Madiun Spoor: Jurnal Pengabdian Masyarakat, Volume 6 Nomor 1 April 2026
p-ISSN 2797-1678, e-ISSN 2797-0523

DESAIN UI/UX BERBASIS KEBUTUHAN MITRA PENGABDIAN MASYARAKAT UNTUK MEMPERSIAPKAN PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI ARSIP RUMAH SAKIT

Syaddam[*1], Ana Sriekaningsih[2], Alya Rohalia[3]

[1,3]Sistem Informasi, Politeknik Bisnis Kaltara
[2]Manajemen Keuangan Sektor Publik, Politeknik Bisnis Kaltara

e-mail: [*1]syaddam@poltekbiskal.ac.id, [2]anasriekaningsih@poltekbiskal.ac.id,
[3]alyarohalia@poltekbiskal.ac.id

Abstrak

Rumah sakit memiliki peranan yang sentral dalam hal menjaga, memulihkan, dan secara meningkatkan kesehatan bagi masyarakat melalui berbagai lini pelayanan medis, pendidikan, penelitian, serta penguatan sistem kesehatan secara menyeluruh. Manajemen arsip untuk rumah sakit dapat dilakukan secara optimal dengan memanfaatkan sistem informasi yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna. UI/UX merupakan elemen penting dalam desain sistem informasi rumah sakit. UI/UX berperan dalam menentukan bagaimana pengguna berinteraksi dan merasakan sebuah produk digital. UI/UX dapat memastikan sistem mudah digunakan, sesuai kebutuhan pengguna, serta meminimalkan kesalahan dan revisi di tahap akhir karena validasi kebutuhan pengguna sejak dini dapat dicapai. Tujuan dari pengabdian kepada masyarakat adalah melakukan desain UI/UX sistem informasi arsip bagi rumah sakit mitra PkM. Metodologi yang digunakan dalam PkM adalah metode observasi. Observasi, perancangan UI/UX, purwarupa, dan evaluasi merupakan empat tahapan dalam kegiatan PkM ini. Purwarupa yang dipresentasikan langsung kepada mitra PkM mendapatkan penilaian yang positif di mana desain yang dihasilkan mengindikasikan bahwa desain yang dihasilkan telah memberikan peningkatan potensi efisiensi dalam manajemen arsip dan mempermudah akses informasi. Mitra mengapresiasi tata letak yang bersih, navigasi yang intuitif, dan fungsionalitas pencarian yang responsif.

Kata kunci: *rumah sakit*; *manajemen arsip; sistem informasi; UI/UX; purwarupa*

Abstract

Hospitals play a central role in maintaining, restoring, and improving health for the community through various lines of medical services, education, research, and strengthening the overall health system. Archive management for hospitals can be carried out optimally by utilizing an information system designed according to user needs. UI/UX is an important element in the design of a hospital information system. UI/UX plays a crucial role in determining how users interact with and perceive a digital product. UI/UX can ensure that the system is easy to use, tailored to user needs, and minimizes errors and revisions in the final stages, as early validation of user needs can be achieved. The purpose of community service is to design UI/UX archival information systems for community

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
Copyright (c) 2026 The Author(s)

service partner hospitals. Observation, UI/UX design, prototype, and evaluation are the four stages in this community service activity. The prototype presented directly to community service partners received a positive assessment, indicating that the resulting design had increased potential efficiency in archive management and facilitated access to information. Partners appreciate the clean layout, intuitive navigation, and responsive search functionality.

Keywords: hospitals; archive management; information systems; UI/UX; prototype

PENDAHULUAN

Rumah sakit memiliki peranan yang sentral dalam hal menjaga, memulihkan, dan secara meningkatkan Kesehatan bagi masyarakat melalui berbagai lini pelayanan medis, pendidikan, penelitian, serta penguatan sistem kesehatan secara menyeluruh. Jika ditinjau lebih jauh lagi, keberadaan rumah sakit memainkan peran yang sangat penting dalam pemulihan pasien dengan menyediakan pendidikan kesehatan, pengurangan risiko, dan kontinuitas layanan. (Ravaghi et al., 2023). Oleh karena itu, rumah sakit harus dikelola dengan sangat baik untuk memastikan kelancaran operasional dan kualitas pelayanan.

Sektor kesehatan global, termasuk di Indonesia, terus bertransformasi untuk meningkatkan efisiensi operasional, kualitas layanan, dan akurasi data di era digital. Rumah sakit sebagai entitas bisnis yang dinamis yang mana hal ini dapat dipengaruhi oleh lingkungannya, maka rumah sakit perlu memanfaatkan teknologi digital guna mendapatkan efisiensi, akurasi, dan mutu pelayanan Kesehatan (Dameria & Jane, 2025). Penggunaan teknologi digital bertujuan untuk memperkuat sistem kesehatan, mempercepat akses informasi medis, serta meningkatkan pengalaman pasien. Di tengah perkembangan teknologi informasi yang dinamis, rumah sakit memiliki kebutuhan mendesak untuk mengadopsi solusi digital guna mengelola berbagai aspek administratif dan medis.

