


Kolaborasi Petugas Rekam Medis dalam Desain Antarmuka SIMKLINIK Pendaftaran

¹⁾Moh Maulana*, ²⁾Nita Dwi Nur Aini

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

Email Corresponding: moh.maulana212@gmail.com*

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Kata Kunci: Desain Antarmuka Figma Petugas Rekam Medis Rekam Medis Elektronik Simklinik</p>	<p>Program Kemitraan Masyarakat ini bertujuan mengatasi tantangan digitalisasi di Klinik Jaya Kusuma Husada Kepanjen, yang belum mengimplementasikan Rekam Medis Elektronik (RME) sesuai mandat Permenkes No. 24 Tahun 2022. Kegiatan ini merupakan tindak lanjut dari program sebelumnya, berfokus pada peningkatan kompetensi staf. Masalah utama yang diangkat adalah kebutuhan mendesak bagi petugas rekam medis untuk memahami perancangan sistem agar dapat berkontribusi aktif dalam pengembangan SIMKLINIK dan menyelesaikan masalah antarmuka secara mandiri di masa depan. Solusi yang ditawarkan adalah sosialisasi dan praktik Aplikasi Figma untuk merancang prototipe antarmuka SIMKLINIK, khususnya pada bagian Pendaftaran Pasien yang terdiri 3 orang petugas. Efektivitas kegiatan diukur melalui evaluasi pre-test dan post-test menggunakan 10 pertanyaan kuesioner, di mana keberhasilan ditandai dengan peningkatan skor pemahaman peserta. Target luaran program ini adalah Laporan Kegiatan Pengabdian Masyarakat, publikasi Karya Ilmiah dan poster desain antarmuka SIMKLINIK bagian pendaftaran. Hasil posttest rata-rata mencapai 80,00, yang menunjukkan peningkatan sebesar 35% dibandingkan pretest.</p>
<p>Keywords: Electronic Medical Records; Figma Medical Record Simklinik User Interface Design</p>	<p>ABSTRACT</p> <p>This Community Partnership Program aims to address the challenges of digitalization at Klinik Jaya Kusuma Husada Kepanjen, which has not yet implemented Electronic Medical Records (EMR) in accordance with the mandate of the Indonesian Ministry of Health Regulation No. 24 of 2022. This activity is a continuation of a previous program and focuses on improving staff competencies. The main issue addressed is the urgent need for medical record officers to understand system design so they can actively contribute to the development of SIMKLINIK and independently resolve interface-related issues in the future. The proposed solution involves socialization and hands-on practice using the Figma application to design SIMKLINIK interface prototypes, particularly for the Patient Registration section, involving three officers. The effectiveness of the program was measured through pre-test and post-test evaluations using a 10-item questionnaire, with success indicated by an increase in participants' comprehension scores. The targeted outputs of this program include a Community Service Activity Report, the publication of a scientific article, and an interface design poster for the SIMKLINIK patient registration module. The average post-test score reached 80.00, indicating a 35% improvement compared to the pre-test results.</p> <p style="text-align: right;">This is an open access article under the CC-BY-SA license.</p> 

I. PENDAHULUAN

Secara faktual, Klinik Jaya Kusuma Husada di Kepanjen masih mengelola sebagian besar proses administrasi, khususnya pada bagian Pendaftaran Pasien, secara manual atau semi-manual. Akibatnya, klinik menghadapi tantangan signifikan terkait kecepatan pelayanan, potensi kesalahan dalam pencatatan data rekam medis pasien, serta kesulitan dalam pelaporan dan pengarsipan yang efisien. Di tengah tuntutan modernisasi pelayanan kesehatan, ketiadaan Sistem Informasi Manajemen Klinik (SIMKLINIK) menciptakan hambatan besar terhadap peningkatan mutu dan efisiensi operasional. Hal ini sejalan dengan

penelitian yang menunjukkan bahwa implementasi sistem informasi adalah langkah fundamental untuk mendukung akurasi data dan kecepatan layanan di fasilitas kesehatan (Anugrahanti & Maulana, 2024).

