


Pelatihan Figma untuk Desain Interface SIM Klinik bagi Petugas Rekam Medis Keanjen

¹⁾Bhre Diansyah Dinda Khalifatulloh*, ²⁾Endang Krisnawati

^{1,2)}Manajemen Informasi Kesehatan, STIKES Panti Waluya, Malang, Indonesia

Email Corresponding: Bhrediansyah98@gmail.com*

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Desain Interface Aplikasi Figma SIM Klinik Desain Antarmuka Rekam Medis	Klinik Jaya Kusuma Husada Keanjen masih mengelola peminjaman dan pengembalian berkas rekam medis secara manual tanpa modul khusus pada Sistem Informasi Manajemen Klinik (SIM Klinik), sehingga berisiko terjadi keterlambatan, kesalahan pencatatan, dan kehilangan dokumen. Selain itu, petugas rekam medis belum memiliki keterampilan dalam merancang desain antarmuka sistem yang sesuai kebutuhan operasional. Kegiatan pengabdian ini menawarkan solusi melalui pelatihan penggunaan aplikasi Figma untuk mendukung perancangan interface SIM Klinik yang lebih sesuai alur kerja klinik. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam tiga tahap, yaitu sosialisasi konsep dasar Figma, demonstrasi penggunaan tools desain, dan praktik langsung pembuatan desain antarmuka modul peminjaman dan pengembalian berkas rekam medis. Evaluasi dilakukan menggunakan pretest dan posttest serta penilaian praktik desain. Hasil menunjukkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta secara signifikan, dengan nilai rata-rata meningkat dari 50,00 menjadi 80,00 atau naik sebesar 60%. Peserta juga mampu menghasilkan rancangan interface yang memenuhi prinsip kemudahan penggunaan dan konsistensi tampilan. Dampak kegiatan ini memperkuat kapasitas petugas untuk terlibat aktif dalam pengembangan SIM Klinik serta mendukung kesiapan klinik menuju implementasi sistem rekam medis elektronik secara bertahap.
Keywords: Interface Design Figma Application Clinic Management Information System Interface Design Medical Records	ABSTRACT Klinik Jaya Kusuma Husada Keanjen still manages the borrowing and returning of medical record files manually without a dedicated module in its Clinic Management Information System (SIM Klinik), leading to risks of delays, recording errors, and document loss. In addition, medical record staff lack the skills required to design system interfaces that align with operational needs. This community service program addressed these issues by providing training on the use of the Figma application to support the design of a more user-centered SIM Klinik interface. The program was implemented in three stages: introduction to Figma concepts, demonstration of design tools, and hands-on practice in developing interface designs for the borrowing and returning module of medical records. Evaluation was conducted using pretest and posttest assessments along with design practice checklists. The results showed a significant improvement in participants' knowledge and skills, with the average score increasing from 50.00 to 80.00, representing a 60% increase. Participants were also able to produce interface designs that met usability and consistency principles. This program strengthened staff capacity to actively contribute to SIM Klinik development and supported the clinic's gradual readiness toward Electronic Medical Record implementation.
	This is an open access article under the CC-BY-SA license.
	

I. PENDAHULUAN

Klinik Jaya Kusuma Husada Keanjen merupakan fasilitas pelayanan kesehatan tingkat pertama yang masih menghadapi kendala dalam pengelolaan berkas rekam medis, khususnya pada proses peminjaman dan pengembalian dokumen. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan petugas rekam medis, diketahui bahwa pencatatan masih dilakukan secara manual menggunakan buku ekspedisi dan lembar kontrol, serta sebagian dibantu dengan Microsoft Excel yang tidak terintegrasi. Kondisi ini menyebabkan sering terjadinya pencatatan ganda, keterlambatan pelacakan berkas, dan kesulitan mengetahui posisi

dokumen secara real-time. Petugas juga menyampaikan bahwa berkas rekam medis beberapa kali terlambat kembali ke ruang filing karena tidak adanya sistem monitoring yang jelas. Situasi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal pengelolaan rekam medis yang terintegrasi secara digital dengan kondisi aktual di klinik yang masih bersifat manual dan belum terintegrasi.