Salah satu area krusial dalam pengelolaan rumah sakit yang memerlukan perhatian serius adalah manajemen arsip. Arsip rumah sakit merupakan bagian integral dari manajemen secara keseluruhan dan menjadi elemen penting untuk membangun rumah sakit modern (Li, 2022). Manajemen arsip di rumah sakit sangat penting karena berfungsi sebagai pusat memori dan sumber informasi utama (Nursukma, 2022). Manajemen arsip yang efektif di rumah sakit berkontribusi signifikan pada peningkatan kapabilitas dan kualitas manajemen rumah sakit secara keseluruhan. Pengelolaan arsip secara manual sering kali menimbulkan berbagai tantangan signifikan, mulai dari risiko kehilangan atau kerusakan dokumen fisik, kesulitan dalam pencarian informasi yang cepat dan akurat, hingga potensi duplikasi data yang dapat menghambat alur kerja. Kondisi ini pada akhirnya dapat berdampak langsung pada kecepatan dan ketepatan pelayanan kesehatan yang diberikan kepada pasien, serta efisiensi kinerja staf rumah sakit.

Manajemen arsip dapat dilakukan secara optimal dengan memanfaatkan sistem informasi yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sistem informasi arsip digital dapat mempercepat proses pencatatan, pencarian, dan distribusi dokumen, serta secara signifikan mengurangi kesalahan manual dan meningkatkan akurasi data (Faizah et al., 2025). Dari semua sistem informasi arsip yang ada saat ini, sistem informasi tersebut belum tentu memenuhi kebutuhan pengguna, oleh karena itu perlu dilakukan perancangan yang disesuaikan dengan kebutuhan tersebut. Perancangan sistem informasi yang efektif harus berfokus pada kebutuhan pengguna agar sistem benar-benar bermanfaat, mudah digunakan, dan meningkatkan efisiensi serta kepuasan. Prinsip desain berpusat pada pengguna dalam pengembangan sistem informasi menghasilkan kegunaan yang lebih baik dan mengurangi

masalah pasca-implementasi, sehingga meningkatkan penerimaan pengguna (Crispin P. Noguerra, 2023). Teknik desain berpusat pada pengguna, seperti pembuatan prototipe dan pengujian dengan pengguna, umum digunakan untuk pengukuran kegunaan yang sukses dalam redesain produk perangkat lunak (Salinas et al., 2020). Perancangan sistem informasi yang baik dimulai dari desain UI/UX dan pembuatan prototipe. UI/UX memastikan sistem mudah digunakan, sesuai kebutuhan pengguna, serta meminimalkan kesalahan dan revisi di tahap akhir.

UI (*User Interface*) dan UX (*User Experience*) atau yang biasa dikenal dengan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna merupakan elemen penting dalam desain produk digital, khususnya aplikasi dan situs web. UI/UX berperan dalam menentukan bagaimana pengguna berinteraksi dan merasakan sebuah produk. UI merupakan rancangan antarmuka yang berfokus pada aspek visual dan interaktif dari sebuah produk digital, sementara UX adalah perancangan pengalaman pengguna yang menitikberatkan pada bagaimana pengguna merasa saat berinteraksi dengan produk tersebut. Perancangan UI/UX yang efektif sangat krusial dalam pengembangan antarmuka dan pengalaman pengguna yang efisien untuk aplikasi atau situs web, memastikan produk tidak hanya fungsional tetapi juga intuitif dan menyenangkan untuk digunakan. Proses ini mencakup aspek tata letak visual, desain grafis, interaksi, dan arsitektur informasi untuk menciptakan produk yang tidak hanya fungsional tetapi juga intuitif dan menyenangkan untuk digunakan. Desain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna sangat fundamental dalam menciptakan produk yang ramah pengguna dan mudah diakses yang juga berlaku untuk perancangan komputer, peralatan rumah tangga, dan perangkat elektronik lainnya. Istilah pengalaman pengguna dan antarmuka pengguna umum dikenal dalam bidang teknologi dan digital sebagai kunci keberhasilan produk (Rajesh et al., 2022).

UI/UX dapat memastikan sistem mudah digunakan, sesuai kebutuhan pengguna, serta meminimalkan kesalahan dan revisi di tahap akhir karena validasi kebutuhan pengguna sejak dini dapat dicapai. Proses desain UI/UX dan pembuatan prototipe memungkinkan pengembang memahami kebutuhan dan masalah pengguna secara langsung melalui tahapan seperti empathize, define, ideate, prototype, dan testing, sehingga sistem yang dikembangkan lebih relevan dan diterima oleh pengguna yang pada gilirannya meningkatkan efisiensi operasional dan kepuasan pengguna (Huda et al., 2023; Nugroho et al., 2025), (Fauziah & Nugroho, 2024). Perancangan UI/UX dimaksudkan untuk mengurangi risiko dan biaya revisi; dengan prototipe, pengguna dapat memberikan umpan balik sebelum sistem dikembangkan penuh, sehingga kesalahan desain dapat diperbaiki lebih awal dan biaya revisi di tahap akhir dapat ditekan secara signifikan (Fachrizal et al., 2023; Muktamar B et al., 2023; Pertiwi et al., 2024).