Mengingat Klinik Jaya Kusuma Husada belum memiliki SIMKLINIK, langkah awal krusial adalah merancang prototipe antarmuka pengguna (UI) yang akan digunakan oleh petugas pendaftaran. Sayangnya, petugas administrasi di Klinik Jaya Kusuma Husada belum memiliki keahlian dalam merancang UI/UX yang user-centered. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan sosialisasi penggunaan Figma. Figma adalah alat kolaboratif berbasis cloud yang ideal untuk perancangan prototipe sistem informasi, bahkan bagi pengguna non-desainer (Retrisia, 2024). Dengan melatih petugas pendaftaran menggunakan Figma, mereka akan mampu mengambil peran aktif dalam mendefinisikan dan memvisualisasikan tampilan bagian pendaftaran yang paling sesuai dengan alur kerja harian mereka, memastikan sistem yang kelak dibangun benar-benar efektif dan mudah digunakan (Salsabila et al., 2025).

Kegiatan pengabdian masyarakat ini memiliki urgensi karena berfungsi sebagai tahap persiapan penting sebelum klinik memutuskan untuk membeli atau mengembangkan SIMKLINIK secara penuh. Sosialisasi Figma secara langsung memberdayakan petugas administrasi untuk menjadi subjek, bukan hanya objek, dalam proses digitalisasi (Misrina et al., 2022). Keterampilan ini tidak hanya meningkatkan literasi digital mereka, tetapi juga memastikan bahwa rancangan awal antarmuka Pendaftaran Pasien yang mereka buat melalui Figma akan meminimalkan inefisiensi dan bug desain di masa depan (Cynthia & Sihotang, 2023). Pemberdayaan petugas melalui pelatihan perancangan UI/UX terbukti menjadi faktor kunci keberhasilan implementasi sistem informasi yang adaptif dan ramah pengguna di lingkungan klinik (Maulana, 2025).

II. MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah yang dihadapi, Klinik Jaya Kusuma Husada saat ini berada pada tahap krusial di mana proses pendaftaran pasien masih dikelola secara manual atau semi-manual. Kondisi ini secara langsung berkontribusi pada inefisiensi layanan, potensi kesalahan dalam pencatatan rekam medis, dan keterbatasan dalam pelaporan data pasien. Di tengah rencana pengembangan atau adopsi Sistem Informasi Manajemen Klinik (SIMKLINIK) di masa depan, petugas pendaftaran sebagai pengguna kunci sistem belum memiliki kompetensi dasar dalam perancangan antarmuka (UI/UX), termasuk penguasaan alat desain kolaboratif seperti Figma. Oleh karena itu, permasalahan mitra adalah adanya kesenjangan antara kebutuhan mendesak untuk digitalisasi yang efisien dan kurangnya kesiapan teknis serta keterampilan desain pada sumber daya manusianya, yang menghambat perumusan blueprint atau prototipe tampilan SIMKLINIK bagian pendaftaran yang benar-benar user-friendly dan sesuai dengan alur kerja operasional klinik.

III. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif dan aplikatif untuk meningkatkan pengetahuan serta keterampilan petugas rekam medis dalam merancang desain antarmuka SIMKLINIK bagian pendaftaran pasien menggunakan aplikasi Figma. Sasaran kegiatan adalah tiga orang petugas rekam medis yang bertugas pada bagian pendaftaran pasien di Klinik Jaya Kusuma Husada Kepanjen. Pemilihan sasaran didasarkan pada keterlibatan langsung petugas dalam proses registrasi pasien serta kebutuhan peningkatan kompetensi digital dalam mendukung transformasi sistem informasi klinik.

