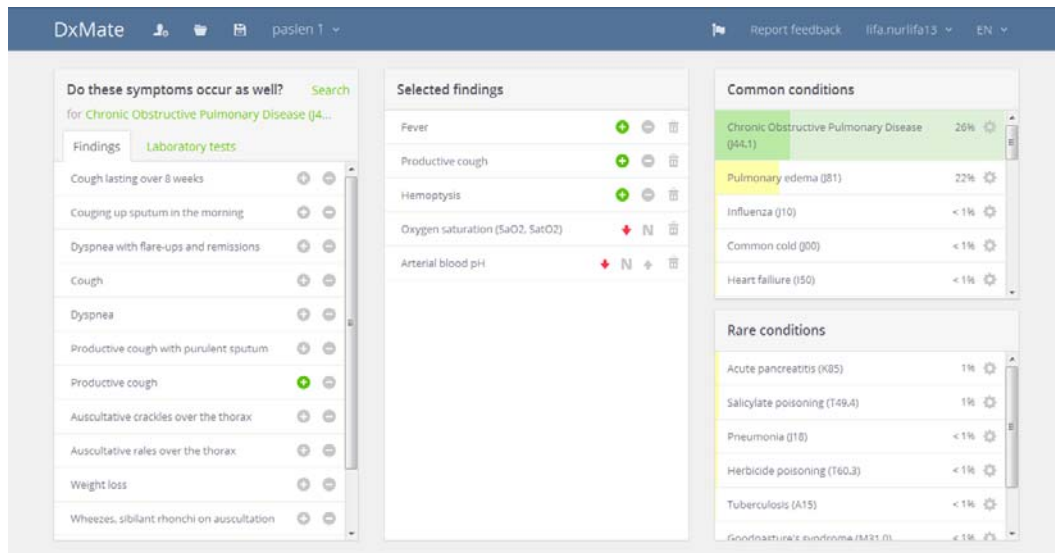
Gambar 1. Kerangka Pemikiran Teori

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah pengaruh *user interface* terhadap tingkat kemudahan penggunaan SPK yang terdiri dari, pertama apakah mudah belajar mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kemudahan penggunaan SPK, kedua apakah mudah menjadi terampil mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kemudahan penggunaan SPK, ketiga apakah mudah digunakan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kemudahan penggunaan. Penelitian ini hanya membahas mengenai *user interface* pada SPK yang digunakan sebagai alat bantu dokter. *User interface* yang digunakan pada penelitian ini berdasarkan aplikasi Sistem Pendukung Keputusan Diagnosis Penyakit DXMate yang merupakan aplikasi berbasis web. Penelitian ini menggunakan dokter umum sebagai responden khususnya yang ada di daerah Kabupaten Tuban.

2. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan sebuah website Sistem Pendukung Keputusan Diagnosis penyakit yang dapat dibuka secara bebas di alamat www.dxmate.com sebagai alat penelitian. *Website* tersebut bernama DxMate yang dibangun oleh infermedica dari Polandia dengan tim yang

beranggotakan para praktisi IT dan dokter yang ahli di bidangnya masing-masing. Responden diminta untuk menggunakan website Sistem Pendukung Keputusan Diagnosis kemudian diminta untuk menilai *user interface* website tersebut. Gambar 2 berikut adalah tampilan antarmuka dari *website DxMate*.



Gambar 2. Tampilan Sistem Pendukung Keputusan Diagnosis

Populasi pada penelitian ini adalah dokter umum yang berada di kabupaten Tuban. Populasi dokter umum di kabupaten Tuban berdasarkan data dari PDUI (Persatuan Dokter Umum Indonesia) tahun 2014 sebanyak 151 orang. Ukuran sampel diambil berdasarkan rumus Slovin sebagai berikut (Sugiyono, 2006).

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

Dimana :

n = ukuran sampel

N = ukuran populasi

e = persen kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan pengambilan sampel

Persen kelonggaran ketidaktelitian yang digunakan pada penelitian ini sebesar 15%. Dari perhitungan tersebut maka penelitian ini menggunakan responden sebanyak 34 dokter umum yang berada di kabupaten Tuban.