Dalam hal pengembangan sistem informasi, UI/UX merupakan aspek yang sangat krusial. Di mana UI mencakup elemen visual dan interaktif seperti tombol, menu, warna, tipografi, dan tata letak yang memfasilitasi interaksi pengguna dengan sistem. Sedangkan UX merupakan pengalaman menyeluruh dari pengguna yang meliputi persepsi, emosi, kepuasan, kemudahan, dan efektivitas selama dan setelah menggunakan sistem (Alao et al., 2022) (Azadi & García-Peñalvo, 2025). Desain UI/UX yang baik pada website atau aplikasi terbukti secara signifikan meningkatkan retensi pengguna dengan memudahkan navigasi dan menciptakan pengalaman yang menyenangkan. Studi eksperimental yang dilakukan (Hentati et al., 2021), (Chen & Lee, 2025), menunjukkan bahwa antarmuka yang dirancang dengan prinsip UX membuat pengguna lebih aktif menggunakan aplikasi, meskipun persepsi *usability* serupa dengan UI dasar. Di era digital, tampilan profesional sangat penting bagi perusahaan dan institusi. Tampilan yang profesional serta mudah digunakan, dapat

memperkuat citra institusi, meningkatkan kepercayaan publik, dan mendorong konversi pengguna baru (Srisathan et al., 2024), (Jongmans et al., 2022). Hal ini juga berlaku bagi instansi rumah sakit yang mana UI/UX dapat digunakan dalam membangun dan menjaga kepercayaan publik.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk melakukan desain UI/UX yang optimal dan berpusat pada pengguna (*user-centered design*) untuk Sistem Informasi Arsip Rumah Sakit Angkatan Laut (RUMKITAL) Ilyas Tarakan. Hasil perancangan ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk membentuk desain yang paling ideal dalam mengembangkan sistem informasi.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian ini menggunakan metode *Community Based Research* (CBR), di mana mitra PkM ditempatkan sebagai subjek aktif dalam seluruh siklus kegiatan PkM yang mana hal ini untuk memastikan solusi desain bersifat kontekstual dan berkelanjutan. Hal ini sejalan dengan salah satu prinsip CBR yaitu memberikan manfaat langsung pada komunitas tempat PkM dilaksanakan (Zunaidi, 2024).

Desain UI/UX dalam kegiatan ini bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis proses perancangan dan implementasi desain UI/UX Sistem Informasi Arsip RUMKITAL Ilyas Tarakan. PkM yang dilakukan berfokus pada pemahaman terhadap kebutuhan pengguna dan alur kerja yang ada di rumah sakit Mitra, serta proses iteratif dalam menghasilkan solusi desain yang relevan dan fungsional. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian (gambar 1) ini terdiri dari beberapa tahapan yaitu sebagai berikut:

1. Observasi

   Tahap ini merupakan tahapan di mana Tim pengabdian melakukan observasi partisipatif dan analisis kebutuhan terhadap Mitra. Tahapan ini bertujuan untuk dapat memetakan kendala operasional dalam mendesain UI/UX. Wawancara dilakukan terhadap Mitra PkM untuk mendapatkan perspektif mengenai kebutuhan Mitra.
2. Perancangan UI/UX

   Tim Pengabdian melakukan penerjemahan data observasi ke dalam arsitektur informasi dan desain UI/UX. Analisis kebutuhan dari observasi yang telah dilakukan, dikonversi menjadi fitur-fitur teknis yang berpusat pada pengguna. Hal ini memastikan bahwa desain tata letak mempermudah navigasi staf rumah sakit dalam mengelola data pasien dan surat kedinasan secara digital.
3. Purwarupa

   Tahap ini di mana tim pengabdian melakukan presentasi demonstrasi kepada Mitra menggunakan Purwarupa (*Prototype*/Prototipe) aplikasi langsung ke Mitra. Dengan demonstrasi ini, tim Pengabdian memfasilitasi dialog dengan mitra untuk mendapatkan umpan balik langsung mengenai fungsionalitas desain guna memastikan bahwa purwarupa yang dikembangkan telah sesuai dengan ekspektasi teknis dan standar operasional prosedur
4. Evaluasi

   Tahap ini merupakan penilaian yang dilakukan oleh Mitra terhadap UI/UX yang dikembangkan menggunakan UEQ (*User Experience Questionnaire*). Evaluasi tidak hanya bersifat deskriptif, tetapi mencakup analisis sub skala untuk mengukur sejauh mana purwarupa mampu menyelesaikan permasalahan mitra secara terukur dibandingkan dengan sistem manual sebelumnya.

Gambar 1. Tahapan PkM

PEMBAHASAN

Pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan bertujuan untuk membantu mitra PkM untuk dapat menemukan desain Sistem Informasi Arsip yang sesuai dengan kebutuhan institusi.

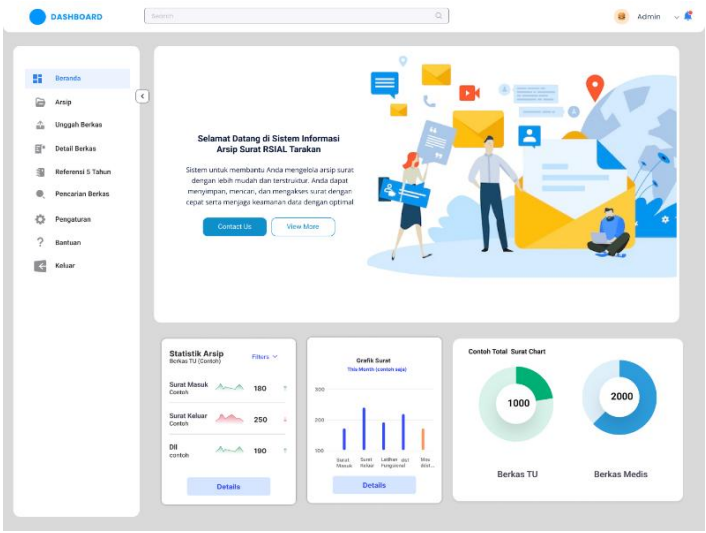
1. Observasi

   Hasil observasi yang dilakukan terhadap Mitra, ditemukan belum adanya sebuah sistem informasi yang dapat menangani khusus berkas arsip. Analisis kebutuhan yang diperoleh saat wawancara dengan Mitra, diperoleh kesimpulan dengan kebutuhan sistem informasi dapat melakukan berbagai aktivitas:

