

SKRIPSI
PENGEMBANGAN SISTEM PENGAJUAN BERKAS
KLAIM BERBASIS WEB DENGAN NOTIFIKASI BOT
TELEGRAM
(Studi Kasus : Kantor BPJS Kesehatan Kabupaten
Temanggung)



FATKHUR ROHMAN
NPM. 17.0504.0062

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S1
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
AGUSTUS, 2021

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Permasalahan

Perkembangan teknologi informasi telah berkembang pesat dalam berbagai bidang. Informasi yang semakin beragam dan menarik akan mudah diperoleh jika memanfaatkan penggunaan komputer(Suherman, 2017). Teknologi informasi banyak memberikan kemudahan dan manfaat yang positif dalam menyelesaikan berbagai pekerjaan suatu organisasi(Wibawa & Julianto, 2016). Oleh karena itu sebuah perusahaan membutuhkan sebuah sistem yang dapat memberikan informasi secara cepat dan tepat. Sehingga informasi tersebut dapat digunakan untuk mengambil keputusan.

Arsip merupakan salah satu sumber informasi yang berbentuk dokumen-dokumen yang disimpan secara sistematis sehingga dapat dicari apabila diperlukan lagi. Arsip dikatakan sebagai pusat ingatan dari kegiatan atau organisasi(Hatta, Anwar, Diana, & Amarul M, 2019). Salah satu tugas BPJS berdasarkan Pasal 10 UU No. 24 Tahun 2011 adalah mengumpulkan dan mengelola data peserta program Jaminan Sosial. Unit kearsipan BPJS Kesehatan berperan dalam mengelola berbagai berkas, salah satunya adalah berkas klaim yang berasal Fasilitas Kesehatan (FASKES). Klaim dapat diartikan sebagai tuntutan yang harus dipenuhi oleh penanggung kepada tertanggung sesuai dengan peraturan ataupun perjanjian yang telah disepakati sebelumnya. Berkas klaim diserahkan setiap bulannya ke kantor cabang BPJS Kesehatan. FASKES terdiri dari 2 bagian yaitu Fasilitas Kesehatan Tingkat Pertama (FKTP) berupa puskesmas dan Fasilitas Kesehatan Rujukan Tingkat Lanjut (FKRTL) berupa rumah sakit. Terdapat 63 FKTP yang terdaftar di BPJS Kesehatan cabang Temanggung.

Sistem yang sudah berjalan di BPJS Kesehatan cabang Temanggung adalah aplikasi berbasis Microsoft Access. Sistem dan *database* masih bersifat lokal, berkas yang diinputkan berupa Formulir Pengajuan Klaim (FPK). Berkas yang diserahkan hanya dapat diinput dan divalidasi oleh petugas arsip BPJS pada satu perangkat komputer di kantor BPJS cabang Temanggung. Sehingga proses menjadi lebih lama dan besar kemungkinan terjadi perbedaan data antara berkas

yang diserahkan dengan berkas yang diinput ke sistem. Apabila berkas sudah divalidasi kelengkapannya maka petugas perlu memberikan informasi melalui pesan instan atau surel kepada pihak FKTP, hal tersebut memerlukan banyak waktu mengingat setiap bulannya sekitar 63 FKTP mengajukan berkas secara bersamaan. Berkas FPK yang diserahkan masih harus dalam bentuk cetakan, bukti penyerahan juga masih dalam bentuk cetakan karena keterbatasan sistem yang ada. Sehingga FKTP perlu bolak-balik ke kantor BPJS untuk mendapatkan bukti penyerahan atau mengambil berkas jika berkas belum lengkap. Selain itu pihak FKTP juga tidak bisa mengakses atau memantau secara *realtime* status berkas klaim yang telah diserahkan. Pimpinan wilayah perlu mendapat akses agar bisa melakukan monitoring secara langsung dan bisa melakukan rekap tanpa perlu menunggu laporan dari petugas arsip cabang.

