

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Telaah Pustaka

1. Rumah Sakit

a. Pengertian

Rumah sakit merupakan sarana kesehatan tempat menyelenggarakan upaya kesehatan dimana dalam pelaksanaannya menggunakan berbagai kesatuan anggota tim yang sudah dilatih dan dididik untuk menangani hal-hal medik yang bertujuan pada pemulihan pasien dan pemeliharaan kesehatan. Berbagai kegiatan di bidang kesehatan dilaksanakan dengan berbagai macam pendekatan, seperti: pemeliharaan kesehatan, usaha peningkatan kesehatan (*promotif*), pencegahan dari penyakit yang ada (*preventif*), penyembuhan dari penyakit (*kuratif*) serta pemulihan kesehatan (*rehabilitatif*). Hal tersebut dilaksanakan secara terpadu, menyeluruh, dan berkesinambungan. (Siregar, Charles, 2004). Rumah sakit didefinisikan sebuah institusi pelayanan kesehatan yang menyelenggarakan pelayanan kesehatan per orang secara paripurna dimana memberikan pelayanan baik itu kegawatdaruratan, rawat jalan maupun rawat inap. (Republik Indonesia, 2009)

b. Fungsi Rumah sakit

Fungsi rumah sakit adalah : (Republik Indonesia, 2009)

- 1) Menyelenggarakan kegiatan pelayanan, pengobatan dan pemulihan kesehatan yang sesuai dengan standar pelayanan dari Rumah sakit yang ada
- 2) Memelihara dan melakukan peningkatan kesehatan personal melalui pelayanan yang paripurna
- 3) Menyelenggarakan pendidikan dan pelatihan terhadap SDM sebagai upaya meningkatkan kemampuan dalam hal memberikan pelayanan kesehatan
- 4) Menyelenggarakan penelitian dan mengembangkan serta menapisakan teknologi di bidang kesehatan sebagai upaya untuk meningkatkan pelayanan kesehatan dengan memperhatikan etika ilmu di dalam bidang kesehatan

c. Sumber Daya Manusia

Rumah sakit memerlukan sumber daya manusia sebagai aspek terpenting dalam operasionalnya. Sumber daya manusia tersebut mencakup seluruh pegawai baik pegawai medis maupun pegawai non medis. Menurut (Ilyas, 2000) salah satu indikator keberhasilan rumah sakit yang efektif dan efisien adalah tersedianya SDM yang cukup dengan kualitas yang tinggi, professional sesuai dengan fungsi dan tugas setiap personil.

2. Sistem Informasi

a. Pengertian

Sistem informasi adalah suatu sistem yang mampu mempertemukan kebutuhan yang terdapat dalam suatu organisasi, yaitu pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan laporan-laporan yang diperlukan oleh pihak tertentu (Jogiyanto, 2008).

Sistem tersebut terdiri dari beberapa elemen yang saling berkaitan satu sama lain dan bekerja sama untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Elemen-elemen tersebut adalah:

- a) Elemen sistem konvensional yaitu data, manusia dan prosedur
- b) elemen sistem modern yaitu data, manusia, prosedur, *hardware* dan *software*.

Sistem dapat bekerja dengan baik karena elemen di dalamnya saling berinteraksi dan bekerja sama untuk menghasilkan suatu *output*. Hasil pengolahan data yang berguna bagi penerimanya inilah yang disebut informasi. Informasi meliputi data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Adapun kualitas dari suatu informasi tergantung dari tiga hal, yaitu akurat, tepat waktu, dan relevan.

Sistem informasi merupakan sarana penting bagi manajemen dalam tahap perencanaan, pengendalian dan pengambilan keputusan.

b. Sistem Informasi Manajemen (SIM)

Sistem informasi manajemen merupakan kumpulan dari interaksi sistem-sistem informasi yang bertanggung jawab dalam mengumpulkan data-data dan mengolahnya untuk menyajikan informasi yang bermakna sehingga berguna bagi semua tingkatan manajemen di dalam kegiatannya. Kegiatan tersebut dalam hal ini meliputi kegiatan perencanaan dan pengendalian (Wira, 2007).