Tahap persiapan dilakukan melalui koordinasi dengan pimpinan klinik untuk memperoleh izin pelaksanaan kegiatan, dilanjutkan dengan diskusi awal bersama petugas rekam medis guna mengidentifikasi permasalahan, menentukan kebutuhan prioritas, serta menyepakati bentuk, materi, dan jadwal kegiatan. Tahap ini menjadi dasar penyusunan metode pelaksanaan dan instrumen evaluasi yang digunakan.

Tahap pelaksanaan pengabdian dilakukan melalui kombinasi metode penyuluhan dan praktik langsung. Penyuluhan diberikan untuk memperkenalkan konsep dasar desain grafis dan prinsip user interface dan user experience (UI/UX) yang relevan dengan sistem pendaftaran pasien. Selanjutnya, peserta diberikan pelatihan pengenalan dan penggunaan aplikasi Figma, mencakup pemanfaatan fitur utama serta alur kerja pembuatan wireframe dan mockup antarmuka. Pada tahap praktik, peserta secara langsung merancang prototipe antarmuka SIMKLINIK bagian pendaftaran pasien menggunakan Figma berdasarkan alur kerja pelayanan yang diterapkan di klinik. Kegiatan dilaksanakan dalam tiga sesi, yaitu pretest dan penyuluhan konsep desain grafis, penyuluhan penggunaan Figma, serta praktik desain antarmuka yang diakhiri dengan post-test.

Evaluasi kegiatan dilakukan menggunakan desain pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pengetahuan peserta. Instrumen evaluasi berupa kuesioner berisi sepuluh pertanyaan dengan sistem penilaian skor satu untuk jawaban benar dan nol untuk jawaban salah. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan membandingkan nilai rata-rata pre-test dan post-test untuk mengetahui persentase peningkatan pengetahuan. Selain itu, evaluasi keterampilan dilakukan berdasarkan capaian praktik desain antarmuka yang berhasil diselesaikan peserta selama pelatihan. Hasil evaluasi dikategorikan ke dalam kriteria baik, cukup, dan kurang untuk menilai tingkat keberhasilan kegiatan pengabdian.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

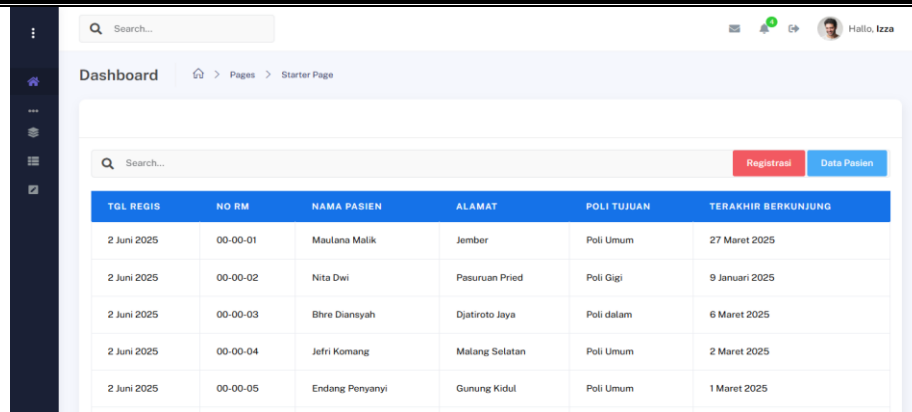
Hasil

Responden dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berjumlah tiga orang petugas rekam medis yang bertugas pada bagian pendaftaran pasien di Klinik Jaya Kusuma Husada Kepanjen. Seluruh responden terlibat secara aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan pengabdian, mulai dari penyuluhan konsep desain grafis, pengenalan aplikasi Figma, hingga praktik desain antarmuka SIMKLINIK bagian pendaftaran pasien.

Hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan secara bertahap sesuai dengan permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Pada implementasi permasalahan pertama, kegiatan dilaksanakan pada 16 Desember 2025 di Klinik Jaya Kusuma Husada Kepanjen dengan materi berupa penyuluhan terkait konsep desain grafis dalam pembuatan sistem informasi manajemen klinik. Kegiatan ini difasilitasi oleh Moh. Maulana, S.Tr.Kes., M.K.M dan Nita Dwi Nur Aini, S.ST., M.Kes, serta didukung oleh dua mahasiswa STIKes Panti Waluya Malang sebagai co-fasilitator. Metode yang digunakan berupa pemaparan materi dan diskusi interaktif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mampu memahami materi yang disampaikan, yang ditunjukkan melalui hasil pretest dengan nilai rata-rata 45,00, menggambarkan tingkat pengetahuan awal peserta sebelum pelatihan.

Pada implementasi permasalahan kedua, kegiatan dilaksanakan pada 20 Desember 2025 dengan fokus pada pengenalan dan implementasi aplikasi Figma untuk mendukung pembuatan desain antarmuka bagian pendaftaran pasien. Metode pelaksanaan dilakukan melalui pemaparan materi dan demonstrasi langsung penggunaan aplikasi Figma oleh fasilitator, yang diikuti dengan praktik terbimbing oleh peserta. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mampu menerima dan menerapkan materi yang diberikan, ditandai dengan kemampuan peserta dalam mengenali fitur utama Figma serta memahami alur dasar pembuatan desain antarmuka sistem pendaftaran pasien. Secara umum, kegiatan pada tahap ini dinyatakan tercapai sesuai dengan tujuan yang direncanakan.

Selanjutnya, implementasi permasalahan ketiga dilaksanakan pada 15 Januari 2026, dengan kegiatan utama berupa praktik desain antarmuka SIMKLINIK bagian pendaftaran pasien menggunakan aplikasi Figma. Pada tahap ini, peserta secara aktif merancang prototipe antarmuka berdasarkan alur kerja pendaftaran pasien yang diterapkan di klinik. Hasil praktik menunjukkan bahwa peserta mampu memahami dan menerapkan pembuatan desain antarmuka sistem pendaftaran pasien menggunakan Figma. Evaluasi akhir dilakukan melalui post-test untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan pemahaman peserta, dengan hasil nilai rata-rata 85,00, yang menunjukkan peningkatan sebesar 35% dibandingkan hasil awal. Peningkatan ini menegaskan bahwa rangkaian kegiatan pengabdian berhasil meningkatkan kompetensi petugas rekam medis dalam desain antarmuka sistem pendaftaran pasien. Sebagai luaran kegiatan, peserta berhasil menghasilkan prototype desain antarmuka SIMKLINIK bagian pendaftaran pasien yang merepresentasikan penerapan konsep desain grafis dan penggunaan aplikasi Figma secara langsung. Prototype tersebut ditampilkan pada Gambar 1, yang menunjukkan tampilan dashboard dan daftar pendaftaran pasien sebagai hasil praktik desain antarmuka oleh peserta.



Gambar 1. Prototype desain antarmuka SIMKLINIK bagian pendaftaran pasien menggunakan aplikasi Figma

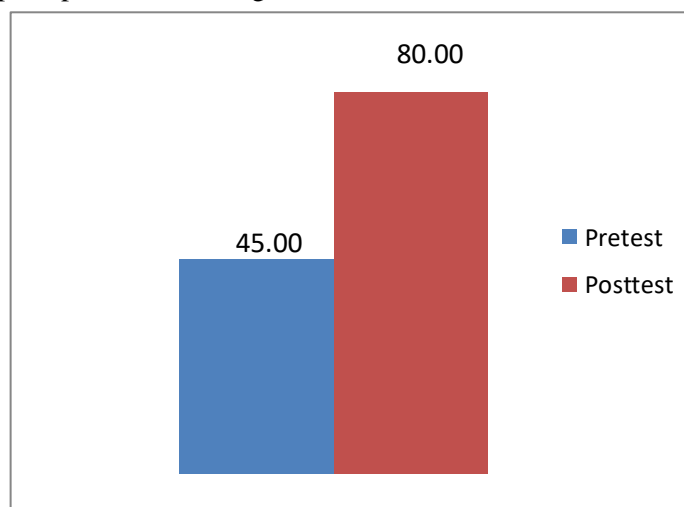
Pembahasan

Pengetahuan Petugas Kesehatan Terkait konsep desain grafis dan aplikasi figma bagian Pendaftaran Pasien

