

Pemberdayaan petugas rekam medis terkait desain interface SIMKLINIK bagian kodefikasi klinis menggunakan aplikasi Figma

Nita Dwi Nur Aini, Bhre Diansyah Dinda Khalifatulloh

Program Studi Sarjana Terapan Manajemen Informasi Kesehatan, STIKes Panti Waluya Malang, Indonesia

Penulis korespondensi : Nita Dwi Nur Aini

E-mail : nitadwi937@gmail.com

Diterima: 16 Januari 2026 | Direvisi: 03 Februari 2026 | Disetujui: 04 Februari 2026 | Online: 14 Februari 2026

© Penulis 2026

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berfokus untuk memberdayakan petugas rekam medis terkait desain *interface* SIMKLINIK bagian kodefikasi klinis menggunakan aplikasi figma. Adapun tujuan dari dilakukannya kegiatan pengabdian ini yaitu supaya petugas rekam medis memahami terkait desain yang digunakan dalam SIMKLINIK serta sebagai upaya petugas jika suatu saat SIMKLINIK melakukan pengembangan sistem, petugas dapat berkontribusi memberikan rekomendasi terkait SIMKLINIK. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di salah satu klinik yang terletak di Kabupaten Malang. Kegiatan ini dilaksanakan dalam waktu 3 hari dengan target peserta yaitu 3 orang petugas rekam medis menggunakan metode penyuluhan dan praktik. Kegiatan ini diawali dengan penyuluhan yang berkaitan dengan konsep desain grafis, pengenalan serta penggunaan figma kemudian dilanjutkan praktik desain *interface* SIMKLINIK menggunakan aplikasi figma. Sebelum dan setelah pelaksanaan kegiatan, dilakukan tes pada peserta yang digunakan sebagai salah satu alat untuk evaluasi dalam kegiatan ini. Hasil tes menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan peserta dari nilai *pretest* yaitu 46.67 dan nilai *posttest* yaitu 90.00. Sedangkan hasil evaluasi ketrampilan peserta termasuk dalam kategori baik.

Kata kunci: desain; interface; SIMKLINIK.

Abstract

This community service activity focuses on empowering medical record officers related to the SIMKLINIK interface design for the clinical coding section using the figma application. The purpose of this community service activity is for medical record officers to understand the design used in SIMKLINIK and as an effort for officers if one day SIMKLINIK carries out system development, officers can contribute to provide recommendations related to SIMKLINIK. This community service activity was carried out at one of the clinics located in Malang Regency. This activity was carried out for 3 days with a target participant of 3 medical record officers using counseling and practice methods. This activity began with counseling related to the concept of graphic design, introduction and use of figma then continued with practice of SIMKLINIK interface design using the figma application. Before and after the implementation of the activity, tests were conducted on participants which were used as one of the tools for evaluation in this activity. The test results showed an increase in participant knowledge from a pretest score of 33.33 and a posttest score of 83.33. Meanwhile, the results of the participant skill evaluation were included in the good category.

Keywords: design; interface; SIMKLINIK.

PENDAHULUAN

Teknologi sangatlah berpengaruh dalam aspek kehidupan manusia dan ikut berperan dalam kehidupan masyarakat luas khususnya peran teknologi di bidang kesehatan (Pramudita et al., 2021). Contoh teknologi di bidang kesehatan yaitu rekam medis elektronik atau sistem informasi manajemen baik puskesmas, klinik maupun rumah sakit. Desain antarmuka dapat dijadikan sebagai indikator keberhasilan sebuah website atau prototype aplikasi (Angelina et al., 2022). Desain suatu tampilan baik untuk berbasis website ataupun mobile membutuhkan komunikasi diantara semua tim sehingga tidak terjadi yang namanya *redesign* (Sugihartono et al., 2022). Hal tersebut bisa terjadi apabila tak ada komunikasi antar tim designer dan pengembangan tentang rancangan desain aplikasi. Desain antarmuka yang baik tidak hanya indah dan menarik tetapi tetap harus baik dan lancar saat dioperasikan oleh pengguna. Salah satu tools yang dapat digunakan untuk melakukan desain adalah Aplikasi Figma (Suparman et al., 2023).