Sistem informasi manajemen merupakan penerapan dari suatu sistem informasi yang terdapat di dalam organisasi yang berfungsi untuk mendukung informasi yang dibutuhkan dan diperlukan oleh semua tingkatan manajemen.

Tingkatan manajemen dalam sebuah Sistem informasi manajemen dapat disusun menjadi tiga tingkatan, yaitu :

1. *Top Management,*

Dimana tugas yang dilakukan dalam tingkatan ini adalah :

Tugas perencanaan, yang meliputi: perencanaan keuangan, perencanaan pengembangan, serta perencanaan strategik lainnya.

2. *Middle Management,*

Dimana tugas yang dilakukan dalam tingkatan ini adalah :

- a. Bertanggung jawab atas performa produksi yang dihasilkan
- b. Perencanaan taktis di lapangan
- c. Sebagai pengambil keputusan untuk pengendalian manajemen.

3. *Lower Management,*

Dimana tugas yang dilakukan dalam tingkatan ini adalah :

- a. Menangani kontrol atas jalannya organisasi
- b. Mengolah transaksi yang terjadi
- c. Merencanakan usaha untuk mendukung operasional rutin dari manajemen

Tingkatan manajemen dari SIM ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing organisasi.

c. **Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit (SIMRS)**

Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit (SIMRS) adalah suatu sistem teknologi informasi komunikasi yang berfungsi untuk memproses dan mengintegrasikan seluruh alur proses dari pelayanan di suatu Rumah Sakit dalam bentuk jaringan koordinasi, pelaporan dan prosedur administrasi yang digunakan untuk memperoleh informasi secara tepat dan akurat, serta merupakan

bagian dari Sistem Informasi Kesehatan. (Menteri Kesehatan Republik Indonesia, 2013)

Undang Undang No. 44 tahun 2009 tentang Rumah Sakit, pasal 52 menyatakan bahwa penyedia layanan kesehatan khususnya rumah sakit diwajibkan memiliki Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit. SIMRS adalah suatu tatanan yang berurusan dengan pengumpulan data, pengelolaan data, penyajian informasi, analisis dan penyimpulan informasi untuk kegiatan rumah sakit (Boy Sabarguna, 2005). Fungsi SIMRS dalam penerapannya adalah sebagai informasi dalam proses perencanaan dan pengelolaan rumah sakit. Dilihat dari fungsinya maka dapat diperoleh manfaat SIMRS yaitu dalam permintaan tujuan dan target, pelaksanaan kebutuhan, alokasi sumber daya, pengendalian mutu pelayanan, dan evaluasi program pada seluruh tipe system informasi yaitu system informasi klinis, administratif dan manajemen.

Pengguna SIMRS saat ini berkembang pesat di Indonesia, terutama pada rumah sakit. Rancangan global SIMRS berisi subsistem, modul, submodul dan aplikasi. Pada subsistem mencakup subsistem rekam medik, layanan kesehatan, personalia, sarana/prasarana, keuangan, dan manajemen (Handoyo, et al, 2008).

d. *Usability*

Definisi *usability* yang dikemukakan oleh beberapa ahli adalah sebagai berikut:

1) *Usability* menurut (Jeff Axup, 2004),

usability dapat didefinisikan sebagai ukuran dari sebuah karakteristik yang mampu menjelaskan seberapa efektif seorang pengguna dalam hubungannya dan berinteraksi dengan suatu produk. Dalam arti lain, *usability* juga merupakan ukuran seberapa mudah suatu produk dapat dipelajari dengan cepat oleh pengguna dan seberapa mudah suatu produk tersebut bisa digunakan.

2) *Usability* menurut *International Organization for Standardization* (ISO 9241-11, 1998)

usability dapat didefinisikan sebagai tingkat dimana sebuah produk bisa digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektif, efisien dan memperoleh kepuasan dalam konteks penggunaannya.

