

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Telaah Pustaka**

##### **1. Klinik**

Klinik merupakan salah satu fasilitas pelayanan kesehatan yang memiliki peran penting dalam sistem kesehatan nasional. Klinik didefinisikan sebagai fasilitas pelayanan kesehatan yang menyelenggarakan pelayanan kesehatan yang menyediakan pelayanan medik dasar dan/atau spesialisik secara komprehensif (Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 34, 2022).

Klinik dikategorikan berdasarkan penyelenggara dan jenis pelayanan medis yang diberikan berdasarkan Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 17 (2024). Berdasarkan ketentuan tersebut, jenis-jenis klinik meliputi:

- a. Klinik Pemerintah adalah Klinik yang diselenggarakan oleh Pemerintah Pusat berupa Kementerian/Lembaga, TNI, dan POLRI, dan Klinik yang diselenggarakan oleh Pemerintah Daerah;
- b. Klinik Swasta adalah Klinik yang diselenggarakan oleh masyarakat, baik orang perseorangan maupun badan usaha;
- c. Klinik Pratama adalah Klinik yang menyelenggarakan pelayanan medik dasar; dan
- d. Klinik Utama adalah Klinik yang menyelenggarakan pelayanan medik spesialisik dan/atau subspesialisik dan dapat menyelenggarakan pelayanan medik dasar.

## 2. Rekam Medis

### a. Pengertian Rekam Medis

Rekam medis adalah dokumen yang berisikan data identitas pasien, pemeriksaan, pengobatan, tindakan, dan pelayanan lain yang telah diberikan kepada pasien (Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 24, 2022).

### b. Tujuan Rekam Medis

Menurut Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 24 (2022), Pengaturan Rekam Medis bertujuan untuk:

- 1) Meningkatkan mutu pelayanan kesehatan;
- 2) Memberikan kepastian hukum dalam penyelenggaraan dan pengelolaan Rekam Medis;
- 3) Menjamin keamanan, kerahasiaan, keutuhan, dan ketersediaan data Rekam Medis; dan
- 4) Mewujudkan penyelenggaraan dan pengelolaan Rekam Medis yang berbasis digital dan terintegrasi.

## 3. Rekam Medis Elektronik

### a. Pengertian Rekam Medis Elektronik

Rekam Medis Elektronik adalah Rekam Medis yang dibuat dengan menggunakan sistem elektronik yang diperuntukkan bagi penyelenggaraan Rekam Medis. Sistem Elektronik yang dimaksud adalah serangkaian perangkat dan prosedur elektronik yang berfungsi mempersiapkan, mengumpulkan, mengolah, menganalisis,

menyimpan, menampilkan, mengumumkan, mengirimkan, dan/atau menyebarkan informasi elektronik (Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 24, 2022).

Penyelenggara Sistem Elektronik adalah setiap orang, penyelenggara negara selain Kementerian Kesehatan, badan usaha, dan masyarakat, yang menyediakan, mengelola, dan/atau mengoperasikan Sistem Elektronik secara mandiri maupun bersama-sama kepada pengguna Sistem Elektronik untuk keperluan dirinya dan/atau keperluan pihak lain (Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 24, 2022).

b. Prinsip Rekam Medis Elektronik

Menurut Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 24 (2022), Rekam medis elektronik harus memenuhi prinsip keamanan data dan informasi, meliputi:

1) Kerahasiaan

Kerahasiaan merupakan jaminan keamanan data dan informasi dari gangguan pihak internal maupun eksternal yang tidak memiliki hak akses, sehingga data dan informasi yang ada dalam rekam medis elektronik terlindungi penggunaan dan penyebarannya.

2) Integritas

Integritas merupakan jaminan terhadap keakuratan data dan informasi yang ada dalam rekam medis elektronik, dan perubahan

terhadap data hanya boleh dilakukan oleh orang yang diberi hak akses untuk mengubahnya.

