

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Transformasi teknologi kesehatan telah diwujudkan dengan adanya pengembangan serta pemanfaatan teknologi dan digitalisasi. Di Indonesia sektor kesehatan sudah menerapkan teknologi dan digitalisasi melalui rekam medis. Rekam medis merupakan berkas catatan dan dokumen yang berisi tentang identitas pasien, pemeriksaan, pengobatan, tindakan, serta pelayanan lain yang diberikan kepada pasien. Penyelenggaraannya dilakukan sebagai bentuk tata tertib administrasi dalam suatu institusi kesehatan. Rekam medis berguna untuk dasar pemeliharaan dan pengobatan pasien, bahan penelitian dan pendidikan, serta berbagai manfaat lainnya. Agar dapat mengikuti perkembangan zaman, rekam medis dikembangkan menjadi rekam medis elektronik yang kemudian disingkat sebagai RME. Melalui Permenkes RI No. 24 Tahun (2022), setiap fasilitas pelayanan kesehatan di Indonesia diwajibkan untuk menyelenggarakan rekam medis elektronik (Nurfitri et al., 2022).

Jenis pelayanan kesehatan pada masyarakat salah satu contohnya adalah klinik. Menurut Permenkes RI No. 9 (2014), Klinik adalah fasilitas pelayanan kesehatan yang menyelenggarakan pelayanan kesehatan bentuk perorangan, menyediakan pelayanan medis dasar serta pelayanan medis spesialis. Klinik dibedakan menjadi dua jenis yaitu klinik pratama dan

klinik utama. Klinik pratama biasanya menyediakan pelayanan medis dasar atau pelayanan medis primer, sedangkan klinik utama biasanya menyediakan pelayanan medis yang lebih mengarah kedalam jenis medis spesialistik. Klinik Dharma Husada termasuk kedalam jenis klinik pratamaya ng menyediakan pelayanan medis dasar terhadap masyarakat sekitarnya.

Klinik Dharma Husada juga termasuk pemberi pelayanan kesehatan swasta yang memiliki komitmen akan memberikan layanan kesehatan yang berkualitas kepada masyarakat. Klinik ini berperan dalam menyediakan pelayanan kesehatan yang mudah diakses oleh masyarakat sekitar, efisien, dan sesuai dengan standar profesi medis. Rekam medis merupakan dokumen yang berisikan data identitas pasien, pemeriksaan, pengobatan, tindakan, dan pelayanan lain yang telah diberikan kepada pasien. Rekam Medis Elektronik adalah Rekam Medis yang dibuat dengan menggunakan *sy stem* elektronik yang dapat digunakan atau diperuntukkan bagi penyelenggaraan Rekam Medis (Permenkes RI No. 24, 2022).

User Interface merupakan elemen penting dalam pengembangan perangkat lunak yang menentukan kualitas interaksi pengguna dengan produk digital. UI/UX berfokus pada desain antarmuka yang mudah digunakan oleh pengguna dan pengalaman pengguna yang optimal. Dalam proses pengembangan aplikasi dan situs web, perancangan UI/UX menjadi aspek yang sangat krusial. UI/UX tidak hanya menentukan bagaimana tampilan sebuah aplikasi, tetapi juga berpengaruh pada efektivitas dan efisiensi interaksi pengguna dengan teknologi. Desain UI yang baik harus intuitif, menarik, dan

mudah digunakan, sementara UX harus memastikan bahwa pengalaman pengguna harus berjalan dengan lancar, nyaman, serta sesuai dengan keinginan pengguna agar memenuhi ekspektasi mereka. Sehingga perancangan UI/UX yang optimal sangat diperlukan agar aplikasi atau situs web dapat memberikan manfaat maksimal bagi penggunanya (Hanafi et al., 2025).

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh penulis pada Bulan Oktober 2025 di Klinik Dharma Husada Bantul memperoleh hasil bahwa klinik tersebut telah menerapkan rekam medis elektronik sejak tahun 2021. Penerapan rekam medis elektronik ini dilakukan oleh Klinik Dharma Husada Bantul sejalan dengan Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 24 Tahun 2022 tentang Rekam Medis di fasilitas pelayanan kesehatan, yang menyatakan bahwa setiap fasilitas pelayanan kesehatan wajib untuk menyelenggarakan atau mengimplementasikan rekam medis elektronik. Implementasi rekam medis elektronik dilakukan pada beberapa bagian pelayanan di Klinik Dharma Husada salah satunya bagian pelayanan pendaftaran pasien. Pendaftaran pasien Klinik Dharma Husada dibagi menjadi tiga yaitu pendaftaran pasien rawat jalan, IGD, dan rawat inap. Pendaftaran pasien rawat jalan dan Instalasi Gawat Darurat (IGD) sudah dilakukan secara elektronik berbasis aplikasi atau sistem yang dikembangkan menggunakan jasa vendor dikarenakan di Klinik Dharma Husada Bantul tidak memiliki tim khusus IT dalam perancangan aplikasinya, sementara pendaftaran pasien rawat inap masih dilakukan secara manual oleh petugas atau masih menggunakan kertas sebagai sarana