Dari permasalahan tersebut, maka diperlukan pengembangan sistem yang dapat membuat sistem terkoneksi secara daring serta dapat memberikan notifikasi dalam setiap proses. Aplikasi berbasis *web* dapat terkoneksi dengan internet dan bisa dijalankan langsung melalui *web browser* pada berbagai sistem operasi (Tonggiroh & Hakim, 2017). Chandra menggunakan sistem informasi berbasis *web* dalam mengelola berbagai macam data yang berkaitan dengan akademik, sistem informasi yang berbasis *web* tersebut dirancang untuk mempermudah dalam hal pengaksesan informasi akademik secara cepat dan tepat tanpa menanyakan langsung kepada instruktur atau administrator (Kesuma & Kholifah, 2019).

Berdasarkan hal tersebut di atas, penulis ingin mengajukan skripsi berjudul “Pengembangan Sistem Pengajuan Berkas Klaim Berbasis *Web* dengan Notifikasi *Bot Telegram* (Studi Kasus: Kantor BPJS Kesehatan Kabupaten Temanggung)”. Diharapkan sistem yang telah dikembangkan dapat diakses oleh pihak FKTP dan proses input bisa dilakukan oleh FKTP. Kemudian petugas arsip BPJS hanya perlu melakukan validasi serta memberikan umpan balik ke FKTP apakah berkas yang diserahkan sudah sesuai atau belum dengan data yang diinput. Dengan begitu diharapkan proses menjadi lebih cepat dan meminimalkan terjadinya kesalahan input. Berkas FPK juga akan diserahkan dalam format pdf melalui sistem dan begitu juga dengan *output* bukti penyerahan berkas, sehingga

akan mengurangi penggunaan kertas. Selain itu sistem ini juga akan terkoneksi dengan *bot telegram* sebagai notifikasi bagi FKTP, sehingga FKTP dapat menerima informasi secara *realtime* apabila ada perubahan status pengajuan klaim.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan sistem pengajuan berkas klaim yang dapat digunakan untuk mengajukan berkas klaim melalui *web* dan memberikan notifikasi melalui *bot telegram*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian yang akan dicapai adalah mengembangkan sebuah sistem berbasis *web* yang dapat melakukan pengajuan berkas klaim melalui *web* agar petugas arsip BPJS lebih mudah dalam mengelola dan melakukan *report*. FKTP juga dapat mengetahui perkembangan status pengajuan klaim mereka secara *realtime* melalui notifikasi *bot telegram*.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah disebutkan di atas, maka hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
Mengetahui peran sebuah teknologi informasi khususnya sistem berbasis *web* dalam penyelesaian sebuah masalah. Selain itu juga memberikan bukti mengenai efektifitas sebuah notifikasi melalui *bot telegram* dalam menyampaikan sebuah informasi secara *realtime*.
2. Manfaat Praktis
Membantu BPJS dalam melakukan pengelolaan serta monitoring berkas pengajuan klaim serta membantu dalam proses penyampaian informasi kepada FKTP yang berkerja sama dengan BPJS.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian yang Relevan

Menurut Diana, Noor dan Lina(2020), dengan adanya sebuah aplikasi Sistem Informasi Pengelolaan Data Pasien Rawat Jalan Klinik Pratama Anugrah Demak Berbasis *Web* Dengan Notifikasi Telegam membantu pasien dalam mendaftar secara *online* dan dibantu dengan notifikasi telegram yang dapat memberikan informasi mengenai daftar nomer antrian. Sehingga akan mempercepat proses layanan dan meringankan beban bagian administrasi(Fithri, Latifah, & Anjelina, 2020).

Selain itu, pada penelitian Perancangan Aplikasi Pemesanan Barang *Online* Berbasis *Web* Dengan Penerapan Notifikasi Telegram Pada Seventeen Shop Tasikmalaya Menggunakan Metode *Waterfall*, mengatakan bahwa sistem berbasis *web* dapat membantu penjual dalam mengelola pemesanan serta memperbarui informasi secara *online*. notifikasi juga membantu pembeli untuk mendapatkan informasi mengenai status pesanan dan nomer resi pengiriman dari produk yang dibeli(Supriatman & Mulyana, 2021).

Penelitian yang dilakukan oleh Febriyanti dan Rusmin(2019), notifikasi pada telegram mampu memberikan informasi secara *realtime* mengenai serangan pada server. Rata-rata waktu yang diperlukan pengiriman notifikasi adalah 0 (nol) detik. Notifikasi dikirimkan ke administrator sehingga administrator dapat mengambil tindakan(Febriyanti & Rusmin, 2019).