### 3) Ketersediaan

Ketersediaan merupakan jaminan data dan informasi yang ada dalam rekam medis elektronik dapat diakses dan digunakan oleh orang yang telah memiliki hak akses yang ditetapkan oleh pimpinan fasilitas pelayanan kesehatan.

## 4. Metode SDLC (*Software Development Life Cycle*)

Metode *Software Development Life Cycle (SDLC)* adalah kerangka kerja sistematis yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak untuk memastikan bahwa seluruh tahap mulai dari analisis kebutuhan hingga pemeliharaan setelah sistem berjalan dijalankan dengan terstruktur dan terdokumentasi dengan baik. Dalam konteks pengembangan *prototype website* klinik, SDLC membantu memastikan bahwa kebutuhan pengguna klinik (misalnya staf administrasi, dokter, pasien) dikumpulkan secara rinci, desain antarmuka dan sistem dibuat sesuai spesifikasi, dan pengujian dilakukan untuk menangkap kesalahan sebelum sistem dipakai publik (Agustino et al., 2022).

## 5. Model *Waterfall*

Model *Waterfall* adalah salah satu variasi dari SDLC (*Software Development Life Cycle*) yang bersifat linier dan sekuensial, dimana setiap tahap harus selesai sepenuhnya sebelum tahap berikutnya dimulai, sehingga perubahan di tengah alur tidak mudah dilakukan. Tahapan dalam

model *Waterfall* seperti analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan digunakan secara berurutan agar *output* dari tiap tahap dapat diverifikasi oleh pemangku kepentingan klinik sebelum ke tahap selanjutnya (Agustino et al., 2022).

#### 6. *Prototype*

*Prototype* adalah suatu model awal atau rancangan awal dimana dibuat sebagai representasi visual atau fisik dari barang, sistem, atau aplikasi yang sedang dibuat. Ini dibuat untuk menguji konsep juga ide-ide baru, serta untuk mengumpulkan umpan balik dari pengguna atau konsumen. Dalam pengembangan produk, ini sangat penting untuk memastikan bahwa aplikasi tersebut bisa berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna (Bariah & Pradina, 2024).

#### 7. *User Interface (UI)*

*User Interface* mencakup tampilan yang merupakan faktor utama untuk mengetahui kebutuhan pengguna. *User Interface* dan *User Experience* merupakan dua hal yang diperlukan untuk merealisasikan aplikasi, di mana antarmuka (*User Interface*) mencakup tampilan dan pengalaman pengguna (*User Experience*) melingkupi perasaan pengguna selama menggunakan aplikasi atau *website*. Dalam *User Interface* terdapat elemen desain seperti warna, logo, tipografi, ikonografi, tombol, masukan, dan pilihan (Rachim et al., 2024).

## 8. Figma

Figma adalah alat desain berbasis *cloud* yang telah merevolusi cara perancang bekerja dan berkolaborasi. Dirilis pertama kali pada tahun 2016, Figma dengan cepat menjadi favorit di kalangan perancang UI/UX dan pengembang produk karena kemampuannya yang kuat dan fleksibilitasnya yang tinggi. Alat ini memungkinkan perancang untuk membuat prototipe, mendesain antarmuka, dan berkolaborasi secara *real-time* dengan tim. Adapun kini, Figma memiliki sekitar 5 juta pengguna yang tersebar di seluruh dunia berkat fitur-fiturnya yang inovatif dan kemudahan untuk menggunakannya. Figma dapat diakses langsung melalui peramban atau *browser* (Kurniasari et al., 2025).

## 9. Website

*Website* adalah sebuah cara untuk menampilkan diri di *Internet*. Dapat diibaratkan *website* adalah sebuah tempat di internet, siapa saja di dunia ini dapat mengunjunginya, kapan saja seseorang dapat mengetahui tentang diri orang lain, memberi pertanyaan pada seseorang, serta memberikan masukan atau bahkan mengetahui dan membeli suatu produk (Tannady et al., 2021).