Usability dapat didefinisikan dalam 5 (lima) komponen kualitas, yaitu: (Jacob Nielsen, 2012)

1. *Learnability*

mengukur seberapa mudah pengguna dapat mempelajari cara menggunakan suatu produk untuk pertama kalinya;

2. *Efficiency*

mengukur seberapa cepat pengguna dapat melakukan tugasnya menggunakan produk tersebut;

3. *Memorability*

sejauh mana pengguna suatu produk mampu mengingat langkah-langkah ataupun proses yang telah dilakukan dengan menggunakan produk tersebut dalam mencapai tujuannya

4. *Error*

adalah seberapa banyak pengguna produk melakukan kesalahan, sejauh apa akibat dari kesalahan tersebut, serta mudah atau tidaknya pengguna mengatasi kesalahannya tersebut

5. *Satisfaction*

adalah apa yang dirasakan oleh pengguna saat menggunakan suatu produk, serta bagaimana tanggapan pengguna terhadap desain produk tersebut secara keseluruhan.

e. Evaluasi terhadap Kinerja dari Sistem Informasi

1) Pengertian

Evaluasi menurut Dunn yang dikutip oleh Riant Nugroho dalam bukunya Kebijakan Publik (Formulasi, Implementasi, dan Evaluasi) mendefinisikan bahwa “Evaluasi mempunyai arti yang berhubungan, masing-masing menunjuk pada aplikasi beberapa skala nilai terhadap hasil kebijakan dan

program. Secara umum istilah evaluasi dapat disamakan dengan penafsiran (*appraisal*), pemberian angka (*Rating*) dan penilaian (*Assesment*), kata-kata yang menyatakan usaha untuk menganalisis hasil kebijakan dalam arti satuan lainnya. Dalam arti yang lebih spesifik, evaluasi berkenaan dengan produksi informasi mengenai nilai atau manfaat hasil kebijakan". (Nugroho, 2004)

2) Tujuan Evaluasi Suatu Sistem Informasi

Adapun tujuan dari evaluasi suatu sistem informasi adalah untuk:

- a. Menentukan seberapa besar peningkatan kualitas yang diperlukan dalam suatu produk;
- b. Menentukan bagian mana dari sebuah produk yang perlu ditingkatkan kualitasny;
- c. Mampu mencapai kualitas kerja teknik yang lebih baik dari sebelumnya, setidaknya dapat lebih seragam dan lebih dapat diperkirakan atau diprediksi hasilnya sehingga dapat membuat kinerja teknis menjadi lebih dapat diatur dan dikendalikan.

3) Model Evaluasi

Terdapat banyak sekali model yang dapat digunakan untuk mengevaluasi suatu sistem informasi. Model yang biasa dan

sering digunakan dalam evaluasi sistem informasi, di antaranya adalah:

a. ***System Usability Scale (SUS)***

System Usability Scale (SUS) adalah merupakan metode uji pengguna sistem informasi yang menyediakan alat ukur yang bisa diunggulkan. Model ini diaplikasikan dengan memakai 10 pertanyaan dimana disusun dengan bentuk kuesioner yang kemudian diikuti dengan 5 opsi jawaban untuk setiap pertanyaannya dengan dimulai Sangat Setuju hingga Sangat Tidak Setuju.

Metode ini diperkenalkan pada tahun 1986 oleh John Brooke. Metode ini dapat digunakan untuk mengevaluasi berbagai jenis produk maupun pelayanan, yang mana di dalamnya termasuk Perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), perangkat *mobile*, *website* dan aplikasi.