   1) terdapat pemisahan berkas untuk dua *user* berbeda yaitu, berkas arsip Tata Usaha (TU) dan arsip medis
   2) pada arsip TU dapat menyimpan berkas berdasarkan kategori surat masuk, surat keluar, *Medical checkup,* Perjanjian Kerja sama, dan Data Personal
   3) arsip medis dapat menyimpan berkas berdasarkan kategori Sertifikat, surat hibah, barang masuk, pengadaan alat, dan pembelian
   4) terdapat fitur pencarian berkas lima tahun.

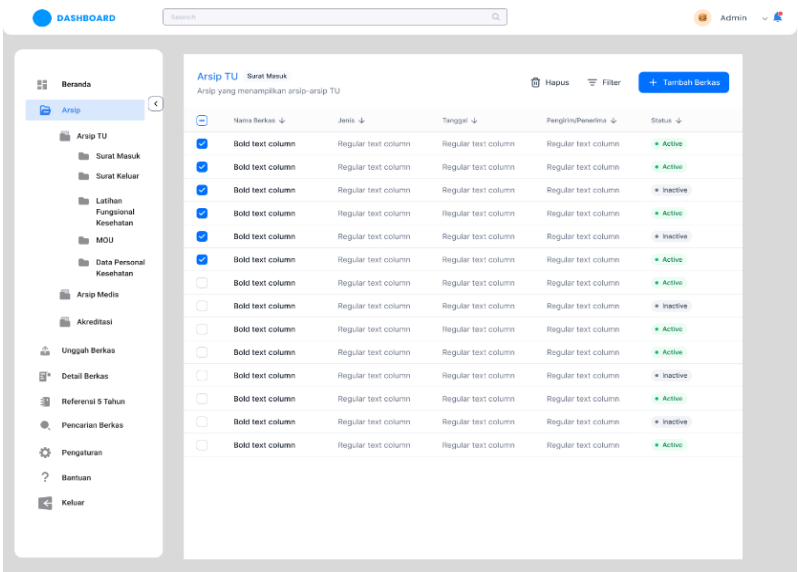
2. Perancangan UI/UX

   Perancang UI/UX dilakukan dengan menggunakan aplikasi Figma, di mana perancangan langsung diarahkan pada tampilan sistem informasi arsip dalam bentuk *mockup high fidelity* (tingkat detail tinggi yang mirip dengan produk akhir). Desain UI/UX dengan *mockup* diperlihatkan pada Gambar 2 dan Gambar 3.

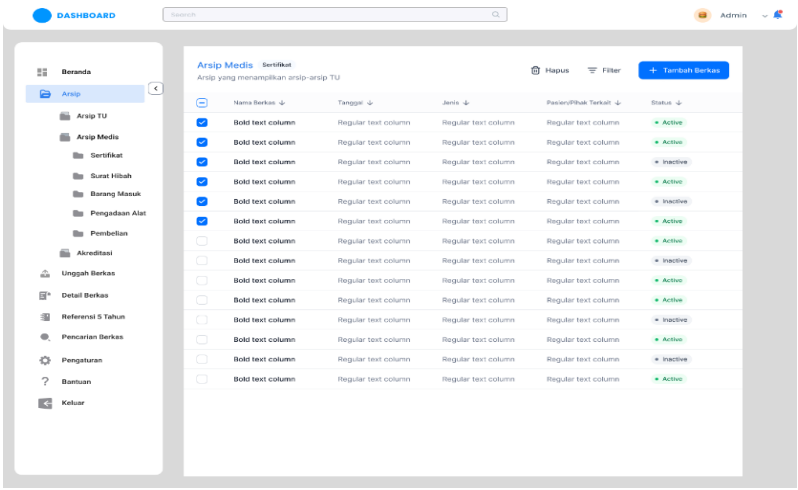


Gambar 2. *Mockup dashboard*

Gambar 2 merupakan tampilan awal sistem informasi arsip yang memperlihatkan beberapa detail data. Pada Gambar 3 merupakan tampilan pengelolaan berkas. Gambar 3 memperlihatkan adanya pembagian peran untuk *User* yang mengelola berkas TU dan Medis. Gambar 3 dilihat dari peran Super Admin aplikasi.