## 10. Website Profil Klinik

*Website* profil klinik adalah jenis *website* yang dirancang khusus untuk klinik atau fasilitas kesehatan; berisi identitas klinik seperti visi dan misi, daftar layanan medis, profil tenaga kesehatan, alamat dan petunjuk lokasi, jam operasional, serta informasi prosedur pelayanan (Rafiq, 2023).

Selain fungsi informatif, *website* profil klinik juga berperan sebagai alat *branding* dan promosi misalnya melalui artikel edukatif tentang kesehatan, testimoni pasien, dan pengumuman layanan khusus atau *event* klinik. *Website* profil klinik yang efektif juga menyediakan layanan digital seperti pendaftaran pasien secara *online*, penjadwalan kunjungan, konsultasi daring, serta portal pasien untuk melihat rekam medis atau hasil pemeriksaan (Ekadianti et al., 2024).

#### 11. Pendaftaran *Online*

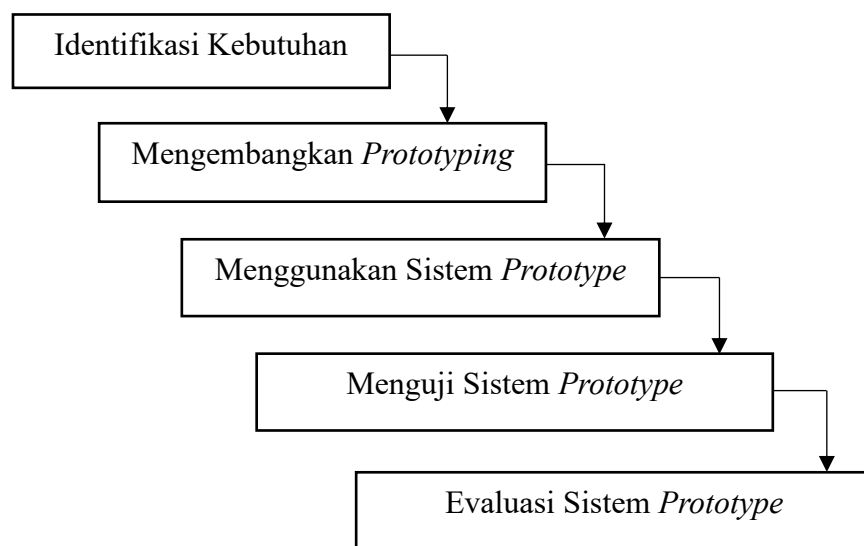
Pendaftaran *online* adalah proses dimana pasien mendaftarkan diri melalui formulir elektronik di *website* fasilitas pelayanan kesehatan, dengan data akan masuk ke basis data sistem fasilitas pelayanan kesehatan tanpa perlu datang secara fisik ke loket pendaftaran (Ekadianti et al., 2024).

#### 12. Kuesioner *System Usability Scale* (SUS)

*System Usability Scale* (SUS) merupakan instrumen evaluasi kegunaan sistem yang digunakan untuk mengukur persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan suatu produk, sistem, atau antarmuka melalui sepuluh pernyataan berbentuk skala Likert. SUS banyak digunakan karena bersifat sederhana, cepat, dan mampu memberikan gambaran umum mengenai tingkat *usability* suatu sistem. Dalam penerapannya, SUS umumnya digunakan dalam pendekatan evaluasi *usability* secara kualitatif, sehingga jumlah responden yang dilibatkan tidak harus besar. *Usability testing* pengujian dengan sekitar maksimal lima pengguna sudah cukup untuk mengidentifikasi sebagian besar kebutuhan kegunaan yang ada,

karena setelah jumlah tersebut, temuan baru cenderung menurun secara signifikan (*diminishing returns*). Penggunaan jumlah responden yang terbatas dalam evaluasi *usability* menggunakan SUS masih dapat memberikan hasil yang relevan dan bermakna, terutama untuk studi berskala kecil atau pengujian awal sistem (Nielsen, 2012).