pelaksanaannya . Hal ini menimbulkan beberapa kendala yang dialami oleh Klinik Dharma Husada Bantul seperti terjadinya kesalahan dalam penulisan formulir pendaftaran atau saat tindakan perbaikan dan pembetulan kesalahan yang mengakibatkan adanya coretan pada berkas rekam medis pasien sehingga berakibat ditolak atau dikembalikannya berkas klaim karena kelalaian petugas,

Hal ini menimbulkan adanya beberapa hambatan yang dialami oleh Klinik Dharma Husada Bantul seperti kesalahan penulisan pada formulir pendaftaran atau saat tindakan perbaikan dan pembetulan kesalahan yang mengakibatkan adanya coretan pada berkas sehingga berakibat ditolak atau dikembalikannya berkas klaim, dikembalikannya berkas klaim juga diakibatkan karena kesalahan *scan* pada berkas misalnya gambar yang kurang jelas saat berks sudah di scan oleh petugas. Hal tersebut dapat berdampak terhadap nilai mutu Klinik Dharma Husada yaitu tentang kepuasan pasien terhadap waktu pelayanan pendaftaran. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penulis mengambil topik dalam penelitian “Perancangan *Design User Interface* Aplikasi Pendaftaran Pasien Rawat Inap Klinik Dharma Husada Bantul Dengan Metode *Design Thinking*”. Perancangan *design user interface* ini diharapkan dapat dijadikan sebagai dasar dalam pengembangan aplikasi pendaftaran pasien rawat inap di Klinik Dharma Husada. Selain dengan adanya permasalahan yang terjadi di Klinik Dharma Husada, alasan peneliti mengangkat judul tersebut juga dikarenakan adanya dukungan dari petugas pendaftaran agar antara pendaftaran pasien rawat jalan dan pendaftaran pasien

rawat inap dapat dilaksanakan sejalan yaitu dengan menerapkan rekam medis elektronik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan ringkasan isi permasalahan yang terdapat dalam latar belakang, terkait kendala yang terjadi pada proses pendaftaran pasien rawat inap di Klinik Dharma Husada Bantul, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana proses perancangan *user interface* pada aplikasi pendaftaran pasien rawat inap dengan menggunakan metode *Design Thinking*?”

C. Tujuan

1. Tujuan Umum

Menghasilkan perancangan *user interface* aplikasi pendaftaran pasien pada pelayanan rawat inap dengan fitur yang memadai dan mudah dipahami oleh petugas di Klinik Dharma Husada.

2. Tujuan Khusus:

- a. Mengetahui alur, kendala, serta fitur yang dibutuhkan dalam proses pendaftaran pasien rawat inap di Klinik Dharma Husada.
- b. Melakukan analisis terhadap informasi yang diperoleh pada tahap *emphatize* pada proses pendaftaran pasien rawat inap di Klinik Dharma Husada.
- c. Menentukan ide untuk memecahkan permasalahan yang terjadi pada proses pendaftaran pasien rawat inap di Klinik Dharma Husada.

- d. Melakukan perancangan dan *prototype* terhadap tampilan *desain user interface* aplikasi pendaftaran pasien rawat inap di Klinik Dharma Husada.
- e. Melakukan uji coba tampilan *desain user interface* aplikasi pendaftaran pasien rawat inap di Klinik Dharma Husada.

D. Ruang Lingkup

1. Ruang Lingkup Waktu

Penelitian ini dilaksanakan pada Bulan Februari - April 2026.

2. Ruang Lingkup Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di Klinik Dharma Husada yang beralamat di Duwuran RT 01, Parangtritis, Kretek, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, Kode Pos 5772

3. Ruang Lingkup Materi

Materi dalam penelitian ini terkait dengan Sistem Informasi Kesehatan yang berfokus pada perancangan *desain user interface* aplikasi.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis:

- a. Penelitian ini sebagai bentuk pengimplementasian terhadap Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 24 Tahun 2022 tentang Rekam Medis.

- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai awal pengembangan aplikasi pendaftaran pasien rawat inap.

2. Manfaat Praktis:

- a. Bagi Klinik Dharma Husada Bantul, hasil penelitian ini diharapkan menjadi masukan atau bahan referensi yang dapat digunakan oleh Klinik Dharma Husada Bantul untuk mengembangkan pelayanan pendaftaran pasien rawat inap berbasis elektronik.
- b. Bagi Poltekkes Kemenkes Yogyakarta, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi sumber referensi pembelajaran bagi mahasiswa Program Studi Rekam Medis dan Informasi Kesehatan Program Diploma Tiga terutama pada mata kuliah Sistem Informasi Kesehatan.
- c. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta ilmu pengetahuan dan pengalaman tentang perancangan aplikasi sistem informasi kesehatan.

F. Keaslian penelitian

Penelitian “Perancangan *User Interface* Aplikasi Pendaftaran Pasien Rawat Inap Dengan Metode *Design Thinking* di Klinik Dharma Husada Bantul” belum pernah dilakukan sebelumnya. Adapun beberapa penelitian yang hampir serupa diantaranya sebagai berikut:

Tabel 1. Keaslian Penelitian

No.	Penulis/ Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Nuraini et al., (2023)	Perancangan <i>User Interface</i> Aplikasi M-Parkir Universitas Widyatama Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i>	Desain <i>user interface</i> aplikasi M-Parkir.	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu penggunaan metode <i>design thinking</i> sebagai metode penelitian.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah cara pengumpulan data yaitu penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara penyebaran kuesioner melalui <i>Google Form</i> sedangkan penelitian yang akan peneliti laksanakan menggunakan teknik observasi dan wawancara mendalam secara langsung.
2.	Denasfi et al., (2023)	Perancangan <i>user interface</i> dan <i>user experience</i> situs web aplikasi <i>traveling</i> “ANGLO” dengan metode <i>design thinking</i>	Desain <i>user interface</i> aplikasi <i>traveling</i> “ANGLO” berbasis <i>website</i> .	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah penggunaan metode penelitian dan teknik pengumpulan data yaitu dengan metode <i>design thinking</i> dan teknik observasi serta wawancara mendalam.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah hasil perancangan yaitu pada penelitian ini menghasilkan perancangan desain <i>user interface</i> aplikasi <i>traveling</i> berbasis <i>web-site</i> sedangkan penelitian peneliti menghasilkan perancangan desain <i>user interface</i> aplikasi pendaftaran pasien rawat inap berbasis aplikasi.
3.	Rusdi et al., (2025)	Optimalisasi layanan rawat jalan: Desain <i>user interface</i> pendaftaran rawat jalan berbasis <i>mobile</i>	Desain <i>user interface</i> pendaftaran rawat jalan berbasis <i>mobile</i> .	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti laksanakan adalah <i>output</i> yang dihasilkan yaitu	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti laksanakan adalah penggunaan metode yang digunakan pada penelitian yaitu pada

No.	Penulis/ Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
				desain <i>user interface</i> pendaftaran pasien berbasis <i>mobile</i> .	penelitian ini menggunakan metode <i>waterfall</i> sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode <i>design thinking</i> .
4.	Putri et al., (2025)	Desain <i>user interface</i> aplikasi pendaftaran pasien.	Desain <i>user interface</i> aplikasi pendaftaran pasien.	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti laksanakan adalah penggunaan metode penelitian yaitu metode <i>design thinking</i> .	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti laksanakan adalah teknik pengumpulan data yaitu pada penelitian ini menggunakan metode wawancara secara <i>online</i> sedangkan teknik pengumpulan data yang akan peneliti gunakan adalah wawancara dan observasi secara langsung.
5.	Nisa et al., (2024)	Desain <i>user interface</i> aplikasi <i>E-Commers pet-shop</i> .	Desain <i>user interface</i> aplikasi <i>E-Commers pet-shop</i> .	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti laksanakan adalah penggunaan metode penelitian yaitu metode <i>design thinking</i> dan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara observasi secara langsung dan wawancara mendalam.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti laksanakan adalah fokus <i>output</i> yang dihasilkan yaitu pada penelitian ini menghasilkan <i>output</i> berupa desain <i>user interface</i> aplikasi <i>e-commers petshop</i> sedangkan penelitian yang akan peneliti laksanakan menghasilkan <i>output</i> desain <i>user interface</i> aplikasi pendaftaran pasien rawat inap.