Metode uji pengguna *System Usability Scale* ini menggunakan 10 item pertanyaan sebagai berikut:

1. Saya rasa, saya akan sering untuk menggunakan sistem ini
2. Saya merasa sistem ini terlalu rumit, padahal sebenarnya dapat dibuat sederhana
3. Saya rasa sistem mudah untuk digunakan

4. Saya rasa saya membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan sistem ini
5. Saya menemukan bahwa terdapat berbagai macam fungsi yang terintegrasi dengan baik dalam sistem
6. Saya rasa banyak hal yang tidak konsisten terdapat dalam sistem
7. Saya rasa mayoritas pengguna akan belajar menggunakan sistem ini secara cepat
8. Saya menemukan bahwa sistem sangat tidak praktis
9. Saya sangat percaya dalam menggunakan sistem ini
10. Saya harus belajar banyak hal terlebih dahulu sebelum saya dapat menggunakan sistem ini.

Masing-masing pernyataan terdapat 5 opsi respon, yaitu sebagai berikut:

1. Sangat Tidak Setuju
2. Tidak Setuju
3. Netral
4. Setuju
5. Sangat Setuju

Penilaian dalam SUS adalah sebagai berikut:

1. Untuk pertanyaan dengan nomor ganjil, maka nilai skor yang dijawab oleh responden pada kuesioner dikurangi 1 poin
2. Untuk pertanyaan dengan nomor genap, maka nilai skor yang dijawab oleh responden pada kuesioner dikurangi 5 poin
3. Semua skor dijumlahkan, kemudian dikalikan dengan 2,5. Nilai koesioner yang akan diperoleh adalah antara 0-100
4. Nilai rata-rata dari model SUS adalah 68. Nilai di atas 68 berarti puas, sedangkan nilai di bawah 68 berarti tidak puas. (Jeff, Sauro, 2011)

b. ***Single Ease Question (SEQ)***

Single Ease Question (SEQ) merupakan salah satu metode pengujian yang digunakan untuk mengukur kemudahan yang dirasakan pengguna setelah menyelesaikan semua skenario/*task* yang diberikan. (Sauro, J., & Lewis, J. R., 2012)

SEQ terdiri dari satu pertanyaan dengan skala *Likert* 1 sampai 7 dari pilihan Sangat Sulit, Sulit, Tidak Mudah, Cukup, Tidak Sulit, Mudah dan Sangat Mudah.

c. ***Technology Acceptance Model (TAM)***

Technology Acceptance Model (TAM) adalah suatu model pengukuran yang dikemukakan pada tahun 1989 oleh Fred D. Davis dimana dipergunakan oleh pengguna (*user*) dari suatu teknologi untuk menjelaskan bagaimana penerimaan teknologi akan digunakan.

TAM sampai dengan saat ini masih merupakan salah satu model yang paling banyak digunakan oleh pengguna teknologi informasi untuk memprediksi bagaimana penerimaan terhadap teknologi informasi tersebut. (Gefen, D et al., 2003),

Adapun tujuan dari model ini adalah untuk menjelaskan faktor-faktor utama perilaku dari pemakai teknologi informasi terhadap penerimaan dari penggunaan teknologi informasi itu sendiri.

Perkembangan dari penelitian tentang TAM dapat dijelaskan secara ringkas sebagai berikut:

a. Tahun 1986-1995: Periode pengenalan model

Periode ini merupakan evolusi *Theory of Reasoned Action* (TRA) menjadi *Technology Acceptance Model* (TAM). Dalam periode ini para peneliti melakukan suatu penelitian yang berfokus kepada 2 (dua) hal, yakni bagaimana menerapkan model TAM ini dalam suatu

teknologi ataupun bidang ilmu yang lain untuk kemudian membandingkannya dengan model yang sebelumnya yaitu TRA. Hal ini dilakukan untuk mencari tahu perbedaan antara TAM dan TRA serta keunggulan masing-masing.