Berdasarkan perumusan masalah dalam skripsi ini yaitu mengembangkan sistem pengajuan berkas klaim yang dapat digunakan untuk mengajukan berkas klaim melalui *web* dan memberikan notifikasi melalui *bot telegram*. Ketiga penelitian diatas mendukung bahwa sistem berbasis *web* dapat ditambahkan sebuah fitur notifikasi dengan mengkoneksikan *bot telegram* dengan *web* melalui sebuah API yang telah disediakan dimana terdapat parameter pesan dan penerima notifikasi sesuai kebutuhan. Pada penelitian ini nantinya akan dihasilkan sistem berbasis *web* yang akan terkoneksi dengan notifikasi telegram sebagai media penyampaian informasi secara *realtime*. Perbedaan penelitian ini adalah *bot telegram* pada sistem ini digunakan khusus untuk mengirimkan sebuah informasi

berupa progres/umpan balik kepada *user* dari pengajuan yang diinputkan *user* tersebut melalui sistem. Selain itu riwayat pesan juga bisa dijadikan sebagai acuan tingkat kualitas pelayanan.

2.2 Pengajuan Berkas Klaim

Klaim BPJS adalah pengajuan biaya perawatan pasien peserta BPJS dari fasilitas kesehatan untuk pihak BPJS, yang sebelumnya biaya perawatan pasien ditanggung oleh fasilitas kesehatan (Tyas Ardhitya, Agus Perry K, S.KG, 2015). Berkas klaim merupakan berkas yang digunakan oleh fasilitas kesehatan untuk mengajukan pengembalian dari pihak BPJS. Verifikasi klaim sangat penting dilakukan dengan tujuan agar menjaga mutu layanan dan efisiensi biaya pelayanan Kesehatan (Rahmatika, Sulrieni, & Sary, 2016), keterlambatan pengajuan klaim atau ketidak lengkapan dokumen menyebabkan berkas tersebut tidak bisa diklaim oleh Faskes (Irmawati, Kristijono, Susanto, & Belia, 2018).

2.3 Framework CodeIgniter

Codeigniter merupakan salah satu *framework* PHP yang bertujuan untuk memudahkan dalam pembuatan sebuah *web* yang kompleks. Pada *CodeIgniter* telah dilengkapi dengan berbagai *class* dan modul. *Programmer* dapat dengan mudah menggunakan dan menyesuaikan *class* dan modul dengan aplikasi *web* yang akan dibuat (Asroni, 2018).

2.4 Notifikasi

Notifikasi memiliki arti pengingat atau pemberitahuan yang dikirimkan melalui suatu media. Umumnya notifikasi disajikan secara singkat dan informatif. Notifikasi banyak diterapkan khususnya pada perangkat *mobile* dan membantu *user* dalam mengelola tugas dan perubahan suatu informasi (Andri, Saputri, & Akbar, 2020).

2.5 Telegram API

Telegram adalah salah satu aplikasi pesan instan layaknya Whatsapp, Line, Snapchat, Facebook messenger. Umumnya aplikasi pesan instan dapat digunakan untuk bertukar informasi melalui teks, suara, gambar atau video. Telegram memiliki fitur yang tidak dimiliki oleh aplikasi pesan instan lainnya, telegram menyediakan sebuah API bagi pengguna sehingga pengguna dapat membuat *bot* yang bisa dimanfaatkan sebagai media penyampaian informasi.

Bot telegram dapat dikontrol oleh pengguna melalui HTTPS ke API telegram. Sehingga *bot telegram* dapat dimanfaatkan untuk banyak hal seperti koran pintar, jembatan layanan surel, pembayaran virtual *bot*, sebagai peringatan, ramalan, terjemahan, *game* dan lainnya. Umumnya *bot* biasa digunakan sebagai otomatisasi kegiatan yang memiliki pola berulang serta sebagai sarana monitoring(Mulyanto, 2020).