Di sisi lain, klinik telah memiliki rencana pengembangan Sistem Informasi Manajemen Klinik (SIM Klinik), namun hingga saat ini belum tersedia modul khusus untuk peminjaman dan pengembalian berkas rekam medis. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa petugas rekam medis belum pernah dilibatkan dalam proses perancangan sistem karena keterbatasan kemampuan teknis, khususnya dalam desain antarmuka sistem. Padahal, petugas rekam medis merupakan pengguna utama yang memahami alur kerja operasional dan permasalahan riil di lapangan. Ketidakterlibatan pengguna akhir dalam proses desain berpotensi menghasilkan sistem yang kurang sesuai kebutuhan operasional) (Khalifatulloh dan Aini, 2025).

Beberapa penelitian menyebutkan bahwa kualitas antarmuka sistem informasi kesehatan berpengaruh terhadap kemudahan penggunaan dan efisiensi kerja petugas (Amalia dan Suhendar, 2021). Selain itu, pemanfaatan aplikasi desain berbasis cloud seperti Figma memungkinkan proses perancangan antarmuka dilakukan secara kolaboratif dan iteratif sebelum tahap implementasi sistem (Firdaus dan Khalifatulloh, 2025). Namun, pendekatan tersebut umumnya dilakukan oleh tenaga teknologi informasi, sementara pemberdayaan petugas rekam medis sebagai calon pengguna sistem masih jarang dilakukan. Hal inilah yang menjadi celah sekaligus peluang intervensi dalam kegiatan pengabdian ini.

Kebaruan kegiatan ini terletak pada pendekatan pemberdayaan petugas rekam medis sebagai partisipan aktif dalam proses perancangan desain antarmuka SIM Klinik menggunakan aplikasi Figma. Dengan melibatkan langsung pengguna akhir, desain yang dihasilkan diharapkan lebih sesuai dengan kebutuhan operasional klinik. Permasalahan utama yang diangkat dalam kajian ini adalah keterbatasan kompetensi petugas rekam medis dalam merancang desain antarmuka SIM Klinik yang sesuai dengan prinsip *usability*, khususnya pada bagian peminjaman dan pengembalian berkas rekam medis di Klinik Jaya Kusuma Husada Kepanjen. Kondisi ini berpotensi menghambat optimalisasi implementasi SIM Klinik dan berdampak pada mutu pelayanan kesehatan (Aini et al., 2024).

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan petugas rekam medis dalam merancang desain antarmuka modul peminjaman dan pengembalian berkas rekam medis menggunakan aplikasi Figma, sebagai langkah awal mendukung pengembangan SIM Klinik yang lebih sesuai kebutuhan serta mempercepat kesiapan klinik menuju pengelolaan rekam medis berbasis digital.

II. MASALAH

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal di Klinik Jaya Kusuma Husada Kepanjen, permasalahan yang menjadi prioritas untuk diselesaikan dalam kegiatan pengabdian ini adalah:

1. Aspek Manajemen Informasi Rekam Medis
Proses peminjaman dan pengembalian berkas rekam medis masih dilakukan secara manual menggunakan buku dan Microsoft Excel yang tidak terintegrasi, sehingga sering terjadi pencatatan ganda, kesalahan input, serta kesulitan melacak posisi berkas secara cepat dan akurat.
2. Aspek Sistem Informasi Klinik
Sistem Informasi Manajemen Klinik (SIM Klinik) yang dimiliki belum menyediakan modul khusus untuk peminjaman dan pengembalian berkas rekam medis, sehingga monitoring dokumen belum dapat dilakukan secara real-time.
3. Aspek Sumber Daya Manusia
Petugas rekam medis belum memiliki keterampilan dalam merancang desain antarmuka sistem informasi, sehingga belum mampu terlibat aktif dalam proses pengembangan SIM Klinik sesuai kebutuhan operasional.
4. Aspek Kemandirian Teknologi
Klinik tidak memiliki tenaga teknologi informasi internal dan masih bergantung pada vendor eksternal, yang menyebabkan proses pengembangan sistem berjalan lambat dan kurang fleksibel terhadap kebutuhan layanan.