(a)



(b)

Gambar 3. (a) *Mockup* pengelolaan berkas TU dan (b) *mockup* pengelolaan berkas medis

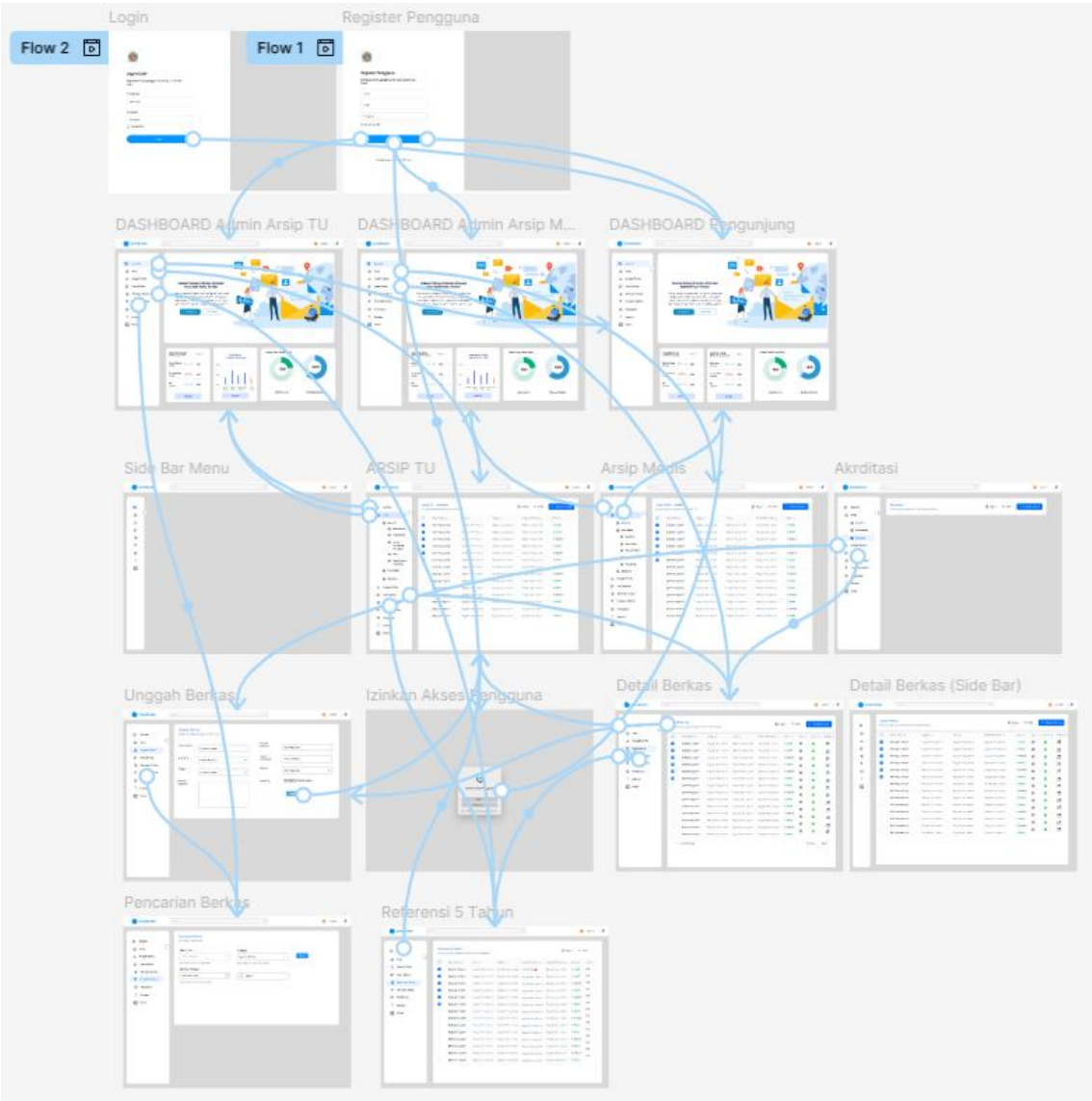
3. Purwarupa

Setiap *page* (halaman sistem) dirancang dalam bentuk *mockup* yang saling terhubung satu sama lain sehingga membentuk alur penggunaan sistem yang utuh dan terintegrasi. Penghubungan antarhalaman ini bertujuan untuk mensimulasikan interaksi yang responsif dan realistis, seolah-olah pengguna sedang mengoperasikan sistem yang telah berfungsi secara penuh. Dengan pendekatan tersebut, pengguna dapat memahami alur navigasi, fungsi setiap menu, serta hubungan antarfitur secara lebih jelas. Selain itu, *mockup* yang saling terintegrasi ini juga memudahkan dalam mengidentifikasi potensi perbaikan pada aspek kegunaan (*usability*), konsistensi tampilan, serta kenyamanan pengguna sebelum sistem dikembangkan ke tahap implementasi yang lebih lanjut.

Selanjutnya, Tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) melaksanakan presentasi desain UI/UX secara langsung di lokasi Mitra sebagai bagian dari proses validasi dan sosialisasi rancangan sistem. Presentasi ini bertujuan untuk menjelaskan konsep desain, alur interaksi pengguna, serta fungsi utama yang terdapat pada setiap halaman sistem kepada pihak Mitra. Melalui kegiatan ini, Mitra diberikan kesempatan untuk memberikan masukan, saran, maupun evaluasi terhadap desain yang ditampilkan sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi pengguna akhir. Dokumentasi kegiatan presentasi desain UI/UX tersebut ditampilkan pada Gambar 4 sebagai bukti pelaksanaan dan bentuk dukungan terhadap proses pengembangan sistem yang partisipatif.

