

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Sistem Informasi Akuntansi

Sistem Informasi Akuntansi memiliki dua pengertian yang berbeda. Kata tersebut terhubung dari dua bidang yang berbeda, yaitu sistem informasi dan akuntansi. Dari kedua bidang memiliki latar yang sangat berbeda dan tugas yang bertolak belakang, namun kedua bidang tersebut dapat di satukan untuk membantu dalam kemajuan perusahaan.

2.1.1. Sistem Informasi

Menurut Laudon dan Laudon (2019), pengertian Sistem Informasi atau *Information System* adalah serangkaian komponen yang mengumpul saling terhubung, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengawasan dalam sebuah organisasi. Sistem informasi membantu para manajer dan karyawan dalam menganalisis suatu masalah, memvisualisasikan hal-hal rumit, dan menciptakan suatu karya atau produk baru. Dalam penggunaannya, dibutuhkan tiga kegiatan yang diperlukan perusahaan, yaitu:

1. *Input*, yaitu suatu kegiatan mengumpulkan data dari dalam maupun luar organisasi.

2. *Processing* atau pemrosesan, yaitu suatu kegiatan yang mengubah data mentah ke dalam bentuk yang memiliki arti (informasi).
3. *Output*, yaitu suatu kegiatan yang menyalurkan informasi yang sudah diproses ke pihak yang berkepentingan atau kegiatan yang memerlukan suatu *output*.

Sistem informasi pada dasarnya tetap memerlukan suatu umpan balik (*feedback*) dari anggota yang bersangkutan untuk mengevaluasi atau memperbaiki tahapan.

2.1.2. Akuntansi

Akuntansi menurut Jusup (2013) dapat didefinisikan dalam dua sudut pandang, yaitu sudut pemakai jasa akuntansi dan sudut proses kegiatannya. Akuntansi dari sudut pandang jasa akuntansi merupakan suatu disiplin yang menyediakan informasi yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan secara efisien dan mengevaluasi kegiatan-kegiatan suatu entitas. Tujuan diperlukannya informasi yang dihasilkan:

1. Membuat suatu perencanaan efektif, pengawasan, dan pengambilan keputusan oleh manajemen.
2. Pertanggungjawaban entitas kepada para investor, kreditur, badan pemerintah, dan sebagainya.

Akuntansi dari sudut pandang proses kegiatannya adalah proses pencatatan, penggolongan, peringkasan, pelaporan, dan penganalisisan data keuangan suatu entitas. Kegiatan akuntansi:

1. Mengidentifikasi data yang berkaitan atau relevan dengan keputusan.

2. Memproses atau menganalisis data yang relevan.
3. Mengolah data menjadi informasi yang dapat digunakan untuk pengambilan keputusan.

2.1.3. Sistem Informasi Akuntansi

Romney dan Steinbart (2015) mengartikan sistem informasi akuntansi atau SIA (*Accounting Information System*) adalah suatu sistem yang mengumpulkan, mencatat, menyimpan, dan mengelola data untuk menghasilkan informasi bagi pengambil keputusan. Orang, prosedur dan instruksi data, perangkat lunak, infrastruktur teknologi informasi, keamanan maupun pengendalian internal merupakan sistem. SIA memiliki dua sistem pencatatan manual dengan pensil dan kertas, atau dengan sistem kompleks yang menggunakan teknologi informasi terbaru. Sistem pencatatan tersebut memiliki proses yang sama, keduanya tetap memerlukan perangkat-perangkat pembantu dan melalui proses pengumpulan data, pemasukan data, pemrosesan data, penyimpanan data, maupun pelaporan data. Sistem informasi akuntansi memiliki enam komponen penting yang membantu jalannya operasi perusahaan, yaitu:

1. Orang yang menjalankan sistem.
2. Prosedur dan instruktur membantu dalam melancarkan pengumpulan, pemrosesan, dan penyimpanan data.
3. Data perusahaan beserta aktivitas yang dilakukan.
4. Perangkat lunak yang merupakan alat bantu pengolahan data.

5. Infrastruktur teknologi informasi seperti komputer, perangkat peripheral, dan perangkat jaringan komunikasi yang dibutuhkan SIA.
6. Pengendalian internal dan keamanan untuk menjaga data yang disimpan.