b. Tahun 1992-1996: Periode validasi model

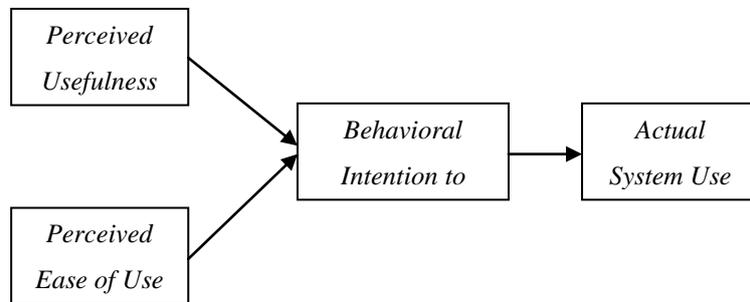
Dalam periode ini penelitian dilakukan untuk menginvestigasi apakah instrumen yang dipakai oleh TAM cukup mampu untuk bertahan atau tidak.

c. Tahun 1994-2003: Periode pengembangan model

Proses validasi pada periode sebelumnya dianggap hasilnya memuaskan. Oleh sebab itu kemudian dilakukan pengembangan selanjutnya yaitu dengan mengikutsertakan variabel-variabel eksternal yang meliputi unsur organisasi, individu, dan karakteristik kerja.

d. Tahun 2002-2003: Periode elaborasi model

Dalam periode ini proses elaborasi dibagi menjadi dua, dimana proses yang pertama bertujuan untuk mengembangkan generasi selanjutnya dari TAM. Sedangkan proses yang kedua bertujuan untuk mengatasi masalah keterbatasan yang ada dalam model TAM.



Gambar 2.1. Skema *Technology Acceptance Model* (TAM)
Sumber: Davis et al (1989), Venkatesh et al (2003)

Dari hasil penelitian tersebut dapat dipahami bahwa reaksi dan persepsi dari pengguna teknologi informasi akan mempengaruhi sikapnya dalam hal penerimaan suatu teknologi informasi. Faktor yang dapat mempengaruhi tersebut adalah persepsi dari pengguna atas manfaat dan kemudahan dari penggunaan teknologi informasi.

Model TAM mengemukakan bahwa ketika pengguna suatu teknologi informasi ditawarkan untuk memakai suatu sistem yang baru, ada sejumlah faktor yang mempengaruhi keputusan mengenai bagaimana dan kapan akan menggunakan sistem baru tersebut. Faktor tersebut adalah: *usefulness*, dimana pengguna meyakini bahwa dengan

mereka menggunakan sistem tersebut, akan meningkatkan kinerja mereka; dan *ease of use*, dimana pengguna meyakini bahwa dengan menggunakan sistem ini mereka akan mudah menggunakannya dan membebaskan mereka dari kesulitan-kesulitan yang ada.

d. *Usefulness, Satisfaction, and Ease of use (USE)*

USE *Questionnaire* diperkenalkan oleh Arnold (Arnie) M. Lund pada tahun 1998. *Usefulness, Satisfaction, and Ease of use Questionnaire* adalah salah satu instrument yang berupa paket kuesioner yang dapat digunakan untuk mengukur penelitian mengenai *usability*. (Lund, 2001)

Paket kuesioner USE digunakan karena dapat mencakup 3 dimensi pengukuran *usability* menurut (ISO 9241-11, 1998), yaitu efisiensi, efektifitas dan kepuasan.

Meskipun ditemukan juga beberapa dimensi yang lain, akan tetapi 3 hal tersebut adalah merupakan parameter yang paling mudah diamati dan dibandingkan hasilnya jika harus mengevaluasi lebih dari satu antarmuka suatu produk teknologi informasi.

Bentuk paket kuesioner USE terdiri dari 30 pertanyaan yang mencakup 4 aspek, yaitu:

1. *Usefulness*, yang terdiri dari 8 pernyataan

2. *Ease of use*, yang terdiri dari 11 pernyataan
3. *Ease of learning*, yang terdiri dari 4 pernyataan
4. *Satisfaction*, yang terdiri dari 7 pernyataan

Kuesioner tersebut dibuat dalam bentuk skor dengan 7 poin dengan menggunakan model Skala *Likert* yang digunakan untuk mengukur tingkat persetujuan *user* terhadap pernyataan di atas, dari Sangat Tidak Setuju sampai dengan Sangat Setuju.