Gambar 1. Lokasi Kegiatan PkM

III. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Klinik Jaya Kusuma Husada Kepanjen, Kabupaten Malang, Jawa Timur yang berjarak ± 20 km dari perguruan tinggi. Sasaran kegiatan adalah tiga orang petugas rekam medis yang bekerja di klinik tersebut, seluruhnya memiliki latar belakang pendidikan SMA non-rekam medis sehingga membutuhkan peningkatan kompetensi dalam perancangan Sistem Informasi Manajemen Klinik (SIM-Klinik). Metode pelaksanaan menggunakan kombinasi ceramah, demonstrasi, praktik langsung, dan evaluasi pre-post test. Kegiatan dilaksanakan dalam tiga tahapan utama. Tahap yang pertama adalah Sosialisasi Konsep Desain Figma yang dilaksanakan pada 16 Desember 2025 dan diikuti oleh tiga peserta. Materi yang diberikan mencakup pengertian aplikasi Figma berbasis cloud, keunggulan untuk desain SIM Klinik, serta pengenalan fitur dasar seperti text, shape, components, dan prototype. Pada tahap ini dilakukan pretest untuk mengukur pemahaman awal peserta. Tahap kedua adalah Pengenalan dan Demonstrasi Tools Figma. Dilaksanakan pada 20 Desember 2025. Peserta diberi penjelasan mengenai tampilan antarmuka Figma, manipulasi canvas, layers, pembuatan frame, penggunaan auto layout, dan grid system. Kegiatan dilakukan secara interaktif melalui penyampaian materi, demonstrasi, dan diskusi. Tahap ketiga adalah Praktik Perancangan Interface SIM Klinik yang dilaksanakan pada 15 Januari 2026 dan difokuskan pada latihan membuat desain modul peminjaman dan pengembalian berkas rekam medis menggunakan Figma. Pada tahap ini peserta melakukan praktik langsung dengan pendampingan fasilitator dan co-fasilitator mahasiswa. Kegiatan diakhiri dengan posttest untuk mengukur peningkatan kemampuan peserta.

Bahan dan peralatan yang digunakan dalam kegiatan meliputi: Aplikasi Figma versi cloud yang diakses secara daring menggunakan perangkat komputer klinik, Laptop dan koneksi internet untuk demonstrasi dan praktik, Materi presentasi (slide) yang disusun oleh tim fasilitator, Kuesioner evaluasi pretest dan posttest sebanyak 10 butir soal sesuai lembar evaluasi pada lampiran laporan PKM, Lembar ceklis praktik Figma untuk menilai keterampilan penggunaan tools desain. Semua bahan berasal dari tim pengabdian dan disiapkan sebelum pelaksanaan kegiatan, sedangkan kuantitas peserta ditetapkan mengikuti jumlah petugas rekam medis yang tersedia di klinik. Analisa data pada pengabdian ini dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan membandingkan hasil pretest dan posttest peserta untuk melihat peningkatan pemahaman. Hasil praktik peserta dianalisis menggunakan lembar ceklis untuk menilai kemampuan penggunaan tools Figma. Data juga dilengkapi dengan analisis deskriptif kualitatif berdasarkan pengamatan fasilitator terkait antusiasme, tingkat pemahaman, dan partisipasi peserta selama kegiatan berlangsung.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan petugas rekam medis di Klinik Jaya Kusuma Husada Kepanjen terkait penggunaan aplikasi Figma dalam perancangan antarmuka SIM-Klinik, khususnya modul peminjaman dan pengembalian berkas rekam medis. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu sosialisasi konsep desain Figma, pemahaman tools Figma, dan praktik langsung pembuatan desain antarmuka. Ketiga tahap tersebut melibatkan tiga orang

petugas rekam medis sebagai peserta, fasilitator utama, serta dua mahasiswa sebagai co-fasilitator yang membantu pendampingan teknis dan pengumpulan data selama kegiatan berlangsung.

Tahap pertama adalah sosialisasi konsep desain Figma. Proses sosialisasi yang dilakukan pada 16 Desember 2025 memperkenalkan konsep dasar aplikasi Figma serta fitur-fitur penting yang diperlukan dalam pembuatan desain interface. Kegiatan ini menunjukkan bahwa peserta masih memiliki pemahaman awal yang terbatas. Hal ini didukung dengan hasil pretest dengan rata-rata nilai 50,00, yang memperlihatkan perlunya pendampingan intensif dan materi pelatihan yang terstruktur. Pada tahap ini, fasilitator memberikan contoh langsung melalui demonstrasi penggunaan tools dasar Figma agar peserta lebih mudah memahami materi. Dokumentasi kegiatan yang diambil selama proses sosialisasi juga menunjukkan antusiasme peserta saat memperhatikan penjelasan dan mencatat poin-poin penting.