Kelebihan yang akan didapatkan perusahaan ketika menggunakan SIA dalam pengambilan keputusan, seperti berikut:

1. Mengidentifikasi situasi yang membutuhkan tindakan manajemen.
2. Mengurangi ketidakpastian.
3. Menyimpan informasi pada keputusan sebelumnya agar dapat diberikan evaluasi atau perbandingan keputusan.
4. Memberikan informasi akurat yang tepat waktu.
5. Menganalisis data dengan efektif dan efisien.

2.2. Siklus Pendapatan

Siklus pendapatan atau *revenue cycle* menurut Romney dan Steinbart (2015), merupakan serangkaian aktivitas dan pemrosesan informasi terkait dengan menyediakan barang dan jasa kepada pelanggan dan menerima kas sebagai pembayaran atas penjualan tersebut. Tujuan utamanya adalah untuk menyediakan produk yang tepat di waktu dan harga yang sesuai. Siklus pendapatan memiliki empat aktivitas dasar, yaitu:

1. Entri pesanan penjualan.
2. Pengiriman.

3. Penagihan.
4. Penerimaan kas.

2.2.1. Informasi Umum Dalam Penerimaan Kas

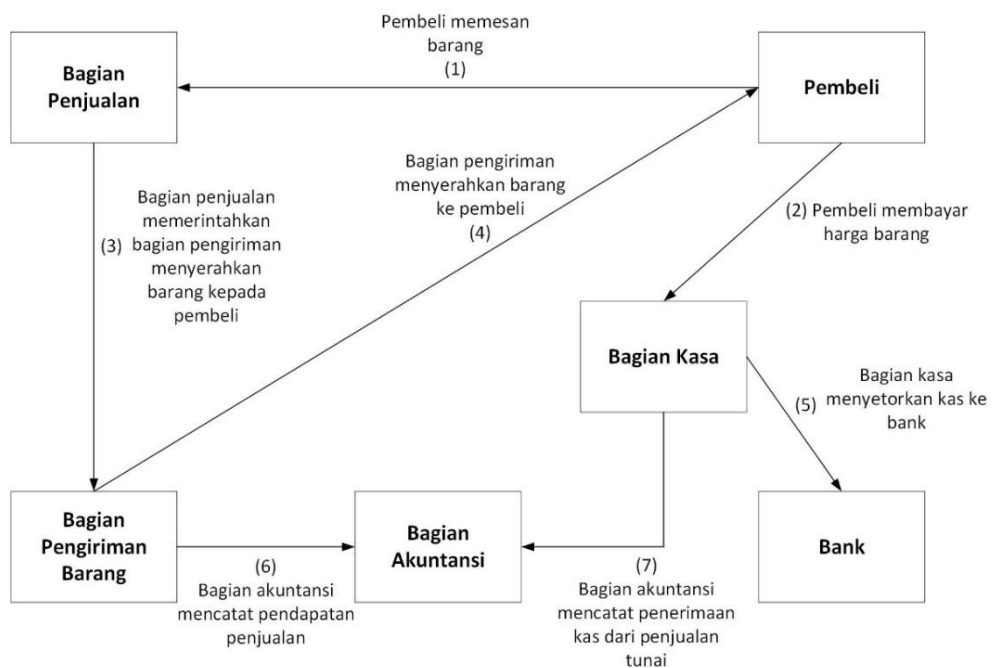
Dalam kegiatan penerimaan kas, perusahaan memerlukan bukti penting yang dapat digunakan untuk pencatatan keuangan. Bukti tersebut dapat disimpan sebagai *record* pendapatan pada waktu tertentu. Mulyadi (2016) menjabarkan isi penting yang perlu tercantum dalam bukti pendapatan, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Nama dan alamat pembeli diperlukan untuk jaminan, namun bagi manajemen hal tersebut tidak diperlukan karena yang diperlukan hanyalah kegiatan penjualan.
2. Nama wiraniaga yang menerima transaksi.
3. Kuantitas produk yang dijual.
4. Jumlah pendapatan dalam kelompok jenis produk atau jasa selama jangka waktu tertentu.
5. Jumlah kas yang diterima ketika melakukan transaksi penjualan.
6. Jumlah harga pokok produk yang dijual selama jangka waktu tertentu.
7. Otorisasi pejabat yang berwenang.