B. Penelitian Terdahulu

Pentingnya dalam hal mengetahui pengalaman pengguna (*user*) ketika berinteraksi dengan produk suatu teknologi informasinya, mendorong untuk dilakukannya beberapa penelitian, yaitu antara lain:

Nama Peneliti	Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Metode	Hasil
Khoirida Aelani dan Falahah	2012	Pengukuran <i>Usability</i> sistem menggunakan <i>USE Questionnaire</i> (Studi Kasus Aplikasi Perwalian <i>Online</i> STMIK “AMIKBANDUNG”)		<ul style="list-style-type: none"> - Berdasarkan hasil penelitian pengukuran dengan menggunakan <i>USE Questionnaire</i>, aplikasi perwalian <i>online</i> bisa diterima dengan baik oleh penggunaannya, dianggap bermanfaat, serta dapat membantu pekerjaan. Akan tetapi tingkat kepuasan dari penggunaannya masih kurang.
Vivi Sahfitri dan Maria Ulfa	2015	Evaluasi <i>Usability</i> sistem E-Learning sebagai aplikasi pendukung proses pembelajaran di Perguruan Tinggi Menggunakan <i>USE Questionnaire</i>		<ul style="list-style-type: none"> - Dengan menggunakan Uji t dalam penelitian ini, secara parsial, variabel <i>usefulness</i> dan <i>Ease of learning</i> berpengaruh signifikan dan positif terhadap variabel <i>satisfaction</i>. Akan tetapi variabel <i>ease of use</i> tidak berpengaruh signifikan dan positif terhadap variabel <i>satisfaction</i>. - Dengan menggunakan Uji F, penelitian ini dapat disimpulkan bahwa secara simultan variabel

				<i>usefulness</i> , variabel <i>Ease of use</i> dan variabel <i>Ease of learning</i> berpengaruh terhadap variabel <i>satisfaction</i> . secara signifikan dan positif
Wahyu Andhyka Kusuma, Vebrian Noviasari dan Gita Indah Marthasari	2016	Analisis <i>Usability</i> dalam <i>User Experience</i> pada Sistem KRS-Online UMM menggunakan <i>USE Questionnaire</i>		<ul style="list-style-type: none"> - Pengukuran <i>usability</i> menghasilkan nilai persentase kelayakan sebesar 73,312 yang menunjukkan bahwa hasil pengukuran <i>usability</i> sistem KRS-Online memiliki nilai "layak". Terdapat pengaruh signifikan antara variabel bebas, yaitu variabel: <i>usefulness</i>, <i>ease of use</i>, dan <i>ease of learning</i> terhadap variabel terikat, yaitu variabel <i>satisfaction</i>, yang sudah dilakukan secara simultan - Secara parsial, variabel <i>usefulness</i> dan <i>ease of use</i> berpengaruh terhadap variabel <i>satisfaction</i> secara signifikan. Sedangkan variabel <i>ease of learning</i> tidak berpengaruh terhadap variabel <i>satisfaction</i> secara signifikan