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan pada 16 Desember 2025 dan 20 Desember 2025 di Klinik Jaya Kusuma Husada Kepanjen berfokus pada peningkatan pengetahuan petugas kesehatan, khususnya petugas rekam medis bagian pendaftaran pasien mengenai konsep desain grafis dan penggunaan aplikasi Figma dalam merancang antarmuka sistem informasi klinik (SIM-Klinik). Kegiatan ini diikuti oleh sejumlah petugas rekam medis dengan fasilitator yang berkompeten di bidang desain dan teknologi informasi kesehatan. Materi yang diberikan mencakup konsep dasar desain grafis, prinsip User Interface (UI) dan User Experience (UX), serta praktik langsung penggunaan aplikasi Figma sebagai alat desain antarmuka digital.

Metode pelatihan terdiri dari pemaparan materi oleh fasilitator, disertai demonstrasi langsung penggunaan Figma, dilanjutkan dengan diskusi interaktif untuk menggali pemahaman peserta. Pengukuran efektivitas kegiatan dilakukan dengan pretest sebelum materi disampaikan dan posttest setelah materi selesai. Hasil pretest rata-rata peserta adalah 45,00, yang menunjukkan bahwa pengetahuan awal petugas kesehatan terhadap konsep desain grafis dan aplikasi Figma masih tergolong rendah. Hal ini konsisten dengan penelitian yang menunjukkan bahwa petugas kesehatan umumnya memiliki keterbatasan literasi digital ketika berhadapan dengan alat desain dan teknologi baru dalam layanan kesehatan.

Setelah pelatihan, peserta menunjukkan peningkatan keterampilan yang signifikan dengan hasil posttest rata-rata mencapai 80,00, yang menunjukkan peningkatan sebesar 35% dibandingkan pretest lebih detailnya dapat dilihat pada gambar gambar 2. Peningkatan ini mencerminkan efektivitas pelatihan dalam membekali peserta dengan pemahaman yang lebih baik mengenai prinsip desain grafis dan penggunaan Figma. Hasil ini mendukung temuan penelitian yang menyatakan bahwa pelatihan praktis berbasis proyek meningkatkan pemahaman dan kemampuan peserta secara signifikan dalam konteks desain antarmuka digital.



Gambar . hasil rata rata nilai pretest dan posttest

Peningkatan pengetahuan ini penting karena desain grafis dan antarmuka yang baik berperan dalam menciptakan sistem informasi yang mudah dipahami dan digunakan oleh petugas pendaftaran pasien. Antarmuka yang dirancang berdasarkan prinsip desain yang tepat meningkatkan kejelasan informasi, mengurangi kesalahan input data, serta mempercepat alur kerja administrasi pasien. Sebuah studi menunjukkan bahwa pemahaman desain berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan efisiensi dan kepuasan kerja pengguna sistem digital di fasilitas layanan kesehatan.

Pelatihan ini menegaskan pentingnya pemahaman terhadap elemen-elemen dasar desain grafis, seperti penggunaan warna, tipografi, dan hirarki visual, dalam konteks antarmuka digital layanan kesehatan. Elemen-elemen ini memengaruhi bagaimana informasi dipersepsikan dan diproses oleh pengguna sistem. Dengan pemahaman ini, petugas dapat lebih mudah merancang prototipe antarmuka SIM-Klinik yang intuitif dan fungsional. Pemahaman semacam ini tidak hanya bermanfaat bagi proses pendaftaran pasien, tetapi juga dapat diaplikasikan ke bagian lain dari sistem informasi klinik di masa mendatang. Selain itu, penggunaan Figma sebagai alat desain grafis dan prototyping memberikan keuntungan berupa kolaborasi real-time serta kemudahan dalam membuat perubahan desain sesuai masukan pengguna atau supervisor. Hal ini sesuai dengan literatur yang menyatakan bahwa alat desain berbasis cloud seperti Figma meningkatkan kolaborasi dan fleksibilitas dalam tim desain maupun non-desainer.