2.2.2. Penerimaan Kas Dari *Over – The Counter Sales*

Transaksi penjualan tunai merupakan sumber dari penerimaan kas terbesar suatu perusahaan. Menurut Mulyadi (2016), sistem pengendalian internal yang

baik mengharuskan penerimaan kas dalam bentuk tunai harus segera disetorkan ke bank dengan melibatkan pihak lain selain kasir untuk melakukan *internal check*. Dalam penjualan tunai atau *over-the counter sales*, pembeli akan datang ke perusahaan dan melakukan transaksi dengan perusahaan secara langsung. Penerimaan kas perusahaan dapat berupa uang tunai, cek pribadi (*personal check*), atau pembayaran dengan kartu kredit atau debit sebelum barang diserahkan ke pembeli. Metode penerimaan kas pada penyewaan barang atau jasa bisa berupa pembayaran secara berjangka atau melakukan *down payment* terlebih dahulu sebelum dilunasi. Pelunasan akan dilakukan ketika penyewaan barang atau jasa yang diberikan sudah selesai.



Gambar 2.1. Penerimaan Kas dari *Over-The Counter Sales*

2.3. Metode Pengembangan Sistem

Penelitian ini membutuhkan suatu metode untuk membantu peneliti dalam membuat sistem. Metode tersebut akan menjadi acuan dan kerangka berpikir dalam menyusun suatu sistem. Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah siklus hidup pengembangan sistem atau *systems development life cycle* (SDLC).

2.3.1. Siklus Hidup Pengembangan Sistem atau *Systems Development Life Cycle* (SDLC)

Peneliti menggunakan *Systems Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *waterfall*. Metode ini merupakan suatu proses pengembangan perangkat lunak yang berurutan, prosesnya terus mengalir ke bawah seperti pola air terjun. Metode tradisional ini digunakan untuk mengembangkan, memelihara, dan mengganti sistem informasi. Berikut tahapan dari model *waterfall* menurut Valacich dan George (2017):

1. Perencanaan (*Planning*)

Mengidentifikasi, menganalisis, memprioritaskan, dan mengatur semua kebutuhan sistem yang diperlukan untuk menyelesaikan program dengan jelas dan terpisah.

2. Analisis (*Analysis*)

Proses yang diperlukan adalah mengumpulkan data-data atau kebutuhan *software* yang diperlukan dalam program. Tahap ini akan melakukan pertimbangan bahan yang akan digunakan dalam

melakukan perancangan, menghilangkan redundansi, mendeskripsikan solusi alternatif, dan mulai membangun sistem sesuai usulan.

3. Desain Logis (*Logical Design*)

Tahap dalam memilih fitur yang dibutuhkan sistem secara fungsional.

Tahap ini melakukan spesifikasi detail pada elemen sistem seperti *data*, *processes*, *inputs*, dan *outputs*.

4. Desain Fisik (*Physical Design*)

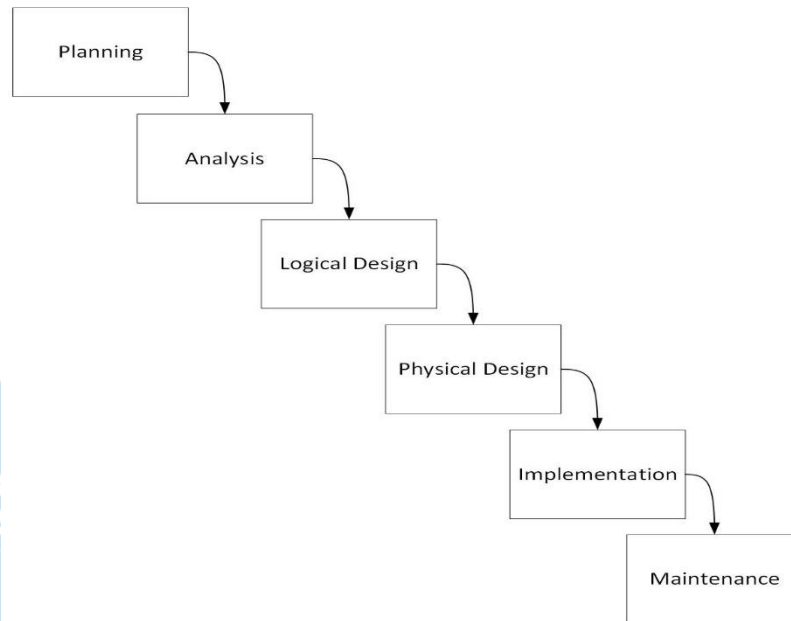
Tahap ini memberikan gambaran tampilan secara spesifik dari desain logis seperti *files*, *network*, *system software*, *flowchart*, DFD, ERD, perancangan basis data dan perancangan antarmuka.