2.6 Rapid Application Development(RAD)

Metode pengembangan sistem RAD memiliki siklus yang singkat, RAD memiliki tiga fase yaitu *requirement*, *design system*, dan *implementation*(Aini & Wicaksono, 2019). RAD juga merupakan metode iterative(berulang) dimana model bekerja dibangun di awal tahap pengembangan untuk menentukan kebutuhan pengguna dan kemudian akan disingkirkan(Wahyuningrum & Januarita, 2014). Berikut merupakan tahapan RAD:

2.6.1 Requirement Planning

Tahapan untuk menentukan kebutuhan sistem yang dibutuhkan oleh pengguna. Perlu diskusi antara *user* dan *analyst* kedua belah pihak perlu terlibat dalam tahap ini.

2.6.2 Design System

Pada tahap ini dilakukan proses desain dan perbaikan. *User* ikut terlibat untuk memberikan komentar terhadap desain sistem apabila terdapat ketidaksesuaian antara desain dengan dokumentasi *user* yang telah dibuat pada tahap sebelumnya.

2.6.3 Implementation






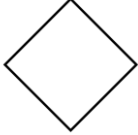
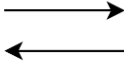
Tahapan terakhir dilakukan oleh *programmer*, *programmer* akan mulai membangun sistem berdasarkan pada desain yang telah disetujui oleh seorang *analyst* dan juga *user*. Setelah itu sistem perlu dikenalkan dan diuji oleh *user* apakah terdapat kesalahan atau tidak. *User* kemudian bisa memberikan tanggapan dan persetujuan pada sistem tersebut.

2.7 Flow Map

Flow map digunakan untuk menggambarkan hubungan antara pelaku proses. *Flow map* merupakan gabungan dalam memberikan jalannya

suatu sistem secara terurut beserta dengan dimana atau siapa proses itu dijalankan.

Tabel 2-1 Notasi *Flow Chart* (Bagir & Putro, 2018)

Simbol	Definisi
	1. Input/output dalam bentuk fisik atau tercetak.
	2. Terminal untuk awal atau akhir <i>flowchart</i>
	3. Proses atau perhitungan yang dilakukan komputer
	4. Input atau <i>output</i> tanpa memperhatikan perangkatnya
	5. Input dengan menggunakan <i>on-line keyboard</i>
	6. Keputusan dalam program
	7. Menunjukkan alur proses


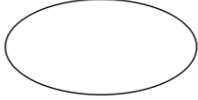
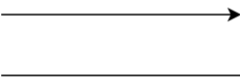

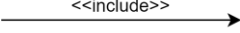
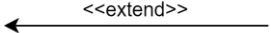
2.8 UML

UML adalah salah satu dari banyak standar bahasa digunakan dalam industri untuk menentukan *requirement*. Menganalisis dan mendeskripsikan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek.

2.8.1 Use Case Diagram

Use Case diagram dipakai untuk mendeskripsikan sistem berdasarkan sudut pandang pengguna sistem tersebut (*user*), sebagai akibatnya pembuatan *use case* diagram lebih dititik beratkan dalam fungsionalitas yang ada (Hatta et al., 2019).




Tabel 2-2 Notasi *Use Case* (Zulkifli & Farabi, 2019)

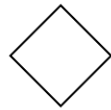
Simbol	Definisi
 Actor	1. Aktor mewakili peran orang, peralatan, atau sistem yang lain.
	2. <i>Use case</i> merupakan abstraksi interaksi antara aktor dengan sistem.
	3. Asosiasi adalah abstraksi dari penghubung antara aktor dan <i>use case</i> .
	4. Generalisasi menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dalam <i>use case</i> .
	5. Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lain
	6. Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>use case</i> lainnya apabila suatu kondisi terpenuhi

2.8.2 Activity Diagram

Activity diagram merupakan gambaran aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau menu yang ada pada sistem. Diagram ini menggambarkan aktivitas sistem bukan aktivitas yang dilakukan oleh aktor.

Tabel 2-3 Notasi *Activity* Diagram (Yaasin, 2014)

Simbol	Keterangan
	1. <i>Start Point (Denitial Mode)</i> , dengan tanda diletakan pada pojok kiri atas.
	2. <i>End Point</i> atau disebut juga dengan <i>activity final mode</i> .
	3. <i>Activities</i> , menggambarkan proses bisnis dan dikenal dengan <i>activity model</i> .


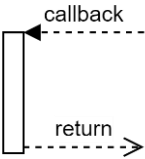


4. *Decision*, menyatakan kondisi dari suatu proses.