Metode analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah Analisis komponen utama dan Regresi Linier Berganda. Analisis komponen utama bertujuan untuk mereduksi data dan menginterpretasikannya (Gaspersz, 1992). Pada penelitian ini, metode analisis komponen utama digunakan sebagai langkah antara hal ini dilakukan karena pada satu variabel terdapat lebih dari beberapa indikator sehingga perlu dikonfersi menjadi satu variabel utama. Setelah melakukan analisis komponen utama kemudian dilanjutkan dengan analisis Regresi Linier Berganda. Pada penelitian ini analisis komponen utama dilakukan untuk setiap variabel. Berikut persamaan umum dari analisis komponen utama (Gaspersz, 1992).

$$Y_j = a_{1j} X_1 + a_{2j} X_2 + \dots + a_{pj} X_p \tag{2}$$

Dimana :

Y_j = komponen utama ke-j

X_j = variabel ke-j (j = 1, 2, ... p)

Regresi adalah studi bagaimana satu variabel yaitu variabel dependen dipengaruhi oleh satu atau lebih dari variabel lain yaitu variabel independen dengan tujuan untuk mengestimasi dan atau memprediksi nilai rata-rata variabel dependen didasarkan pada nilai variabel independen yang diketahui (Widarjono, 2010). Regresi linier berganda adalah ketika terdapat lebih dari satu variabel independen di dalam regresi. Hasil analisis regresi adalah berupa koefisien untuk masing-masing variabel independen (Ghozali, 2011). Berikut ini adalah model persamaan regresi berganda.

$$Y = \beta_0 + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + \varepsilon \quad (3)$$

Dimana :

Y = kemudahan penggunaan

X₁ = mudah dipelajari

X₂ = mudah menjadi terampil

X₃ = mudah digunakan

β₀, β₁, β₂, β₃ = parameter atau koefisien yang akan ditaksir

ε = nilai peubah gangguan yang berkaitan dengan pengamatan ke-i (i= 1, 2, ...n)

Pertanyaan yang digunakan pada kuesioner berdasarkan dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Davis (1989) dan juga berdasarkan Shneiderman (2005) yang disesuaikan dengan penelitian ini. Variabel yang digunakan pada penelitian ini adalah variabel mudah dipelajari, variabel mudah menjadi terampil, variabel mudah digunakan, dan variabel kemudahan penggunaan. Setiap variabel tersebut mempunyai indikator masing-masing. Tabel 1 merupakan indikator dari setiap variabel penelitian.

Tabel 1. Indikator Penelitian

Variabel	No	Item
Mudah Dipelajari (X ₁)	1	Mudah memulai mempelajari
	2	Mudah mempelajari fitur
	3	Mudah mengingat dan menggunakan perintah
	4	Mudah mempelajari pengoperasian
Mudah Menjadi Terampil (X ₂)	5	Mudah menjadi terampil mengoperasikan
	6	Tampilan mudah menjadikan terampil
	7	Mudah menjadi terampil memilih gejala penyakit
	8	Terampil menggunakan fitur
	9	Mudah menjadi terampil menggunakan keyboard atau layar sentuh
Mudah Digunakan (X ₃)	10	Mudah menggunakan
	11	Tampilan mudah digunakan
	12	Mudah menggunakan form pilihan gejala penyakit
	13	Mudah menggunakan fitur
Kemudahan Penggunaan (Y)	14	Mudah menggunakan keyboard atau layar sentuh
	15	Mudah dipelajari
	16	Mudah digunakan
	17	Mudah menjadi terampil
	18	Mudah melakukan yang diinginkan
	19	Jelas saat berinteraksi
	20	Mudah dimengerti
	21	Berinteraksi dengan flexibel

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Jumlah kuesioner yang disebar sebanyak 100 kuesioner, jumlah yang kembali sebanyak 47 kuesioner. Sebanyak 6 kuesioner tidak layak diolah dan sisanya sebanyak 41 kuesioner layak untuk diolah. Setelah dilakukan pengujian validitas dan reabilitas data dengan menggunakan 20 responden, hasilnya adalah valid dan reliabel.

Untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian ini menggunakan analisis regresi linier berganda. Namun sebelum melakukan analisis regresi berganda perlu dilakukan analisis komponen utama terlebih dahulu karena satu variabel yang terdapat pada penelitian ini memiliki beberapa indikator sehingga perlu adanya konfersi menjadi satu variabel utama. Hasil analisis komponen utama untuk variabel kemudahan penggunaan, mudah dipelajari, mudah menjadi terampil, dan mudah digunakan seperti yang terdapat pada gambar 3a, 3b, 3c, dan 3d di bawah ini.