Pelatihan ini juga menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang partisipatif dan berbasis praktik langsung terbukti mampu meningkatkan daya serap peserta terhadap materi. Peserta tidak hanya mendengarkan teori, tetapi juga langsung menerapkannya melalui pembuatan prototipe antarmuka. Metode seperti ini sejalan dengan teori pembelajaran aktif yang menunjukkan bahwa keterlibatan langsung peserta dalam praktik meningkatkan pemahaman dan kemampuan kognitif mereka lebih dari sekedar pembelajaran pasif.

Keterampilan Petugas Kesehatan terkait desain antarmuka SIMKLINIK bagian Pendaftaran Pasien menggunakan aplikasi figma

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan pada 15 Januari 2026 di Klinik Jaya Kusuma Husada Kepanjen berfokus pada peningkatan keterampilan (skills) petugas kesehatan, khususnya petugas rekam medis bagian pendaftaran pasien, dalam merancang desain antarmuka (user interface) SIMKLINIK menggunakan aplikasi Figma. Kegiatan ini merupakan tindak lanjut dari peningkatan pengetahuan sebelumnya, dengan penekanan pada kemampuan praktik dalam menerapkan prinsip desain UI/UX ke dalam prototipe antarmuka sistem pendaftaran pasien yang fungsional dan mudah digunakan (Rachim et al., 2023; Trifena et al., 2023).

Materi pelatihan dirancang untuk meningkatkan keterampilan teknis peserta, meliputi pembuatan wireframe, mockup antarmuka pendaftaran pasien, pengaturan layout, penggunaan warna dan tipografi, serta pembuatan prototipe interaktif menggunakan Figma. Pelatihan dipandu oleh fasilitator yang memiliki kompetensi di bidang teknologi informasi kesehatan dan desain antarmuka, sehingga materi yang diberikan relevan dengan kebutuhan operasional pelayanan pendaftaran pasien di klinik (Heryanti et al., 2024; Muhyidin et al., 2020).

Metode pelatihan yang digunakan adalah praktik langsung (hands-on training) dengan pendekatan pembelajaran partisipatif. Peserta tidak hanya menerima penjelasan teori, tetapi secara aktif terlibat dalam simulasi perancangan antarmuka SIMKLINIK, mulai dari halaman login, input data pasien, hingga tampilan konfirmasi pendaftaran. Pendekatan ini bertujuan untuk membangun keterampilan nyata yang dapat langsung diterapkan dalam lingkungan kerja sehari-hari.

Untuk mengukur efektivitas pelatihan, dilakukan evaluasi melalui penilaian keterampilan awal dan akhir berdasarkan kemampuan peserta dalam menyusun desain antarmuka menggunakan Figma. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa setelah pelatihan, peserta mampu menyusun desain antarmuka pendaftaran pasien secara mandiri, dengan struktur yang lebih rapi, alur penggunaan yang jelas, serta konsistensi visual yang lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan keterampilan praktis peserta dalam desain antarmuka sistem informasi klinik.