Klinik sebagai salah satu fasilitas layanan kesehatan tingkat pertama memiliki peran penting dalam memberikan pelayanan medis kepada masyarakat (Aini et al., 2023). SIMKLINIK dirancang untuk membantu proses administrasi, pencatatan medis pasien, pengelolaan obat, penjadwalan, serta pelaporan keuangan dan kinerja layanan (Aini & Sigit, 2024). Salah satu bagian penting dalam proses dokumentasi medis adalah kodefikasi klinis yaitu kegiatan mengklasifikasikan diagnosa, prosedur, dan tindakan medis ke dalam kode-kode standar seperti ICD-10, ICD-9 CM, atau SNOMED CT (Amin et al., 2021). Proses ini sangat berpengaruh terhadap pelaporan kesehatan, klaim asuransi, hingga perencanaan pelayanan medis. Namun, di banyak fasilitas kesehatan, proses kodefikasi klinis masih menjadi permasalahan yaitu kode yang kompleks, banyaknya pilihan diagnosis, dan alur kerja yang tidak terintegrasi sering kali menyebabkan kesalahan pencatatan atau keterlambatan dalam proses klaim asuransi (Sukawan et al., 2024).

Figma adalah salah satu aplikasi grafis berbasis cloud yang digunakan untuk mendesain, membuat prototype aplikasi, membuat diagram, dan berkolaborasi di papan tulis online. Untuk seorang desainer website atau aplikasi, Figma berfungsi untuk membuat desain tampilan sebuah website atau aplikasi (Senubekti et al., 2024). Sedangkan dari sisi pengembang, Figma memudahkan mereka untuk selalu meng-update secara berkala terkait fitur-fitur yang dibutuhkan. Figma merupakan platform yang berbasis cloud, jadi pengguna bisa menyimpan file hasil desain secara online, tanpa perlu menyimpannya di PC/Laptop secara manual (Hita et al., 2024). Figma dapat berjalan pada web browser, seperti Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari, dll, sehingga Figma dapat digunakan di semua sistem operasi, baik Windows, MacOS, dan Linux (Poerna Wardhanie & Lebdaningrum, 2022). Salah satu kelebihan dari Figma adalah dapat digunakan untuk berkolaborasi secara realtime. Figma dibuat untuk dapat membantu para penggunanya agar bisa berkolaborasi dalam proyek dan bekerja dalam bentuk tim sekaligus di mana saja (Pramudita et al., 2021).

Klinik X merupakan salah satu klinik yang berada di Kabupaten Malang. Klinik X membuka pelayanan rawat jalan dan rawat inap yang terdiri dari 3 pelayanan yaitu poli umum, poli gigi dan poli KIA. Dalam satu bulan, rata-rata pasien yang berkunjung ke klinik sebanyak 1800-2000 orang. Klinik belum menerapkan Rekam Medis Elektronik (RME) terutama di bagian kodefikasi klinis. Pengolahan data khususnya di bagian rekam medis di Klinik masih menggunakan cara manual. Pada pengolahan data kodefikasi klinis juga masih secara manual menggunakan excel yang berisi daftar kode penyakit dan tindakan untuk melakukan coding. Adapun solusi dalam kegiatan pengabdian masyarakat di Klinik X yaitu memberikan penyuluhan dan praktik penggunaan aplikasi figma dalam desain interface SIMKLINIK bagian kodefikasi klinis kepada petugas rekam medis. Penggunaan Figma untuk mendukung desain interface SIMKLINIK bagian kodefikasi klinis merupakan salah satu strategi untuk meningkatkan pengetahuan petugas rekam medis dalam melakukan desain interface sesuai kebutuhan dan keinginan pengguna.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan kegiatan lanjutan dari pengabdian kepada masyarakat sebelumnya. Klinik X belum memiliki petugas IT yang memungkinkan untuk membantu petugas apabila mengalami kendala dalam pengoperasian SIMKLINIK. Oleh karena itu pemberdayaan petugas rekam medis terkait desain interface SIMKLINIK bagian kodefikasi klinis