Gambar 4. Presentasi tim PkM

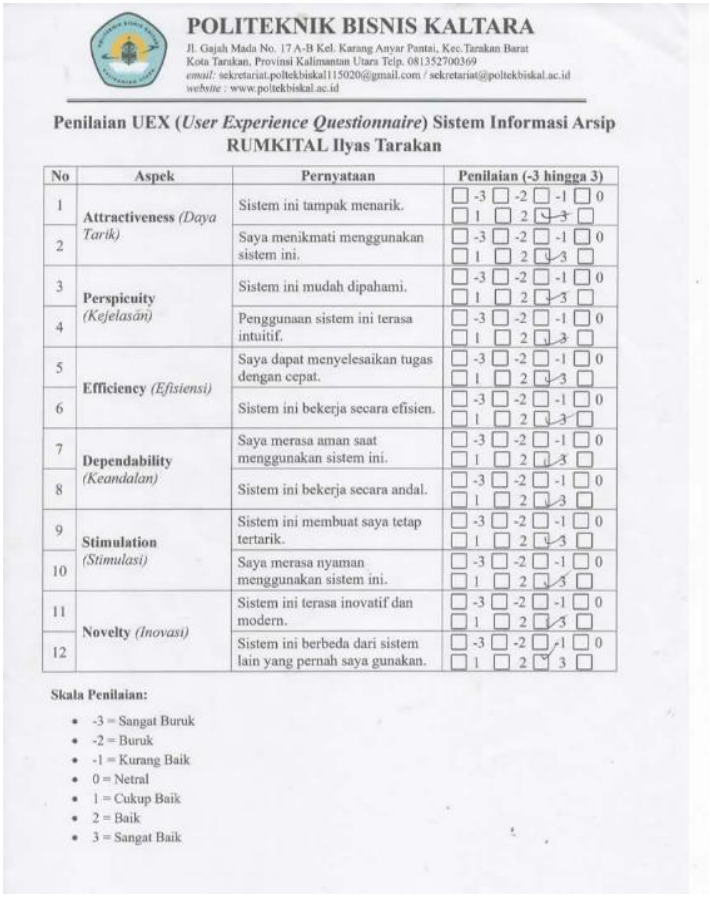
Purwarupa yang dikembangkan dibuat menggunakan aplikasi *Figma* sebagai alat perancangan desain antarmuka dan pengalaman pengguna yang memungkinkan visualisasi tampilan serta interaksi pada setiap *page* sistem secara komprehensif. Melalui purwarupa ini, desain interaksi untuk setiap halaman sistem dapat ditampilkan dengan jelas sehingga alur navigasi dan fungsi antarmuka dapat dipahami sebelum tahap pengembangan sistem dilakukan, sebagaimana diperlihatkan pada Gambar 5. Selanjutnya, purwarupa sistem informasi arsip yang telah dikembangkan tersebut dipresentasikan kepada Mitra dengan tujuan untuk memperoleh masukan, saran, dan evaluasi terkait pengembangan desain UI/UX sehingga rancangan yang dihasilkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna serta meningkatkan aspek kenyamanan, kemudahan penggunaan, dan efektivitas sistem.



Gambar 5. Interaksi *page*

4. Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengukur kualitas pengalaman pengguna (UX) dari purwarupa yang telah dipresentasikan. UX yang baik merupakan kunci sebuah produk sistem informasi interaktif, oleh karena itu untuk meningkatkan produk terkait aspek kualitas maka mengukur UX penting dilakukan dengan cara yang efisien. Pengukuran desain sistem informasi arsip dilakukan dengan menggunakan UEQ. Evaluasi dilakukan dengan melibatkan 10 responden yang merupakan seluruh staf aktif pada unit kearsipan dan administrasi. Meskipun jumlah sampel terbatas, angka ini merepresentasikan populasi total staf yang memiliki otoritas langsung terhadap pengelolaan arsip rumah sakit. Gambar 5 merupakan lembar penilaian yang di isi oleh Mitra, pada gambar tersebut penilaian menunjukkan hasil positif dengan penilaian sangat baik.



POLITEKNIK BISNIS KALTARA

Jl. Gajah Mada No. 17 A-B Kel. Karang Anyar Pantai, Kec.Tarakan Barat
Kota Tarakan, Provinsi Kalimantan Utara Telp. 081352700369
email: sekretariat.poltekbiskal115020@gmail.com / sekretariat@poltekbiskal.ac.id
website : www.poltekbiskal.ac.id

Penilaian UEX (*User Experience Questionnaire*) Sistem Informasi Arsip RUMKITAL Ilyas Tarakan