Gambar 2. Tahap Sosialisasi konsep desain Figma

Tahap kedua yang dilaksanakan pada 20 Desember 2025 berfokus pada pengenalan tools Figma, meliputi penggunaan canvas, layers, frame, auto layout, dan grid system. Peserta menunjukkan peningkatan keaktifan melalui diskusi dan kemampuan menjelaskan kembali fungsi tools yang dipelajari, sehingga memberikan indikasi bahwa metode pembelajaran interaktif cukup efektif meningkatkan pemahaman konseptual peserta.

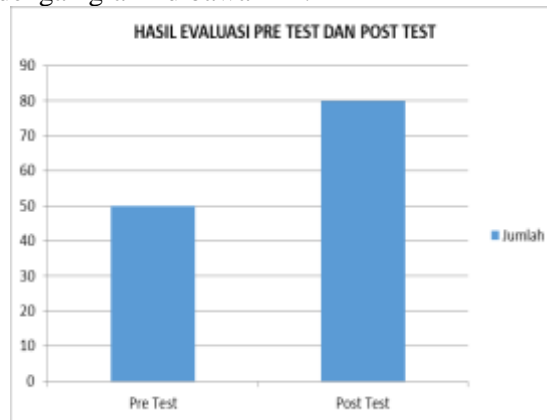


Gambar 3. Tahap Pengenalan dan Demonstrasi Tools Figma

. Hasil kegiatan tahap 2 menunjukkan bahwa peserta mulai memahami penggunaan tools pada aplikasi Figma, yang ditunjukkan dengan meningkatnya interaksi antar peserta, munculnya diskusi, serta kemampuan peserta dalam menjelaskan kembali fungsi tools yang telah diperkenalkan. Dengan demikian, implementasi permasalahan kedua dapat dikatakan berhasil dan berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Keberhasilan ini juga ditunjang oleh pendekatan demonstrasi langsung dan pendampingan individual yang memudahkan peserta mempraktikkan desain antarmuka sesuai kebutuhan klinik.

Tahap ketiga, yaitu praktik langsung pembuatan desain, dilaksanakan pada 15 Januari 2026. Peserta mempraktikkan desain interface Figma untuk modul peminjaman dan pengembalian berkas rekam medis.

Pada tahap ini dilakukan posttest untuk mengukur pencapaian hasil. Hasil posttest menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta mencapai 80,00. Kegiatan pengabdian masyarakat ke 3 ini, peserta sudah mampu melakukan penggunaan aplikasi figma dalam desain interface bagian peminjaman dan pengembalian rekam medis. Adapun peningkatan pemahaman peserta terkait kegiatan pengabdian masyarakat selama 3 kali pelaksanaan dapat dibuktikan dengan grafik dibawah ini.



Gambar 4. Grafik Hasil Pre-test dan Post-test

Gambar 4 menunjukkan bahwa adanya peningkatan signifikan, nilai Pre Test menunjukkan jumlah sekitar 50, nilai Post Test meningkat tajam hingga sekitar 80. Peningkatan ini sebesar 60% hal ini menunjukkan bahwa pemberdayaan yang dilakukan berhasil meningkatkan pemahaman petugas rekam medis di klinik dalam merancang antarmuka sistem informasi klinik, khususnya dalam peminjaman dan pengembalian rekam medis. Grafik evaluasi pretest–posttest memperkuat temuan bahwa peningkatan skor tidak hanya terjadi secara numerik, tetapi juga menunjukkan kemampuan peserta dalam menerapkan konsep yang telah diajarkan secara praktis melalui pembuatan model desain yang lebih rapi dan terstruktur.

Berdasarkan hasil Ceklist Desain Perancangan UI/UX Sim-Klinik Bagian Peminjaman Dan Pengembalian Berkas Rekam Medis Di Klinik Jaya Kusuma Husada Kepanjen dapat disimpulkan bahwa seluruh aspek perancangan telah terpenuhi dengan baik. Setiap halaman memiliki judul yang sesuai dengan kontennya, didukung tata bahasa yang tepat dan konsisten sehingga memudahkan pemahaman pengguna. Konsistensi bahasa dan warna yang digunakan juga terjaga, serta terdapat pembeda yang jelas antara menu aktif dan tidak aktif sehingga memudahkan navigasi. Selain itu, sistem menyediakan pintasan perintah untuk mempercepat akses, dilengkapi petunjuk pengisian data yang membantu meminimalisir kesalahan (Suparman et al., 2023). Menu yang tersedia memiliki keunikan masing-masing sehingga mudah dibedakan, ditambah dengan desain warna yang terang dan menarik yang memberikan kesan profesional. Layout atau penempatan konten sudah tertata rapi, jenis dan ukuran font yang digunakan (ukuran 12) sesuai dan nyaman dibaca, serta struktur halaman yang seragam memberikan pengalaman pengguna yang konsisten (Hita et al., 2024). Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa desain UI/UX yang dikembangkan telah memenuhi prinsip kemudahan penggunaan, estetika, dan fungsionalitas, sehingga layak untuk diimplementasikan dalam mendukung efisiensi kerja petugas rekam medis (Irwan, 2023).