2.8.3 Sequence Diagram

Sequence Diagram adalah gambaran tahap demi tahap, termasuk kronologi(urutan) perubahan secara logis yang seharusnya dilakukan untuk menghasilkan sesuatu sesuai dengan *use case diagram*.



Tabel 2-4 Notasi *Sequence Diagram* (Hardiana, 2015)

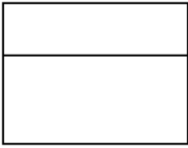


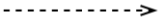

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Lifeline</i>	1. <i>Objek entity</i> , antamuka saling berinteraksi.
	<i>Message</i>	2. Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.

2.8.4 Class Diagram

Kelas sebagai suatu set objek yang memiliki atribut dan perilaku yang sama, kelas kadang disebut kelas objek. *Class Diagram* memiliki tiga area pokok yaitu Nama, Atribut, Operasi.

Tabel 2-5 Notasi *Class Diagram* (Hardiana, 2015)

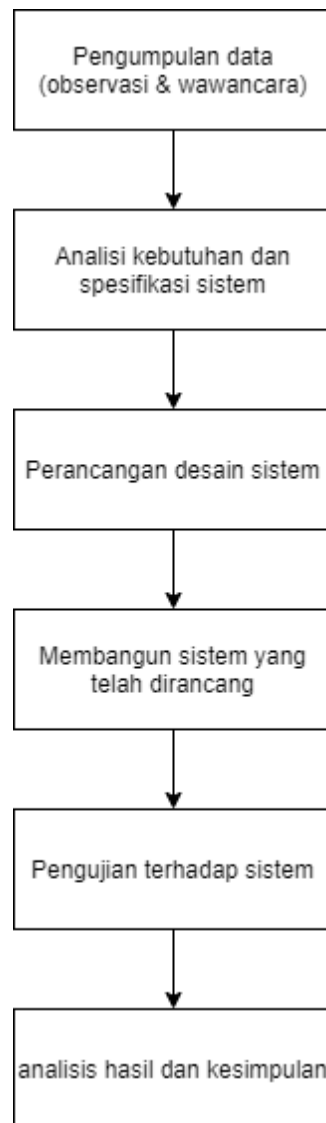
Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Generalization</i>	1. Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
	<i>Nary Association</i>	2. Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Class</i>	3. Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
	<i>Collaboration</i>	4. Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu <i>actor</i> .
	<i>Relization</i>	5. Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
	<i>Depedency</i>	6. (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri.
	<i>Association</i>	7. Apa yang menghubungkan objek satu dengan lainnya.

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini terbagi menjadi 6 langkah yaitu dimulai dari pengumpulan data hingga analisis hasil dan kesimpulan, urutan langkahnya dapat dilihat pada gambar dibawah.



Gambar 2-1 Prodsedure penelitian

3.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan melakukan observasi dan wawancara kepada penanggung jawab unit arsip BPJS Kesehatan. Observasi dilakukan untuk mengetahui proses bisnis dan bagaimana jalannya sistem yang sudah digunakan saat ini. Wawancara diperlukan untuk mengetahui bagaimana pendapat *user* atau petugas terhadap sistem yang ada serta keluhan atau kelemahan yang ada pada sistem saat ini.

3.3 Metode Pengolahan Data

Metode yang diusulkan dalam penelitian ini adalah desain sistem pengajuan berkas klaim berbasis *web* yang terkoneksi dengan *bot telegram* sebagai notifikasi. Sistem berbasis *web* bertujuan agar pengajuan klaim bisa dilakukan langsung oleh pihak yang mengajukan klaim yaitu FKTP yang bekerja sama dengan BPJS. Dimana sebelumnya sistem hanya bersifat lokal sehingga FKTP tidak dapat mengajukan langsung berkas klaim karena tidak bisa mengakses sistem. Sistem ini juga akan mengorganisir berkas berdasarkan status proses pengajuan klaim.

Kemudian sistem akan terkoneksi dengan *bot* melalui API yang telah disediakan oleh telegram. Notifikasi akan muncul setiap kali terdapat perubahan terhadap status proses pengajuan klaim. Notifikasi akan terkirim ke id telegram masing-masing FKTP yang telah terdaftar. Dengan adanya notifikasi informasi akan menjadi lebih cepat sampai ke FKTP.