Pemberdayaan petugas rekam medis terkait desain interface SIMKLINIK bagian kodefikasi klinis menggunakan aplikasi Figma

menggunakan aplikasi figma ini bertujuan memberikan pengenalan, pemahaman dan pengajaran penggunaan aplikasi Figma untuk merancang desain interface SIMKLINIK bagian kodefikasi klinis di Klinik X dengan harapan setiap orang dapat meningkatkan pengetahuan sehingga dapat menunjang pelayanan yang optimal melalui SIMKLINIK.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat terkait desain interface SIMKLINIK bagian kodefikasi klinis menggunakan aplikasi figma dilaksanakan di salah satu klinik yang terletak di wilayah Kabupaten Malang. Sasaran dari kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu 3 orang petugas rekam medis. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan dengan waktu 3 hari dalam bentuk penyuluhan dan praktik. Adapun metode pelaksanaan terdiri dari 3 tahapan yang dimulai dari tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi.

Kegiatan pengabdian masyarakat tahap pertama yaitu melakukan persiapan, tim pengabdian masyarakat melakukan pendekatan dan diskusi dengan pimpinan di klinik X untuk menyusun dan menentukan jenis kegiatan serta menyepakati jadwal kegiatan pengabdian kepada masyarakat di klinik X. Pada tahap kedua yaitu pelaksanaan dilakukan dengan menyelesaikan permasalahan pada klinik dengan memberikan penyuluhan terkait konsep desain grafis, pengenalan dan penggunaan figma kemudian dilanjutkan dengan praktik desain interface SIMKLINIK bagian kodefikasi klinis menggunakan aplikasi figma. Sebelum dilakukan penyuluhan yang pertama, peserta mengerjakan pretest terlebih dahulu.

Pada tahap akhir yaitu terdapat evaluasi dimana peserta mengerjakan posttest terkait materi dari awal sampai akhir melalui kuesioner yang sudah disusun sebelumnya oleh Tim Pengabdian Masyarakat untuk mengidentifikasi pemahaman peserta terkait kegiatan pengabdian masyarakat yang sudah dilaksanakan selama 3 hari. Selain itu terdapat evaluasi ketrampilan bagi peserta untuk menilai kemampuan peserta dalam melakukan desain interface SIMKLINIK menggunakan aplikasi figma. Evaluasi juga mencakup kendala-kendala yang terjadi dalam kegiatan pengabdian masyarakat untuk dapat diperbaiki dalam kegiatan selanjutnya. Hasil evaluasi dikatakan berhasil apabila terjadi peningkatan skor dari pretest ke posttest serta evaluasi ketrampilan berada dalam kategori baik dengan rentang skor 80-100.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Persiapan

Hasil pengkajian awal dengan peserta yaitu petugas rekam medis di Klinik X didapatkan data bahwa klinik belum memiliki sistem manajemen informasi yang mendukung Rekam Medis Elektronik (RME) terutama di bagian kodefikasi klinis sehingga pengolahan data khususnya di bagian rekam medis di Klinik masih menggunakan cara manual. Berdasarkan permasalahan yang terjadi maka tim pengabdian masyarakat bersama dengan pimpinan Klinik X membuat alternatif solusi dan menentukan jadwal pelaksanaan kegiatan.