Keunggulan luaran kegiatan terlihat dari kesesuaian materi dengan kebutuhan nyata di klinik, mengingat petugas belum memiliki latar belakang rekam medis maupun teknologi informasi, serta belum pernah mendapatkan pelatihan terkait aplikasi desain sebelumnya. Dilaksanakannya kegiatan ini diharapkan petugas menjadi lebih siap berpartisipasi dalam proses pengembangan SIM-Klinik di kemudian hari dan tidak sepenuhnya bergantung pada vendor eksternal (Garmelia et al., 2021).

Meski demikian, kegiatan ini juga memiliki beberapa kelemahan yang berkaitan dengan kondisi di lokasi pengabdian. Keterbatasan sarana perangkat komputer menjadi salah satu kendala, karena tidak semua perangkat memiliki spesifikasi yang optimal untuk menjalankan aplikasi berbasis web seperti Figma, sehingga beberapa proses berjalan lebih lambat dari yang diharapkan. Selain itu, latar belakang pendidikan peserta yang hanya lulusan SMA non-rekam medis menyebabkan proses pemahaman membutuhkan waktu lebih panjang serta pendekatan bertahap (Wahyuningsih, 2020). Namun demikian, motivasi peserta untuk belajar sangat tinggi, sehingga hambatan tersebut dapat diatasi melalui pendampingan intensif selama sesi praktik. Tingkat kesulitan dalam pelaksanaan juga muncul pada tahap pengenalan tools lanjutan seperti auto

layout, yang awalnya belum familiar bagi peserta. Namun setelah latihan berulang, peserta mampu mengikuti langkah-langkah desain dengan baik (Ahmad et al., 2024).

Peluang pengembangan kegiatan di masa depan sangat terbuka. Kegiatan ini dapat ditindaklanjuti dengan pengembangan modul lanjutan seperti pembuatan prototipe interaktif, integrasi desain dengan alur kerja SIM-Klinik yang lebih luas, serta pelatihan untuk modul lain seperti registrasi pasien, penyimpanan, atau kodifikasi klinis. Selain itu, hasil desain antarmuka dan modul pelatihan yang telah disusun dapat menjadi bahan untuk implementasi SIM-Klinik yang lebih komprehensif serta dapat direplikasi pada fasilitas kesehatan lain yang memiliki kondisi serupa (Adhani et al., 2022). Dokumentasi kegiatan berupa foto pelaksanaan, grafik hasil pretest–posttest, dan contoh desain interface berbasis Figma memperkuat validitas luaran dan dapat dijadikan referensi oleh institusi lain yang ingin melaksanakan kegiatan serupa.

V. KESIMPULAN

Kegiatan ini berhasil menjawab permasalahan prioritas mitra terkait keterbatasan kompetensi petugas rekam medis dalam perancangan antarmuka SIM Klinik, khususnya untuk modul peminjaman dan pengembalian berkas rekam medis. Keberhasilan program ditunjukkan melalui peningkatan nilai pemahaman peserta dari rata-rata 50,00 menjadi 80,00 (kenaikan 60%), serta kemampuan peserta menghasilkan rancangan desain antarmuka yang telah memenuhi prinsip kemudahan penggunaan, konsistensi tampilan, dan alur kerja yang sesuai kebutuhan klinik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik efektif dalam meningkatkan kapasitas sumber daya manusia sekaligus mendorong keterlibatan pengguna akhir dalam pengembangan sistem informasi klinik.