Sistem berbasis *web* lebih fleksibel dalam segi penggunaan dan biaya, karena dapat dijalankan dari berbagai perangkat dan sistem operasi. Sehingga pihak FKTP tidak perlu menyiapkan keperluan tambahan, cukup dengan *device* yang ada, selama masih ada koneksi internet. Telegram merupakan aplikasi pesan instan yang sudah familiar digunakan oleh kalangan umum. Notifikasi dengan telegram akan membantu dalam mempercepat informasi terutama bagi FKTP, notifikasi akan bersifat *realtime* sehingga FKTP tidak harus membuka sistem secara terus menerus melalui *browser* untuk mengetahui status proses pengajuan klaimnya.

3.4 Prosedur pengujian sistem

Pengujian dilakukan dengan menguji proses pada pengajuan klaim dimana proses dilakukan secara ratusan kali untuk melihat apakah sistem mampu mengatasi banyak data dan sekaligus melihat performa waktu eksekusi proses.

Pengujian lain adalah berupa pengujian *response time* terhadap fungsi notifikasi. Setiap eksekusi pengiriman notifikasi dapat dilihat melalui log. Log kemudian dicatat untuk melihat apakah notifikasi cukup efektif sebagai sarana menyampaikan informasi secara *realtime*.

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Sistem pengajuan berkas klaim yang sudah dikembangkan memberikan kemudahan petugas BPJS dan FKTP dalam pengelolaan berkas klaim dan proses penyampaian informasi mengenai proses pengelolaan berkas klaim melalui notifikasi *bot telegram* secara *realtime*.
2. Notifikasi *bot telegram* berhasil mengirimkan notifikasi dengan waktu rata-rata 0,850 detik dan mampu menangani 200 notifikasi dengan delay tertinggi 3,822 detik.
3. Sistem pengajuan berkas klaim telah berhasil dikembangkan sesuai dengan indikator tingkat pengembangan sistem.

6.2 Saran

Penggunaan *bot telegram* hanya sebatas memberikan notifikasi satu arah kepada FKTP. Sedangkan *bot telegram* masih dapat dimaksimalkan untuk beberapa fitur. Saran untuk pengembangan selanjutnya adalah dengan menambah fitur pada *bot* seperti pencarian pada *bot* terkait *file* bukti penyerahan berkas klaim dalam bentuk pdf maupun pencarian informasi klaim secara lebih mendetail.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N., & Wicaksono, S. (2019). Pembangunan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD) (Studi pada : SMK Negeri 11 Malang). *J-Ptiik.Ub.Ac.Id*, 3(9), 9. Retrieved from <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/download/6236/2996>
- Andri, R., Saputri, N. A. O., & Akbar, M. (2020). Sistem Notifikasi Tugas Akhir Universitas Bina Darma Berbasis Mobile. *Sistemasi*, 9(1), 155. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v9i1.630>
- Asroni, A. (2018). Penerapan Model View Controller (MVC) Dengan Framework Codeigniter Pada Sistem Informasi Booking Wisata Klamong. *BERDIKARI : Jurnal Inovasi Dan Penerapan Ipteks*, 6(2), 119–130. <https://doi.org/10.18196/bdr.6239>
- Bagir, H., & Putro, B. E. (2018). Analisis Perancangan Sistem Informasi Pergudangan di CV. Karya Nugraha. *Jurnal Media Teknik Dan Sistem Industri*, 2(1), 30. <https://doi.org/10.35194/jmtsi.v2i1.274>
- Febriyanti, P., & Rusmin, S. (2019). PEMANFAATAN NOTIFIKASI TELEGRAM UNTUK MONITORING JARINGAN. *Jurnal SIMETRIS*, 10(2), 725–732.
- Fithri, D. L., Latifah, N., & Anjelina, L. (2020). SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN DATA PASIEN RAWAT JALAN KLINIK PRATAMA ANUGRAH DEMAK BERBASIS WEB DENGAN NOTIFIKASI TELEGRAM. *Sitech*, Vol 3, No, 1–6.
- Hardiana. (2015). *SISTEM PAKAR MENDIAGNOSA PENYAKIT OSTEOPOROSIS MENGGUNAKAN METODE CERTAINTY FACTOR (CF)*. 5, 18–24.
- Hatta, M., Anwar, M. M., Diana, I. N., & Amarul M, M. H. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pengarsipan Dan Disposisi Surat Berbasis Web Dengan Menggunakan Framework Codeigniter. *SCAN - Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 14(2). <https://doi.org/10.33005/scan.v14i2.1481>
- Irmawati, I., Kristijono, A., Susanto, E., & Belia, Y. (2018). Penyebab Pengembalian Berkas Klaim Badan Penyelenggara Jaminan Sosial (BPJS) Pasien Rawat Inap Ditinjau Dari Syarat-Syarat Pengajuan Klaim Di RSUD R.A Kartini Jepara. *Jurnal Rekam Medis Dan Informasi Kesehatan*, 1(1), 45. <https://doi.org/10.31983/jrmik.v1i1.3594>
- Kesuma, C., & Kholifah, D. N. (2019). Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada Lkp Rejeki Cilacap. *EVOLUSI : Jurnal Sains Dan Manajemen*, 7(1), 82–88.