Component Matrix^a

	Component
	1
MP2	.903
MP1	.902
MP4	.891
MP3	.855

Extraction Method: Principal Component Analysis.
a. 1 components extracted.

Gambar 3a. Komponen Matrik untuk Variabel X₁

Component Matrix^a

	Component
	1
MT3	.889
MT4	.879
MT2	.841
MT1	.840
MT5	.833

Extraction Method: Principal Component Analysis.
a. 1 components extracted.

Gambar 3b. Komponen Matrik untuk Variabel X₂

Component Matrix^a

	Component
	1
MG2	.879
MG1	.866
MG5	.840
MG3	.817
MG4	.772

Extraction Method: Principal Component Analysis.
a. 1 components extracted.

Gambar 3c. Komponen Matrik untuk Variabel X₃

Component Matrix^a

	Component
	1
Y1	.847
Y6	.819
Y2	.810
Y5	.795
Y7	.789
Y3	.776
Y4	.776

Extraction Method: Principal Component Analysis.

Gambar 3d. Komponen Matrik untuk Variabel Y

Setelah melakukan analisis komponen utama dilakukan analisis regresi berganda untuk melihat pengaruh dari variabel mudah dipelajari, mudah menjadi terampil, dan mudah digunakan terhadap variabel kemudahan penggunaan. Hasil uji parameter regresi secara serentak dari variabel mudah dipelajari, mudah menjadi terampil, dan mudah digunakan terhadap variabel kemudahan penggunaan mempunyai nilai *significance* 0.000, sehingga disimpulkan bahwa terdapat minimal satu variabel independen yang berpengaruh terhadap variabel dependen.

Untuk mengetahui variabel independen yang mempengaruhi terhadap variabel dependen, maka dilakukan pengujian parameter secara parsial yang dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Koefisien (Analisis Pengujian Parameter Secara Parsial)

Coefficients ^a						
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
(Constant)	1.001E-013	.077		.000	1.000	
1	Mudah Dipelajari	.380	.130	.380	2.929	.006
	Mudah Menjadi Terampil	.215	.131	.215	1.638	.110
	Mudah Digunakan	.364	.136	.364	2.682	.011

a. Dependent Variable: Kemudahan Penggunaan

Dikarenakan hasil dari konstanta tidak signifikan sehingga tidak ada pengaruh sama sekali, maka dilakukan kembali pengujian parameter secara parsial tanpa menggunakan konstanta. Hasil pengujian ulang tanpa menggunakan konstanta terdapat pada tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3. Koefisien Tanpa Menggunakan Konstanta

Coefficients ^{a,b}						
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	Mudah Dipelajari	.380	.128	.380	2.968	.005
	Mudah Menjadi Terampil	.215	.129	.215	1.659	.105
	Mudah Digunakan	.364	.134	.364	2.718	.010

a. Dependent Variable: Kemudahan Penggunaan

b. Linear Regression through the Origin

Hasil uji parameter secara parsial menunjukkan bahwa variabel mudah dipelajari, mudah menjadi terampil, dan mudah digunakan berpengaruh terhadap variabel kemudahan penggunaan. Pada penelitian ini menggunakan α sebesar 15% atau 0.15. Variabel mudah dipelajari memiliki nilai probabilitas yang paling kecil yaitu sebesar $0.005 < 0.15$, variabel mudah digunakan memiliki nilai probabilitas $0.010 < 0.15$, dan variabel mudah menjadi terampil signifikan terhadap $\alpha=15\%$ dengan nilai probabilitas sebesar $0.105 < 0.15$. Nilai koefisiensi determinasi yaitu 0.773 yang berarti variasi kemudahan penggunaan dijelaskan oleh variasi mudah dipelajari, mudah menjadi terampil, dan mudah digunakan sebesar 73.3%, sisanya dijelaskan oleh variabel lain.

3.2 Pembahasan

Dari hasil analisis variansi pengujian secara serentak menunjukkan bahwa terdapat minimal satu dari variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen. Secara parsial variabel mudah dipelajari berpengaruh signifikan dan positif terhadap kemudahan penggunaan, variabel mudah menjadi terampil berpengaruh signifikan dan positif terhadap kemudahan penggunaan, dan variabel mudah digunakan berpengaruh signifikan dan positif terhadap kemudahan penggunaan.