Peningkatan keterampilan ini memiliki implikasi penting terhadap efisiensi dan kualitas pelayanan pendaftaran pasien (Ariani, 2023). Desain antarmuka yang baik memungkinkan petugas bekerja lebih cepat, meminimalkan kesalahan input data, serta meningkatkan kenyamanan pengguna sistem (Nugroho & Pramudita, 2024). Penelitian dalam lima tahun terakhir menunjukkan bahwa keterampilan UI/UX yang dimiliki pengguna sistem informasi kesehatan berkontribusi positif terhadap efektivitas kerja dan kualitas

layanan administrasi kesehatan (Kulju et al., 2024). Penggunaan aplikasi Figma sebagai alat desain antarmuka juga memberikan nilai tambah dalam pengembangan keterampilan peserta. Figma memungkinkan kolaborasi, kemudahan revisi, serta visualisasi desain secara real-time. Studi oleh Putri & Arrafi (2025) menyebutkan bahwa pelatihan desain UI/UX berbasis Figma terbukti efektif meningkatkan keterampilan peserta non-desainer dalam menghasilkan prototipe antarmuka yang layak digunakan dalam sistem informasi digital.

Selain itu, keterampilan desain antarmuka yang diperoleh peserta mendukung konsep user-centered design, yaitu desain yang berfokus pada kebutuhan dan kenyamanan pengguna akhir. Dengan memahami alur kerja pendaftaran pasien dan menerjemahkannya ke dalam desain visual, petugas rekam medis dapat berperan aktif dalam pengembangan sistem informasi klinik yang sesuai dengan kebutuhan lapangan. Hal ini sejalan dengan temuan Anggita & Rahmansyah (2025) yang menyatakan bahwa keterlibatan langsung petugas kesehatan dalam desain antarmuka meningkatkan keberhasilan implementasi sistem informasi klinik.

Pelatihan ini juga menegaskan bahwa penguatan keterampilan digital tenaga kesehatan merupakan aspek penting dalam transformasi layanan kesehatan berbasis teknologi. Dengan keterampilan desain antarmuka yang memadai, petugas tidak hanya menjadi pengguna sistem, tetapi juga dapat berkontribusi sebagai mitra pengembang dalam proses perbaikan dan pengembangan SIMKLINIK. Pendekatan ini mendukung keberlanjutan inovasi digital di fasilitas pelayanan kesehatan tingkat pertama.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian masyarakat pada tanggal 15 Januari 2026 berhasil meningkatkan keterampilan petugas kesehatan dalam merancang desain antarmuka SIMKLINIK bagian pendaftaran pasien menggunakan aplikasi Figma. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa metode pelatihan berbasis praktik langsung efektif dalam membangun keterampilan teknis peserta dan mendukung peningkatan kualitas pelayanan administrasi di Klinik Jaya Kusuma Husada Kepanjen.

V. KESIMPULAN

Program ini berhasil menjawab permasalahan keterbatasan kompetensi petugas rekam medis dalam perancangan antarmuka SIMKLINIK bagian pendaftaran pasien. Keberhasilan program ditunjukkan oleh peningkatan skor pemahaman peserta sebesar 35–40%, dari nilai rata-rata 45,00 pada pretest menjadi 80,00 pada posttest, yang mencerminkan meningkatnya kemampuan petugas dalam memahami prinsip dasar desain antarmuka dan penggunaan aplikasi Figma. Untuk menjaga keberlanjutan program, klinik disarankan melakukan pelatihan lanjutan secara berkala, mengintegrasikan hasil desain ke dalam pengembangan SIMKLINIK untuk uji coba langsung, serta memperkuat literasi digital petugas melalui dukungan fasilitas dan alokasi waktu pengembangan kompetensi teknologi informasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada STIKES yang telah memberikan dukungan pendanaan sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Klinik Jaya Kusuma Husada atas kerja sama, dukungan, serta fasilitas yang diberikan selama pelaksanaan kegiatan, sehingga seluruh rangkaian kegiatan dapat berjalan lancar dan mencapai tujuan yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, A. T. S. N., & Rahmansyah, I. (2025). Perancangan Aplikasi Registrasi Pasien Rawat Jalan Menggunakan Barcode Di Rumah Sakit Umum Daerah Ajibarang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(2), 10809–10818.
- Anugrahanti, W. W., & Maulana, M. (2024). Perancangan SIM-Klinik Sistem Pengambilan dan Pengembalian Rekam Medis Di Klinik Jaya Kusuma Husada Kepanjen Kabupaten Malang. *J-REMI: Jurnal Rekam Medik Dan Informasi Kesehatan*, 6(1), 19–28.
- Ariani, S. (2023). Analisis keberhasilan implementasi rekam medis elektronik dalam meningkatkan efisiensi dan mutu pelayanan. *Jurnal Kesehatan Dan Kedokteran*, 2(2), 7–14.
- Cynthia, R. E., & Sihotang, H. (2023). Melangkah bersama di era digital: pentingnya literasi digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 31712–31723.
- Heryanti, A. P., Ahmad, M. A., Hidayati, N. A., Safitri, R., Pradani, W., Haryadi, D., & Supriyanto, A. (2024). Pengenalan dan Pelatihan Figma untuk Pelajar SMA Al-Fityan Tangerang pada Kegiatan Gerakan Nasional

