

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliah, N. (2018). Pemakaian Aplikasi Mobile “Balita Sehat” Meningkatkan Pengetahuan dan Sikap Ibu dalam Memantau Pertumbuhan dan Perkembangan Balita. *Buletin Penelitian Kesehatan*, 46(3), 155–168. <https://doi.org/10.22435/bpk.v46i3.880>
- Budi, S. C. (2011). *Manajemen Unit Kerja Rekam Medis*. Quantum Sinergis Media.
- Danuri, M. (2019). Development and Transformation of Digital Technology. *Infokam*, XV(II), 116–123.
- Departemen Kesehatan RI. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 36 Tahun 2009 Tentang Kesehatan. Jakarta: Kementrian Kesehatan RI: 2009.
- Firdausi., A. F., & Ramadhani., S. (2020). Pengembangan Aplikasi Online Public Access Catalog (OPAC) Perpustakaan Berbasis Mobile Pada STAI Auliaurrasyidin. *Jurnal Intra Tech*, 4(2), 11–25.
- Fitri, H. M., & Hidayati, M. (2021). Pengaruh Lama Waktu Tunggu Pendaftaran Terhadap Kepuasan Pasien di Puskesmas Waringinkurung. *Cerdika: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 1(12), 1789–1795.
- Ilmi, L. R., & Sayekti, I. R. (2021). *The Design of Discharge Summary for Patients of Continuous Care*. 514(Icoship 2020), 210–215. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210101.046>
- Madre, J., Sukmono, H. Y., & Gunawan, S. (2021). *Perancangan Sistem Informasi Berbasis Website Sebagai Salah Satu Media Promosi Pada Perusahaan Design Of Web-Based Information Systems As Promotional Media For Companies*. 5(November).
- Martono. (2018). Perancangan Prototype Aplikasi Pengelolaan Inventaris Barang. *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, 12(02), 38. Retrieved from <http://ejournal.stikom-db.ac.id/index.php/mediasisfo/article/view/407>
- Menkes RI. 2008. Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 269/MENKES/PER/III/2008 tentang Rekam Medis
- Menkes RI.2019. Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 43 Tahun 2019 tentang Pusat Kesehatan Masyarakat.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>

- Ritonga, Zulham Andi Wanara, A. J. (2020). Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan Waktu Penyediaan Rekam Medis Rawat Jalan Di Rumah Sakit Umum Madani Tahun 2019. *Jurnal Ilmiah Perkam Dan Informasi Kesehatan Imelda (JIPIKI)*, 5(1), 85–97. <https://doi.org/10.52943/jipiki.v5i1.341>
- Rizkita, N., Rosely, E., & Nugroho, H. (2018). Aplikasi Pendaftaran dan Transaksi Pasien Klinik Hewan di Bandung Berbasis Web. *EProceedings of Applied Science*, 4(3), 1512–1520.
- Rochmawati, I. (2019). Analisis User Interface Situs Web iwearup.com. *Visualita*, 7(2), 14. <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/visualita/article/download/1459/1006>
- Rosa A S M. Shalahuddin. (2016). *Rekayasa perangkat lunak : terstruktur dan berorientasi objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- Santoso Inap. (2009). *Interaksi Manusia dan Komputer*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Saraswati, N. L. P. G. G., Sudana, A. A. K. O., & Wirdiani, N. K. A. (2020). Perancangan *User Interface* dan User Experience pada SIMRS Modul Payroll. *Jurnal Ilmiah Teknologi Dan Komputer*, 1(2), 154–163. Retrieved from <https://www.neliti.com/publications/351372/>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R&D*. Bandung.
- Syabana, R. I., Saputra, P. Y., & R, A. N. (2020). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan *User Interface*. *E-Conversion - Proposal for a Cluster of Excellence*, 40–60.
- UPTD Puskesmas Sampang. (2020). *Profil Kesehatan UPTD Puskesmas Sampang* (Tim Penyusun UPTD Puskesmas Sampang, ed.). Cilacap: UPTD Puskesmas Sampang.
- Wandah, W., & Rahina, N. (2018). Desain Antarmuka (*User Interface*) Pada Game Edukasi. *Jurnal Imajinasi*, XII(2), 57–64. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi/article/view/17472>
- Zharandont, P. (2015). Pengaruh Warna Bagi Suatu Produk Dan Psikologis Manusia Patrycia. *Jurnal Ergonomi Patrycia Z*, 0(1), 6.
- Zulfauzi. (2021). Perancangan Aplikasi E-Catalog Penjualan FIF Group Cabang Lubuklingau. *Teknik Informatika Musirawas*, 6(1), 61–71.