No	Aspek	Pernyataan	Penilaian (-3 hingga 3)
1	**Attractiveness** *(Daya Tarik)*	Sistem ini tampak menarik.	☐ -3 ☐ -2 ☐ -1 ☐ 0 ☐ 1 ☐ 2 ☑ 3 ☐
2		Saya menikmati menggunakan sistem ini.	☐ -3 ☐ -2 ☐ -1 ☐ 0 ☐ 1 ☐ 2 ☑ 3 ☐
3	**Perspicuity** *(Kejelasan)*	Sistem ini mudah dipahami.	☐ -3 ☐ -2 ☐ -1 ☐ 0 ☐ 1 ☐ 2 ☑ 3 ☐
4		Penggunaan sistem ini terasa intuitif.	☐ -3 ☐ -2 ☐ -1 ☐ 0 ☐ 1 ☐ 2 ☑ 3 ☐
5	**Efficiency** *(Efisiensi)*	Saya dapat menyelesaikan tugas dengan cepat.	☐ -3 ☐ -2 ☐ -1 ☐ 0 ☐ 1 ☐ 2 ☑ 3 ☐
6		Sistem ini bekerja secara efisien.	☐ -3 ☐ -2 ☐ -1 ☐ 0 ☐ 1 ☐ 2 ☑ 3 ☐
7	**Dependability** *(Keandalan)*	Saya merasa aman saat menggunakan sistem ini.	☐ -3 ☐ -2 ☐ -1 ☐ 0 ☐ 1 ☐ 2 ☑ 3 ☐
8		Sistem ini bekerja secara andal.	☐ -3 ☐ -2 ☐ -1 ☐ 0 ☐ 1 ☐ 2 ☑ 3 ☐
9	**Stimulation** *(Stimulasi)*	Sistem ini membuat saya tetap tertarik.	☐ -3 ☐ -2 ☐ -1 ☐ 0 ☐ 1 ☐ 2 ☑ 3 ☐
10		Saya merasa nyaman menggunakan sistem ini.	☐ -3 ☐ -2 ☐ -1 ☐ 0 ☐ 1 ☐ 2 ☑ 3 ☐
11	**Novelty** *(Inovasi)*	Sistem ini terasa inovatif dan modern.	☐ -3 ☐ -2 ☐ -1 ☐ 0 ☐ 1 ☐ 2 ☑ 3 ☐
12		Sistem ini berbeda dari sistem lain yang pernah saya gunakan.	☐ -3 ☐ -2 ☐ -1 ☐ 0 ☐ 1 ☐ 2 ☑ 3 ☐

Skala Penilaian:

- -3 = Sangat Buruk
- -2 = Buruk
- -1 = Kurang Baik
- 0 = Netral
- 1 = Cukup Baik
- 2 = Baik
- 3 = Sangat Baik

Gambar 6. Penilaian UEQ

Pengukuran pengalaman pengguna dilakukan menggunakan instrumen UEQ yang mencakup enam aspek yaitu *Attractiveness* (Daya Tarik), *Perspicuity* (Kejelasan), *Efficiency* (Efisiensi), *Dependability* (Keandalan), *Stimulation* (Stimulasi), dan *Novelty* (Kebaruan). Hasil penilaian secara keseluruhan yang diperoleh dari 10 Responden menunjukkan nilai 3 (sangat baik). Penilaian UEQ yang diperoleh, mengindikasikan bahwa desain yang dihasilkan telah memberikan peningkatan potensi efisiensi dalam manajemen arsip dan mempermudah akses informasi. Mitra mengapresiasi tata letak yang bersih, navigasi yang intuitif, dan fungsionalitas

pencarian yang responsif. Beberapa masukan untuk perbaikan minor juga diterima yang kemudian diakomodasi melalui proses iterasi desain untuk memastikan sistem lebih optimal dan memenuhi harapan pengguna secara maksimal.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah desain UI/UX sistem informasi arsip rumah sakit. Desain UI/UX diharapkan menjadi acuan dalam mengembangkan sistem informasi arsip untuk rumah sakit oleh Mitra Pengabdian. Desain UI/UX dalam bentuk purwarupa dipresentasikan langsung kepada Mitra Pengabdian untuk memperoleh umpan balik. Hasil presentasi menunjukkan kepuasan sangat baik dari Mitra. Kesimpulan dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat adalah desain UI/UX sistem informasi arsip Rumah Sakit Angkatan Laut Ilyas Tarakan mendapat respon positif dari Mitra Pengabdian. Hasil dari pengabdian diharapkan agar dapat direalisasikan dalam bentuk aplikasi nyata.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Pengabdian kepada Masyarakat mengucapkan terima kasih kepada pihak RUMKITAL Ilyas Tarakan yang telah memberikan kesempatan untuk dapat berkontribusi pada pengembangan Sistem Informasi Arsip. Kegiatan ini memberikan pengalaman yang berharga bagi Tim Pengabdian dalam merumuskan perancangan sistem informasi.

DAFTAR PUSTAKA

Alao, O. D., Priscilla, E. A., Amanze, R. C., Kuyoro, S. O., & Adebayo, A. O. (2022). User-Centered/User Experience Uc/Ux Design Thinking Approach for Designing a University Information Management System. *Ingénierie Des Systèmes d Information*, *27*(4), 577–590. https://doi.org/10.18280/isi.270407

Azadi, A., & García-Peñalvo, F. J. (2025). Optimizing Clinical Decision Support System Functionality by Leveraging Specific Human-Computer Interaction Elements: Insights From a Systematic Review. *JMIR Human Factors*, *12*, e69333. https://doi.org/10.2196/69333

Chen, Z., & Lee, J. (2025). The Influence of UI Design Attributes and Users' Uncertainty Avoidance on Stickiness of the Young Elderly Toward mHealth Applications. *Behavioral Sciences*, *15*(5), 581. https://doi.org/10.3390/bs15050581