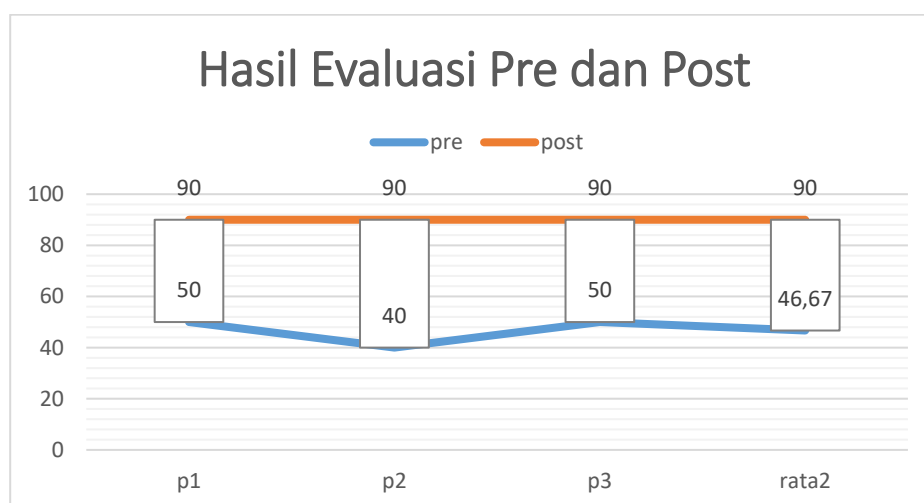
Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian masyarakat pertemuan ke 1 dilakukan dengan memberikan penyuluhan kepada peserta terkait konsep desain grafis dilanjutkan dengan memberikan kesempatan kepada semua peserta untuk mengajukan pertanyaan. Sebelum kegiatan dimulai, peserta melakukan pengisian kuis sebagai pretest untuk mengukur pengetahuan peserta sebelum dilakukan penyuluhan. Berdasarkan hasil pretest, diketahui bahwa nilai rata-rata peserta yaitu 46.67. Adapun hasil dari pertemuan ke 1 peserta sudah mampu memahami materi yang telah disampaikan oleh tim pengabdian masyarakat.



Gambar 1. Kegiatan pengabdian Masyarakat

Pada kegiatan pengabdian masyarakat pertemuan ke 2 dilakukan penyuluhan terkait pengenalan dan penggunaan aplikasi figma. Adapun hasil dari pertemuan ke 2 yaitu peserta sudah mampu memahami materi yang telah disampaikan. Tidak ada kendala selama kegiatan berlangsung. Pada pertemuan ke 3 dilakukan praktik desain interface SIMKLINIK bagian kodefikasi klinis menggunakan aplikasi figma. Peserta dan tim pengabdian masyarakat cukup interaktif dalam sesi diskusi pada pertemuan ke 3 ini. Sebelum kegiatan diakhiri, peserta mengisi kuisioner sebagai post test untuk mengetahui pemahaman terkait materi yang disampaikan dalam 3 kali pertemuan. Hasil post test diperoleh nilai rata-rata 90.00. Kegiatan pengabdian masyarakat ke 3 ini, peserta sudah mampu melakukan desain antarmuka SIMKLINIK bagian kodefikasi klinis menggunakan aplikasi figma. Adapun peningkatan pemahaman peserta terkait kegiatan pengabdian masyarakat selama 3 kali pelaksanaan yaitu sebesar 93% sesuai dengan grafik dibawah ini.



Gambar 2. Hasil Evaluasi Pre dan Post Test

Adapun hasil evaluasi ketrampilan peserta didapatkan nilai rata-rata sebesar 80.00 yang berarti bahwa ketrampilan peserta termasuk dalam kategori baik. Peserta sudah mampu melakukan 8 aspek dari 10 aspek yang ada. Peserta sudah memahami terkait membuka dan login pada aplikasi figma, mengetahui tombol navigasi, membuka file prototipe sebelumnya, menggunakan tools dasar yang digunakan pada aplikasi figma serta menyimpan dan menutup aplikasi figma dengan benar. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta sudah bisa membuat desain antarmuka / interface SIMKLINIK khususnya di bagian kodefikasi klinis menggunakan aplikasi figma.