Gunakeberlanjutan program, diperlukan tindak lanjut berupa pengembangan desain menjadi prototipe interaktif, integrasi hasil desain ke dalam pengembangan SIM Klinik, serta pelatihan lanjutan pada modul pelayanan lain agar kompetensi yang telah terbentuk dapat terus berkembang. Kegiatan serupa juga direkomendasikan untuk diterapkan di fasilitas kesehatan lain dengan kondisi serupa guna mendukung percepatan kesiapan transformasi digital di bidang pengelolaan rekam medis.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Klinik Jaya Kusuma Husada Kepanjen beserta seluruh petugas rekam medis yang telah berpartisipasi aktif serta membantu kelancaran seluruh rangkaian kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhani, R., Arifin, S., Husaini, H., Noor, M. ., & Hayatie, L. (2022). *Sistem Informasi Manajemen Kesehatan*. Lampung : Universitas Lambung Mangkurat Press.
- Ahmad, A., Nuryan, A., Yudistira, A., Ersa, C., Purwadi, E., Wicaksono, I., Junialdo, M., Alfitra, M., & Fadhilah, R. (2024). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Implementasi Ui / Ux Pada Siswa / I Smkn 6 Tangerang Selatan Kelas 11. *Urnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(03), 295–301.
- Aini, N. D. ., Anugrahanti, W. ., & Khalifatulloh, B. D. . (2024). Edukasi Petugas Pendaftaran Terkait Penyusunan Standar Operasional Prosedur (Sop) Sistem Pendaftaran Di Klinik X. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 8 (1), 120–126.
- Amalia, R., & Suhendar, A. (2021). Analisis Penerapan Rekam Medis Elektronik Dalam Meningkatkan Mutu Pelayanan Kesehatan. *Jurnal Manajemen Informasi Kesehatan Indonesia*, 9(2), 78–85.
- Firdaus, J. ., & Khalifatulloh, B. D. . (2025). Optimalisasi Alur Kerja Penyimpanan Rekam Medis Manual Dengan Prototipe Simklinik Berbasis Web. *Jurnal Informatika Teknologi Dan Sains (Jinteks)*, 7(4), 1755–1762.
- Garmelia, E., Lestari, S., & Golo, Z. . (2021). Tinjauan Efektivitas Kerja Penanggung Jawab Rekam Medis (Pjrm) Di Bangsal Perawatan Sesuai Dengan Kompetensi Perekam Medis Dan Informasi Kesehatan (Pmik). *Jurnal Manajemen Informasi Kesehatan Indonesia* V, 9(1).
- Gunawan, A., Fadhillah, N., & Santoso, Y. (2022). Evaluasi Usability Antarmuka Sistem Informasi Kesehatan. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 10(1), 15–26.
- Hita, H., Djoni, J., Culita, C., & Yunis, R. (2024). Pemanfaatan Figma Dalam Perancangan User Interface E-Commerce. *Nusantara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 104–111.
- Irwan, R. . (2023). Eksplorasi Figma Dalam Proses Perancangan Ui/Ux Aplikasi Bergerak. *Universitas Islam Indonesia*.
- Khalifatulloh, B. D. ., & Aini, N. . (2025). Pemberdayaan Petugas Rekam Medis Terkait Penyusunan Standar Operasional Prosedur (Sop) Penyimpanan Rekam Medis Komputerisasi Di Klinik Jaya Kusuma Husada Kepanjen. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Komputer*, 2(2), 75–81.
- Khalifatulloh, B. D. ., & Anugerah, W. . (2025). Perancangan Kebutuhan Sim-Klinik Bagian Penyimpanan Rekam

Medis Di Klinik X. *Jurnal Manajemen Kesehatan Yayasan Rs. Dr. Soetomo*, 11(1), 88–98.

Rohman, M., & Kurniawan, H. (2023). Analisis Efektivitas Prototyping Dalam Perancangan Sistem Informasi Kesehatan. *Jurnal Teknologi Informasi*, 19(2), 122–130.

Setiawan, R., & Wulandari, S. (2020). Digitalisasi Rekam Medis: Tantangan Dan Peluang. *Jurnal Kebijakan Kesehatan Indonesia*, 9(3), 141–150.

Suparman, M., Rosada, M., Lutpi, M., Kamaliya, P., Sabaniah, F., Haris, R., Alfian, A., Ramadhan, F., Alfaro, I., & Rosdiana, M. (2023). Mengenal Aplikasi Figma Untuk Membuat Content Menjadi Lebih Interaktif Di Era Society 5.0. *Abdi Jurnal Publikasi*, 1(6), 552–555.

Wahyuningsih, R. (2020). Penerapan Teknologi Informasi Sebagai Media Utama Dalam Pelestarian Koleksi Digital Di Perpustakaan Utsman Bin Affan Universitas Muslim Indonesia Makassar. UIN Salahudin Makasar.