3.2.1 User Interface yang Mudah Dipelajari

User interface yang mudah untuk diingat serta mudah menggunakan perintah dapat meningkatkan kemudahan penggunaan. Pengguna pemula tidak akan mengalami kesulitan ketika ingin menggunakannya kembali jika sistem tersebut mudah untuk diingat, seperti halnya yang disebutkan oleh Nielsen pada Santosa (2009). Salah satu delapan aturan Shneiderman (1998) yaitu sistem yang dapat mengurangi beban memori jangka pendek, karena manusia memiliki

keterbatasan untuk mengolah informasi pada memori jangka pendek mensyaratkan bahwa tampilan haruslah sederhana. Dari pengujian hipotesis variabel mudah dipelajari memiliki *significance* paling kecil yaitu 0.006, dapat dikatakan bahwa sistem DxMate sudah cukup mudah untuk dipelajari dengan tampilannya yang cukup sederhana.

Selain itu, *user interface* pada fitur atau menu yang mudah dipelajari pada Sistem Pendukung Keputusan juga dapat meningkatkan kemudahan penggunaan. Pengoperasian yang mudah dipelajari, kemudahan menggunakan perintah pada *user interface* dapat berpengaruh terhadap kemudahan penggunaan Sistem Pendukung Keputusan.

3.2.2 User Interface yang Mudah Menjadikan Terampil

Dari hasil pengujian hipotesis yang dilakukan untuk variabel mudah menjadi terampil memiliki probabilitas sebesar $0.105 < 0.15$, dapat disimpulkan bahwa *user interface* yang mudah menjadikan terampil berpengaruh terhadap kemudahan penggunaan. *User interface* yang mudah menjadi terampil akan meningkatkan kemudahan penggunaan, karena semakin seorang pengguna terampil dalam menggunakan sistem akan semakin sedikit terjadi kesalahan.

User interface yang mudah menjadikan terampil perlu memperhatikan saat memilih ragam dialog apa yang akan digunakan. Hal ini perlu dilakukan agar pengguna tidak banyak melakukan kesalahan sehingga mudah menjadi terampil saat mengoperasikan Sistem Pendukung Keputusan. Pemilihan ragam dialog dan tampilan juga perlu memperhatikan perangkat interaktif apa yang digunakan ketika mengoperasikan. Huang dan Lai (2007) pada penelitiannya mengenai desain ikon pada layar sentuh menemukan bahwa desain untuk layar sentuh tersebut berbeda ketika menggunakan keyboard. Desain *user interface* pada sistem DxMate baik ketika saat menggunakan layar sentuh maupun menggunakan keyboard tidak menimbulkan perbedaan yang berarti karena pengguna masih merasa terampil menggunakan keduanya.

3.2.3 User Interface yang Mudah Digunakan

Variabel mudah digunakan juga mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kemudahan penggunaan, nilai probabilitas sebesar $0.010 < 0.15$. *User interface* yang mudah digunakan dapat meningkatkan kemudahan penggunaan pada Sistem Pendukung Keputusan. *User interface* yang mudah digunakan akan membuat pengguna menjadi terampil menggunakannya. Pemilihan ragam dialog juga diperlukan untuk dapat membuat *user interface* yang mudah digunakan oleh pengguna. Penggunaan ragam dialog yang sesuai dengan kebutuhan akan memudahkan saat mengoperasikannya. *User interface* pada sistem DxMate mudah digunakan baik saat pengguna menggunakan perangkat interaktif menggunakan keyboard ataupun layar sentuh.

3.1.4 Rekomendasi

Dari hasil analisis yang dilakukan sebelumnya dan dari teori-teori yang dijadikan sebagai landasan pada penelitian ini, dapat direkomendasikan mengenai *user interface* SPK Diagnosis Penyakit. Pertama, pemilihan menu yang sederhana sehingga pengguna lebih mudah mengingat kembali terutama bagi pengguna pemula. Santosa (2009) menyebutkan beberapa skema jenis menu yang digunakan seperti menu tunggal, deret linier, struktur pohon, jaring tak berputar, dan jaring berputar. Penggunaan jenis menu tersebut tentunya memiliki tujuan masing-masing agar memudahkan pengguna dalam menggunakan sistem, namun kesalahan pemilihan dapat membuat pengguna merasa bingung terutama pengguna pemula. Kebingungan dan disorientasi sering dilaporkan oleh pengguna situs Web yang mengalami kesulitan ketika melakukan navigasi pada jaring berputar berskala besar (Shneiderman dan Plaisant, 2005). Menu yang disusun secara linier atau berurutan dapat membantu pengguna pemula untuk menggunakan sistem, sedangkan menu serempak akan membantu pengguna ahli untuk melakukan tugas rumit seperti yang dikatakan oleh Hoch-heiser dan Shneiderman (1999) pada Santosa (2009).