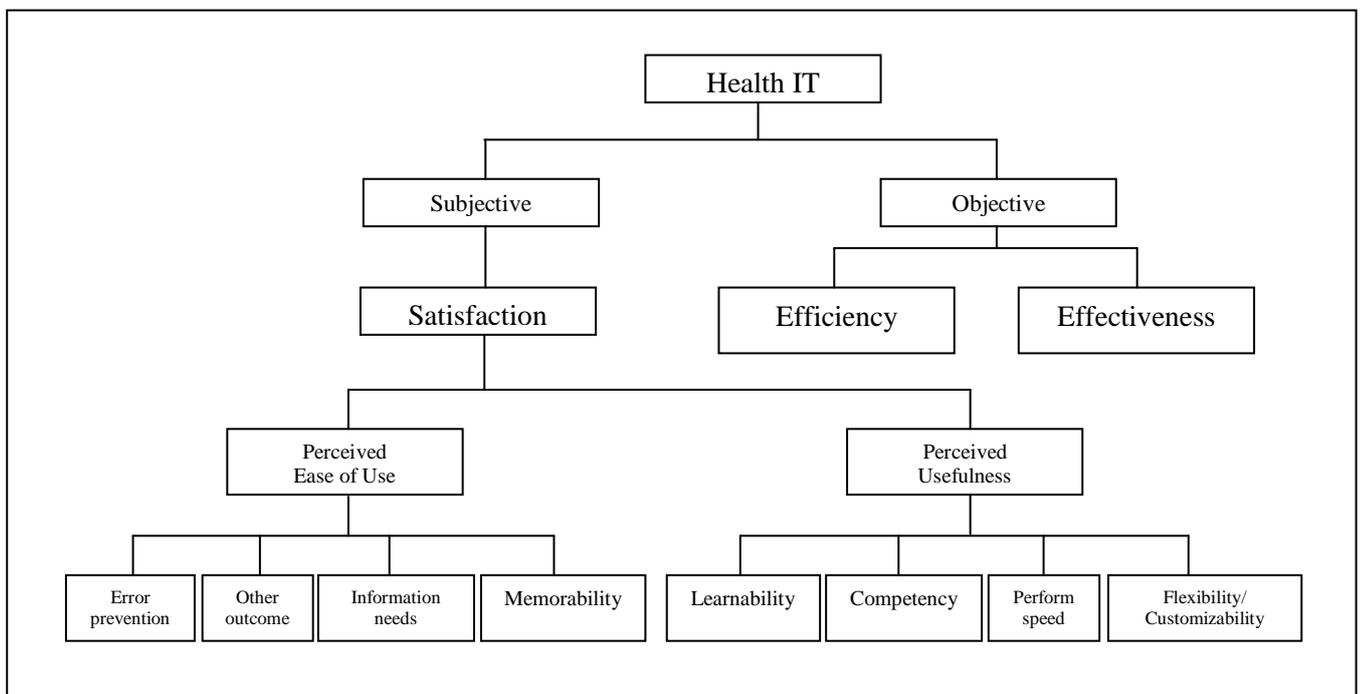
Tabel 2.1 Penelitian terdahulu

C. Landasan Teori

Evaluasi dari sebuah *usability* adalah suatu metode untuk mengidentifikasi masalah secara spesifik dengan menggunakan produk teknologi informasi dan secara khusus fokus pada interaksi antara pengguna dan pekerjaan yang dilakukannya. Istilah *usability* mengacu pada satu set dari beberapa konsep, seperti waktu pelaksanaan, kinerja, kepuasan pengguna, dan kemudahan untuk mempelajari, dimana semua hal tersebut disatukan (Abran et al., 2003)

Sebuah model evaluasi mengenai sistem informasi kesehatan dikembangkan sebagai respon dari adanya kesenjangan yang terjadi saat ini

antara bidang kesehatan dengan bidang lainnya. Model evaluasi sistem informasi kesehatan dikembangkan sebagai sebuah model terintegrasi dari beberapa teori sebagai kerangka evaluasi *usability* yang komprehensif. (Yen, 2010)



Gambar 2.2 *Health IT Usability Evaluation Model*
 Sumber: (Yen, 2010)

Dalam suatu penelitian, pengukuran *usability* dilakukan dengan menggunakan suatu kuesioner yang akan menghasilkan data. Data tersebut kemudian diolah sehingga dapat diperoleh hasil yang memperlihatkan seberapa besar tingkat efektivitas, efisiensi dan kepuasan dari penggunaan suatu sistem informasi. Terdapat beberapa kuesioner yang dapat digunakan untuk mengukur *usability*. Salah satu kuesioner yang baik dan dapat dipakai untuk mengukur *usability* adalah paket *USE Questionnaire*. (Lund, 2001) Paket kuesioner ini cukup tepat untuk dipakai karena di dalamnya terdapat