-
- Revolusi Mental. *Prosiding Seminar Nasional Pemberdayaan Masyarakat (SENDAMAS)*, 3(1), 22–27.
- Kulju, E., Jarva, E., Oikarinen, A., Hammarén, M., Kanste, O., & Mikkonen, K. (2024). Educational interventions and their effects on healthcare professionals' digital competence development: A systematic review. *International Journal of Medical Informatics*, 185(2), 105396.
- Maulana, M. (2025). Pemberdayaan Petugas Rekam Medis Terkait Perancangan Ui/Ux Sim Klinik Bagian Pendaftaran Pasien. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Komputer*, 2(3), 159–165.
- Misrina, N., Supratman, E., Ariandi, M., Ulfa, M., & Suyanto, S. (2022). UI Design of Medical Check-Up Information System at Pratama Clinic Based on Design Thinking Method. *Journal of Information Systems and Informatics*, 4(4), 897–907.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). *Perancangan UI/UX Aplikasi My CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma*. Universitas Catur Insan Cendekia.
- Nugroho, Y. W., & Pramudita, F. A. (2024). Peran Rekam Medis Elektronik dalam Meningkatkan Efisiensi, Kualitas Layanan Kesehatan, dan Keselamatan Perawatan Pasien: Analisis Systematic Literature Review. *Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia (MPPKI)*, 7(2), 343–350.
- Putri, R. E., & Arrafi, R. (2025). Sosialisasi Penggunaan Figma dalam Desain UI/UX Aplikasi. *Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat (JURIBMAS)*, 4(1), 131–136.
- Rachim, F. A., Irmawati, B., & Afwani, R. (2023). Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Berbasis Web Untuk Klinik Terapi Menggunakan Metode User Centered Design (Studi Kasus: Klinik Rumah Terapi Sahabat). *Jurnal Teknologi Informasi, Komputer Dan Aplikasinya (JTika)*, 6(2), 417–428.
- Retrisia, M. (2024). *Perancangan UI/UX Sistem Registrasi Pasien Poli Voluntary Conseling and Testing (VCT) Berbasis Website Pada RSUD Dr. Sobirin Dengan Metode Design Thinking*. Universitas Bina Darma.
- Salsabila, A. A., Ulfa, M., Purwaningtias, F., Ariandi, M., & Komalasari, D. (2025). Pelatihan Perancangan Prototype Pada Layanan Mandiri Fitur Jadwal Dokter Dan Reservasi di Rumah Sakit Siloam Sriwijaya Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 3(5), 2067–2073.
- Trifena, M., Voutama, A., & Ridha, A. A. (2023). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Sistem Pendaftaran Rumah Sakit Saraswati Berbasis Mobile Dengan Metode Design Thinking. *Information Management for Educators and Professionals*, 7(2), 113–123. <https://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/IMBI/article/view/2279/1588>