Kedua yaitu penggunaan menu ikon untuk layar sentuh tidak disarankan berukuran kecil. Seperti yang disebutkan oleh Huang dan His Lai (2007) bahwa ikon yang kecil tidak cocok untuk layar sentuh karena akan mengurangi kegunaan, sehingga perlu dipertimbangkan desain yang sesuai jika sistem tersebut juga dapat digunakan dengan menggunakan layar sentuh. Hal ini juga dapat meningkatkan ketrampilan pengguna ketika menggunakan sistem SPK.

Ketiga, penggunaan istilah yang tepat dan mudah diingat. Santosa (2009) mengatakan bahwa beberapa faktor perancangan yang perlu diperhatikan seperti pengorganisasian tugas, penggunaan istilah yang tepat, urutan pilihan, tata letak, dan rancangan grafik, kunci-cepat untuk pengguna ahli, *online help*, pembetulan kesalahan, dan mekanisme seleksi. Penggunaan istilah yang tepat dan mudah diingat tentunya akan membantu pengguna dalam mengingat yang dikarenakan keterbatasan manusia dalam mengolah memori jangka pendek. Hal ini akan sangat membantu terutama bagi pengguna pemula.

4. KESIMPULAN

Dari pembahasan yang dilakukan sebelumnya pada penelitian ini, dapat diambil kesimpulan pengaruh *user interface* terhadap kemudahan penggunaan sebagai berikut :

- (1) Variabel mudah dipelajari berpengaruh terhadap kemudahan penggunaan Sistem Pendukung Keputusan.
- (2) Variabel mudah menjadi terampil berpengaruh terhadap kemudahan penggunaan Sistem Pendukung Keputusan.
- (3) Variabel mudah digunakan berpengaruh terhadap kemudahan penggunaan Sistem Pendukung Keputusan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Dikti atas dukungan pendanaan melalui Hibah Tim Pascasarjana sehingga proses penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Bauer, D. T., Guerlain, S., & Brown, P. J., (2010), *The Design and Evaluation of Graphical Display for Laboratory Data*.
- Coiera, E., Westbrook, J., & Wyatt, J., (2006), *The Safety and Quality of Decision Support System*, IMIA.
- Davis, F. D., Bagozzi, R. P., & Warsaw, P. R., (1989), *User Acceptance of Computer Technology : A Comparison of Two Theoretical Models*, *Management Science* .
- Davis, F. D., (1989), *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology*, *MIS Quarterly*.
- Dillon, A., & Morris, M. G., (1996), *User Acceptance of Information Technology : Theories and Models*, M. Williams.
- Gaspersz, V., (1992), *Teknik Analisis dalam Penelitian Percobaan Jilid 2*, TARSITO, Bandung.
- Ghozali, I., (2011), *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 19 edisi 5*, BP Universitas Diponegoro, Semarang.
- Huang, H., & Lai, H.-H., (2007), *Factors Influencing the Usability of Icons in the LCD Touchscreen*, Elseiver.
- Santosa, I., (2004), *Interaksi Manusia dan Komputer*, Andi, Yogyakarta.
- Santosa, I., (2009), *Interaksi Manusia dan Komputer edisi 2*, Andi, Yogyakarta.
- Segars, A. H., & Grover, V., (1993), *Re-Examining Perceived Ease of Use and Usefulness : A Confirmatory Factor Analysis*, *MIS Quarterly*.
- Shneiderman, B., (1998), *Designing the User Interface, Strategy for Effective Human-Computer Interaction*, Third Edition, Addison Wesley.
- Shneiderman, B., & Plasant, C., (2005), *Designing User Interface*, Pearson Education Inc., United States of America.
- Sugiyono, (2006), *Statistika Untuk Penelitian*, Alfabeta, Bandung.
- Widarjono, A., (2010), *Analisis Statistika Multivariate Terapan*, Unit Penerbitan dan Percetakan Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen YKPN, Yogyakarta..