Penerapan desain antarmuka atau interface pada Sistem Informasi Manajemen Klinik (SIMKLINIK) memegang peranan penting karena berfungsi sebagai jembatan komunikasi antara tenaga medis dan data klinis yang bersifat kritis (Aini & Maulana, 2025a). Penggunaan aplikasi Figma dalam perancangan antarmuka (user interface/UI) sistem informasi kesehatan memiliki peran yang

Pemberdayaan petugas rekam medis terkait desain interface SIMKLINIK bagian kodefikasi klinis menggunakan aplikasi Figma

sangat penting dalam menghasilkan tampilan yang intuitif, konsisten, dan berorientasi pada kebutuhan pengguna (Aini & Maulana, 2025b). Figma merupakan alat desain berbasis cloud yang memungkinkan desainer, pengembang, serta pemangku kepentingan seperti tenaga medis dan manajemen fasilitas kesehatan untuk berkolaborasi secara real-time dalam satu platform. Hal ini sangat relevan dalam pengembangan sistem informasi kesehatan yang kompleks, karena melibatkan banyak pihak dengan kebutuhan dan sudut pandang yang berbeda. Melalui fitur seperti wireframe, prototyping interaktif, dan design system (Putri & Arrafi, 2025). Figma membantu memastikan bahwa alur penggunaan sistem mulai dari pendaftaran pasien, pengelolaan rekam medis, hingga pelaporan dapat dipahami dan digunakan secara efisien oleh tenaga kesehatan.

Selain itu, Figma mendukung prinsip user-centered design yang krusial dalam sistem informasi kesehatan, di mana kesalahan antarmuka dapat berdampak langsung pada kualitas pelayanan dan keselamatan pasien (Syafiq et al., 2025). Dengan fitur prototyping, desainer dapat melakukan simulasi penggunaan aplikasi sebelum tahap pengembangan, sehingga potensi kesalahan desain dapat diidentifikasi dan diperbaiki lebih awal. Konsistensi visual yang dihasilkan melalui komponen dan style guide di Figma juga meningkatkan kemudahan penggunaan (*usability*) serta mempercepat proses adaptasi pengguna terhadap sistem (Hita et al., 2024). Oleh karena itu, pemanfaatan Figma tidak hanya meningkatkan kualitas estetika antarmuka, tetapi juga berkontribusi pada efisiensi kerja, akurasi informasi, dan keandalan sistem informasi kesehatan secara keseluruhan.

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan dapat memberikan kontribusi bagi permasalahan yang dihadapi mitra melalui pencapaian hasil kegiatan yaitu mampu melakukan desain interface SIMKLINIK bagian kodefikasi klinis menggunakan aplikasi figma. Berdasarkan hasil evaluasi kepada peserta pengabdian masyarakat diketahui bahwa terdapat peningkatan pengetahuan dan pemahaman peserta terkait materi yang diberikan dalam kegiatan pengabdian masyarakat di klinik X dengan nilai rata-rata pretest yaitu 46.67 dan nilai rata-rata posttest yaitu 90.00. Sedangkan untuk evaluasi ketrampilan peserta termasuk dalam kategori baik.

Saran yang penulis berikan yaitu adanya kegiatan pengabdian masyarakat lanjutan terkait pengembangan desain interface SIMKLINIK menjadi sebuah sistem yang dapat digunakan di Klinik X agar dapat membantu pekerjaan petugas rekam medis terutama dalam melakukan kodefikasi klinis agar kualitas dokumentasi klinis pasien bisa lebih cepat dan akurat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian masyarakat menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Pimpinan Klinik X Kabupaten Malang dan Ketua STIKes Panti Waluya Malang atas kesempatan yang diberikan serta dukungan fasilitas yang memungkinkan tim untuk melaksanakan kegiatan ini dengan lancar.

DAFTAR RUJUKAN

- Aini, N. D. N., & Maulana, M. (2025a). Pemberdayaan petugas rekam medis terkait perancangan UI / UX SIMKLINIK bagian kodefikasi klinis. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 9(September), 2914–2920.
- Aini, N. D. N., & Maulana, M. (2025b). Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) SIM Klinik Kodefikasi Klinis. *J-REMI: Jurnal Rekam Medik Dan Informasi Kesehatan*, 7(1), 21–29. <https://doi.org/10.25047/j-remi.v7i1.6344>
- Aini, N. D. N., & Sigit, N. (2024). Perancangan SIM Klinik Bagian Kodefikasi Klinis Menggunakan Metode Waterfall Di Klinik X Kabupaten Malang. *J-REMI: Jurnal Rekam Medik Dan Informasi Kesehatan*, 6(1), 70–76. <https://doi.org/10.25047/j-remi.v6i1.5364>
- Aini, N. D. N., Widi A., W., & Diansyah D.K., B. (2023). Edukasi Petugas Pendaftaran Terkait Proses Registrasi Pasien. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 7(3), 1652. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v7i3.16351>