<https://doi.org/10.31294/evolusi.v7i1.5026>

- Mulyanto, A. D. (2020). Pemanfaatan Bot Telegram Untuk Media Informasi Penelitian. *Matics*, 12(1), 49. <https://doi.org/10.18860/mat.v12i1.8847>
- Rahmatika, C., Sulrieni, I. N., & Sary, A. N. (2016). KELENGKAPAN BERKAS REKAM MEDIS DAN KLAIM BPJS DI RSUD M.ZEIN PAINAN. *Jurnal Kesehatan Medika Saintika*, 7(2), 108–113.
- Suherman, Y. (2017). Sistem Informasi Kearsipan Tata Kelola Surat Pada Kantor Inspeksi BRI Kota Padang. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 1(1), 26. <https://doi.org/10.29207/resti.v1i1.7>
- Supriatman, R. D., & Mulyana, D. (2021). PERANCANGAN APLIKASI PEMESANAN BARANG ONLINE BERBASIS WEB DENGAN PENERAPAN NOTIFIKASI TELEGRAM PADA SEVENTEEN SHOP TASIKMALAYA MENGGUNAKAN METODE WATERFALL. 2(1), 7–15.
- Tonggiroh, M., & Hakim, N. I. (2017). SISTEM INFORMASI KEPEGAWAIAN PADA KANTOR DEWAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI PROVINSI PAPUA BERBASIS WEB. *Jurnal Ilmiah Teknik Dan Informatika*, 2(1), 8–13.
- Tyas Ardhyta, Agus Perry K, S.KG, M. K. (2015). Faktor-Faktor Yang Melatar Belakangi Penolakan Klaim Bpjs Oleh Verifikator Bpjs Di Rsjd Dr. Amino Gondohutomo Provinsi Jawa Tengah Tahun 2015. *Jurnal Universitas Dian Nuswantoro*, 2(2), 1–10. Retrieved from <http://www.ghbook.ir/index.php?name=مجموعه مقالات دومین هم اندیشی سراسری رسانه و تلویزیون>
 و
 سسکولاریسم&option=com_dbook&task=readonline&book_id=13629&page=108&chk hashk=03C706812F&Itemid=218&lang=fa&tmpl=component%0Ahttps://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&
- Wahyuningrum, T., & Januarita, D. (2014). *Perancangan Web e-Commerce dengan Metode Rapid Application Development (RAD) untuk Produk Unggulan Desa. 2014(November)*, 81–88.
- Wibawa, J. C., & Julianto, F. (2016). Rancang Bangun Sistem Informasi Kepegawaian (Studi Kasus : PT Dekatama Centra). *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 2(2), 173–185. <https://doi.org/10.28932/jutisi.v2i2.455>
- Yaasin, M. (2014). Perancangan Aplikasi untuk Karaoke Player pada Rumah Eskrim. *Jurnal Ilmiah Media Processor Vol.9 No.2, Juni 2014 ISSN 1907-6738*, 9(2), 210–

221.

Zulkifli, A., & Farabi, F. (2019). *Perancangan Berorientasi Objek Aplikasi Edugame Belajar Bahasa Inggris Berbasis Flash Action Script 2.0*. 4(d), 627.