## B. Kerangka Teori

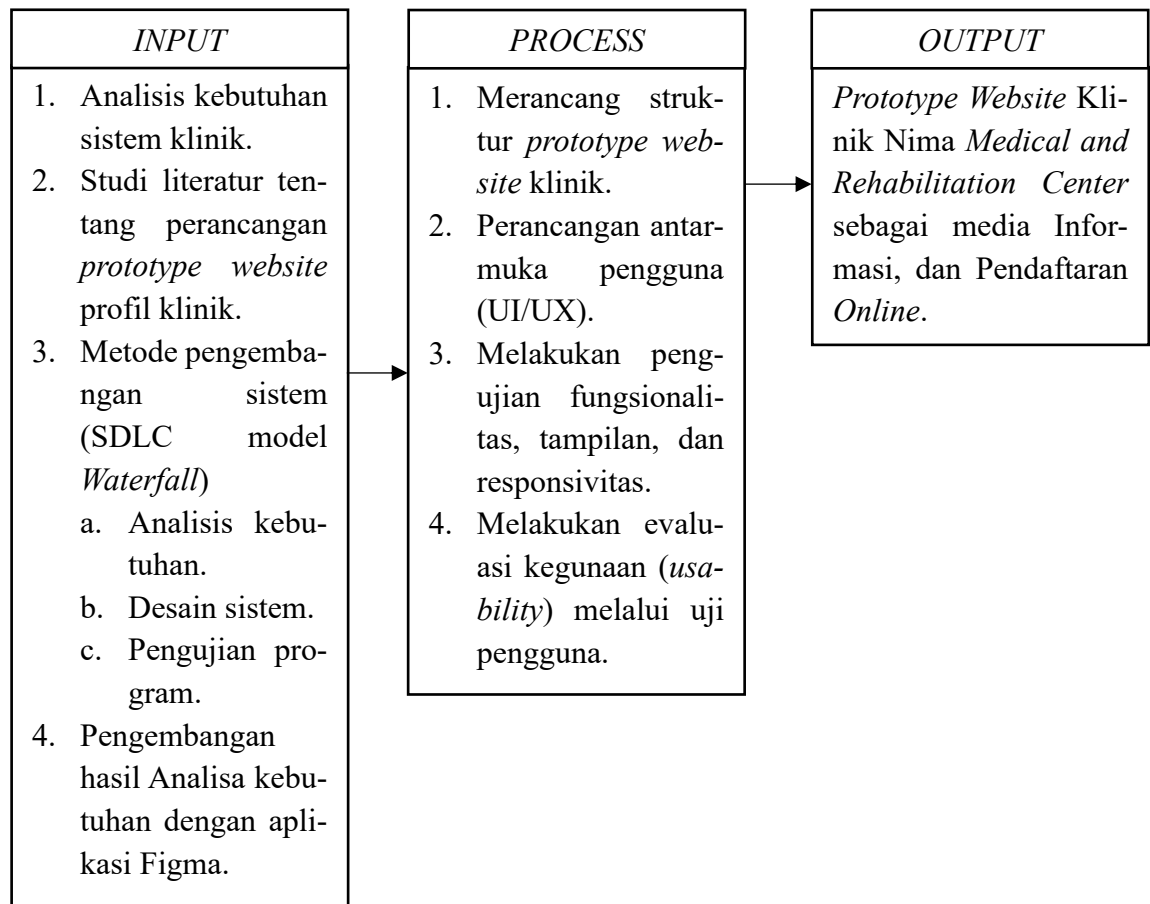


Gambar 1. Kerangka Teori Perancangan Tahapan *Prototype*.

(Sumber: Hartono, 2021)



### C. Kerangka Konsep



Gambar 2. Kerangka Konsep.

### D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana kebutuhan perancangan *prototype website* klinik dengan fitur informasi dan pendaftaran *online* di Klinik Nima Medical and Rehabilitation Center Yogyakarta?
2. Bagaimana merancang *prototype* fitur informasi dan pendaftaran *online* mandiri berbasis *website*?
3. Bagaimana tingkat kemudahan pengguna terhadap *prototype website* yang telah dirancang melalui kuesioner penilaian dari pengguna?