Pemberdayaan petugas rekam medis terkait desain interface SIMKLINIK bagian kodefikasi klinis menggunakan aplikasi Figma

- Amin, Z. A., Cholil, W., Herdiansyah, M. I., & Negara, E. S. (2021). Analisa Rekam Medis Elektronik Untuk Menentukan Diagnosa Medis Dalam Kategori Bab ICD 10 Menggunakan Machine Learning. *POSITIF: Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*, 7(2), 127–132. <https://doi.org/10.31961/positif.v7i2.1140>
- Angelina, K., Sutomo, E., & Nurcahyawati, V. (2022). Desain UI UX Aplikasi Penjualan dengan Menyelaraskan Kebutuhan Bisnis menggunakan Pendekatan Design Thinking. *Tematik*, 9(1), 70–78. <https://doi.org/10.38204/tematik.v9i1.915>
- Hita, Djoni, Culita, & Yunis, R. (2024). Pemanfaatan Figma dalam Perancangan User Interface E-Commerce. *NUSANTARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 104–111. <https://doi.org/10.55606/nusantara.v4i3.3047>
- Poerna Wardhanie, A., & Lebdaningrum, K. (2022). Pengenalan Aplikasi Desain Grafis Figma pada Siswa-Siswi Multimedia SMK PGRI 2 Sidoarjo (Introduction to the Figma Graphic Design Application for Multimedia Students at SMK PGRI 2 Sidoarjo). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 165–174. <https://doi.org/10.35912/jpm.v3i3.1536>
- Pramudita, R., Arifin, R. W., Alfian, A. N., Safitri, N., & Anwarriya, S. D. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 149–154. <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542>
- Putri, R. E., & Arrafi, R. (2025). Sosialisasi Penggunaan Figma dalam Desain UI / UX Aplikasi. *Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat (JURIBMAS)*, 4(1), 131–136.
- Senubekti, M. A., Dajoreyta, G. L., & Anggraini, N. (2024). Pembuatan Desain UI/UX dengan Metode Prototyping pada Aplikasi Layanan Pengadilan Negeri Bale Bandung menggunakan Figma. *Jurnal Informatika Terpadu*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.54914/jit.v10i1.1001>
- Sugihartono, T., Sulaiman, R., Sarwindah, S., & Marini, M. (2022). Workshop Dan Pelatihan Desain Ui/Ux Mobile Apps Menggunakan Figma Kepada Anggota Ukm Aoklah Production. *Jurnal Abdimastek (Pengabdian Masyarakat Berbasis Teknologi)*, 3(1), 1–7. <https://doi.org/10.32736/abdimastek.v3i1.1372>
- Sukawan, A., Setiawan, D., Putra, H., Barsasella, D., & Dewi, F. (2024). Akurasi Pengkodean Injury dan External Causes Berdasarkan ICD-10 dan ICD-9 CM di Rumah Sakit X. 6(1), 50–57. <https://doi.org/10.25047/j-remi.v6i1.5572>
- Suparman, M., Rosada, M., Lutpi, M., Kamaliya, P., Sabaniah, F., Alfian, R. H., 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. <https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/article/download/283/191#:~:text=Figma adalah salah satu tools,pelaksanaan PKM berbagai desain lainnya>
- Syafiq, M. Z., Arista, R. D., Informasi, T., Pembangunan, U., & Budi, P. (2025). Desain UI / UX Aplikasi Rekam Medis untuk Meningkatkan Efisiensi dan Akurasi Data Pasien Medan Dental Center Cabang Johor dengan Metode User-Centered Design (UCD). *Jurnal Minfo Polgan*, 13(2), 2534–2541.