Crispin P. Noguerra, J. (2023). User-Centered Design Principles for Effective Information System Development. *International Journal of Advanced Research in Science, Communication and Technology*, 826–830. https://doi.org/10.48175/IJARSCT-12378

Dameria, K., & Jane, O. (2025). Konteks Transformasi Digital di Sektor Usaha Kesehatan. *AKADEMIK: Jurnal Mahasiswa Ekonomi & Bisnis*, *5*(1), 75–87. https://doi.org/10.37481/jmeb.v5i1.1097

Fachrizal, M. R., Paramitha Fadillah, A., & Budiarto, A. (2023). UI/UX Prototype Usability Analysis of E-Commerce Websites. *2023 International Conference on Informatics Engineering, Science & Technology (INCITEST)*, 1–6. https://doi.org/10.1109/INCITEST59455.2023.10396947

Faizah, N. A., Thohir, M., Salem, S., & Mardhiyah. (2025). Optimizing Digital Archive Management to Improve the Quality of Integrated Public Services. *Kharisma: Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, *4*(1), 31–43. https://doi.org/10.59373/kharisma.v4i1.64

Fauziah, A. S., & Nugroho, F. H. (2024). Improving Digital Competency for Educators and

Education Personnel Through Google Workspace for Education. *Amalee: Indonesian Journal of Community Research and Engagement*, *5*(1), 337–349. https://doi.org/10.37680/amalee.v5i1.4019

Hentati, A., Forsell, E., Ljótsson, B., Kaldo, V., Lindefors, N., & Kraepelien, M. (2021). The effect of user interface on treatment engagement in a self-guided digital problem-solving intervention: A randomized controlled trial. *Internet Interventions*, *26*, 100448. https://doi.org/10.1016/j.invent.2021.100448

Huda, B., Manongga, D., Sediyono, E., Yulianto, S., Fauzi, A., Hananto, A. L., Tukino, & Tarmuji. (2023). Implementation of UI/UX the Design Thinking Approach Method In Inventory Information System. *E3S Web of Conferences*, *448*, 02005. https://doi.org/10.1051/e3sconf/202344802005

Jongmans, E., Jeannot, F., Liang, L., & Dampérat, M. (2022). Impact of website visual design on user experience and website evaluation: the sequential mediating roles of usability and pleasure. *Journal of Marketing Management*, *38*(17–18), 2078–2113. https://doi.org/10.1080/0267257X.2022.2085315

Li, J. (2022). Application of Intelligent Archives Management Based on Data Mining in Hospital Archives Management. *Journal of Electrical and Computer Engineering*, *2022*, 1–13. https://doi.org/10.1155/2022/6217328

Muktamar B, A., Lumingkewas, C. S., & Rofi'i, A. (2023). The Implementation of User Centered Design Method in Developing UI/UX. *Journal of Information System, Technology and Engineering*, *1*(2), 26–31. https://doi.org/10.61487/jiste.v1i2.13

Nugroho, A., Purwanto, J., Muin, M. A. M., & Mahardika, F. (2025). UI/UX Design of a Web-Based Student Organizations System Using the Design Thinking Method Approach. *Journal of Technology and Informatics (JoTI)*, *7*(1), 24–38. https://doi.org/10.37802/joti.v7i1.893

Nursukma, B. P. (2022). Gambaran Pengelolaan Arsip Di Sub Bagian Tata Usaha BLUD Rumah Sakit Umum Kota Banjar Tahun 2021. *Indonesian Scholar Journal of Nursing and Midwifery Science (ISJNMS)*, *2*(02), 557–566. https://doi.org/10.54402/isjnms.v2i02.239

Pertiwi, M., Efranda, N., Erwin Slam, B., Ritha, N., & Bettiza, M. (2024). UI/UX Design of Web-Based for Outcome-based Education (OBE) Assessment Information System in Universitas Maritim Raja Ali Haji (UMRAH) Using Prototype Method. *BIO Web of Conferences*, *134*, 01006. https://doi.org/10.1051/bioconf/202413401006

Rajesh, P., Selvadurai, M., Saranya Selvamani, V., & Chandrasekar, P. (2022). *Fundamentals of UX/UI (An Approach to Design Principles)*. Jupiter Publications Consortium. https://doi.org/10.47715/JPC.B.87.2022.9789391303389

Ravaghi, H., Khalil, M., Al-Badri, J., Naidoo, A. V., Ardalan, A., & Khankeh, H. (2023). Role of Hospitals in Recovery from COVID-19: Reflections from Hospital Managers and Frontliners in the Eastern Mediterranean Region on Strengthening Hospital Resilience. *Frontiers in Public Health*, *10*. https://doi.org/10.3389/fpubh.2022.1073809

Salinas, E., Cueva, R., & Paz, F. (2020). *A Systematic Review of User-Centered Design Techniques* (pp. 253–267). https://doi.org/10.1007/978-3-030-49713-2_18

Srisathan, W. A., Ketkaew, C., Jantuma, N., & Naruetharadhol, P. (2024). Trust and website conversion in consumer responses to green product purchasing: A new perspective through the lens of innovative website Design's technology integration. *Heliyon*, *10*(1), e23764. https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e23764

Zunaidi, A. (2024). *Metodologi Pengabdian Kepada Masyarakat. Pendekatan Praktis untuk Memberdayakan Komunitas* (U. S. Hidayatun (ed.); 1st ed.). Yayasan Putra Adi Dharma