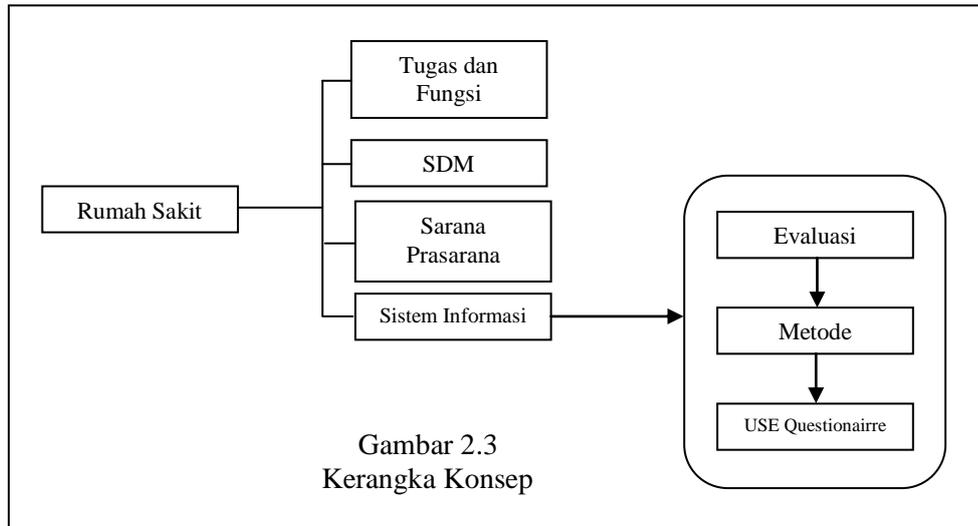
tiga dimensi pengukuran *usability* menurut ISO yaitu: efektivitas, efisiensi dan kepuasan. USE merupakan singkatan dari *Usefulness*, *Satisfaction*, dan *Ease of Use*.

Bentuk paket USE *Questionnaire* terdiri dari 30 pertanyaan yang mencakup 4 aspek, yaitu:

1. *Usefulness*, yang terdiri dari 8 pernyataan
2. *Ease of use*, yang terdiri dari 11 pernyataan
3. *Ease of learning*, yang terdiri dari 4 pernyataan
4. *Satisfaction*, yang terdiri dari 7 pernyataan

Paket USE *Questionnaire* tersebut disusun dengan menggunakan model Skala *Likert* dalam bentuk skor dengan 7 poin yang digunakan untuk mengukur seberapa besar tingkat persetujuan pengguna suatu sistem informasi terhadap pernyataan yang diberikan, dari pilihan Sangat Tidak Setuju sampai dengan Sangat Setuju.

D. Kerangka Konsep



E. Hipotesis

Penelitian ini menggunakan salah satu desain penelitian yaitu penelitian deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan fenomena yang terjadi pada suatu kondisi situasi. Penelitian deskriptif dapat menggunakan dua pendekatan, yaitu pendekatan kuantitatif, yakni berupa mengumpulkan dan mengukur data yang berbentuk angka, dan atau pendekatan kualitatif, yakni menggambarkan kondisi/keadaan secara kata-kata (naratif). (Sukmadinata, 2011)

Penelitian ini dapat disusun menjadi beberapa hipotesis sebagai berikut:

- Ho Tidak ada perbedaan persepsi mengenai aspek *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning* dan *satisfaction* antara mahasiswa dengan manajemen RSGM
- H1 Terdapat perbedaan persepsi mengenai aspek *usefulness* antara mahasiswa dengan manajemen RSGM

- H2 Terdapat perbedaan persepsi mengenai aspek *ease of use* antara mahasiswa dengan manajemen RSGM
- H3 Terdapat perbedaan persepsi mengenai aspek *ease of learning* antara mahasiswa dengan manajemen RSGM
- H4 Terdapat perbedaan persepsi mengenai aspek *satisfaction* antara mahasiswa dengan manajemen RSGM