5. Implementasi (*Implementation*)

Tahapan ini akan menerjemahkan desain sistem (*system design*) menjadi sebuah *code* atau bahasa pemrograman agar dapat dieksekusi oleh komputer. Tahap ini juga akan melakukan pengujian atau *testing* terlebih dahulu sebelum program siap untuk dioperasikan.

6. Pemeliharaan (*Maintenance*)

Tahap terakhir yaitu melakukan pemeliharaan untuk meningkatkan, memperbaiki, dan mengecek kinerja program di situasi sebenarnya.



Gambar 2.2. *Traditional Waterfall SDLC*

2.4. Basis Data

Menurut Laudon dan Laudon (2020), basis data (*database*) adalah kumpulan data yang dibuat secara efisien untuk mendukung banyak aplikasi dengan memusatkan dan mengendalikan data. Basis data merupakan bagian jantung sistem informasi, dari basis data perusahaan dapat melacak orang, tempat, dan hal-hal yang perlu ditangani perusahaan.

2.4.1. Sistem Manajemen Basis Data atau *Database Management System* (DBMS)

Menurut Laudon dan Laudon (2019), sistem manajemen basis data (DBMS) merupakan jenis perangkat lunak khusus yang digunakan untuk

membuat, menyimpan, mengatur, dan mengakses data dari basis data. Terdapat beberapa jenis DBMS contohnya *Microsoft Access* merupakan DBMS yang berguna untuk sistem desktop, sedangkan *DB2*, *MySQL Server*, dan *Oracle Database* adalah DBMS dengan volume besar. Berikut menunjukkan bahwa DBMS dapat memecahkan masalah dalam file tradisional:

1. Mengurangi dan mengontrol redundansi dan inkonsistensi pada data.
2. Memisahkan program dan data.
3. Meningkatkan akses dan ketersediaan informasi.
4. Biaya pengembangan dan pemeliharaan program berkurang.
5. Membantu perusahaan untuk mengelola data secara terpusat.
6. Memudahkan perusahaan dalam membagi data.

2.5. Software Pendukung

Dalam perancangan program aplikasi dibutuhkan perangkat lunak untuk menunjang kinerja aplikasi. Oleh sebab itu penulis akan menggunakan beberapa perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan untuk menunjang aplikasi. Perangkat lunak yang akan digunakan adalah *MySQL* sebagai basis data (*database*).

2.5.1. My Structure Query Language (MySQL)

Menurut Laudon dan Laudon (2020), *MySQL* merupakan basis data relasional (*relational database*) bersumber Linux *open-source* yang dimiliki oleh Oracle Corporation dan termasuk dalam DBMS yang populer. *MySQL*

membantu perusahaan dalam mengelola data perusahaan agar mudah diakses dan dapat digunakan secara efisien. *MySQL* mampu menangani beberapa instruksi dari beberapa user dalam waktu yang sama dan merekam semua data didalam sistem dalam bentuk tabel. DBMS ini berfungsi sebagai *database* penyimpanan data dalam kapasitas besar.

2.6. Alat Bantu Pendukung Perancangan Sistem

Perancangan sistem membutuhkan sebuah catatan atau pengajaran untuk memberitahukan bagaimana sistem itu bekerja. Dalam mempermudah pembuatan dan penggunaan sistem, terdapat beberapa bentuk gambaran atau *data flow* untuk menjelaskan fitur maupun cara kerja sistem ketika dijalankan. Berikut alat bantu perancangan yang akan digunakan oleh peneliti.

2.6.1. *Pencil By Evolus*

Aplikasi ini merupakan *interface design application* untuk merancang suatu desain UI berbasis *open source*. Aplikasi ini dapat memberikan desain UI seperti *desktop*, *web*, dan *mobile*. *Pencil* dilengkapi dengan fitur *link to*, dimana dari desain satu ke yang lainnya dapat di sambungkan ketika di klik. Fitur pada *pencil by evolus* tersebut tetap dapat digunakan walaupun *file* disimpan dalam bentuk PDF.

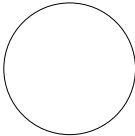

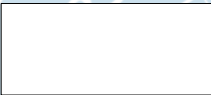

2.6.2. Microsoft Visio

Microsoft memiliki aplikasi yang digunakan untuk membuat diagram, baik itu diagram alir, *brainstorm*, maupun skema jaringan yang disebut dengan *Microsoft Visio*. Menurut Valacich dan George (2017), *Microsoft Visio* merupakan notasi yang digunakan untuk menggambar *entity-relationship data model*. Aplikasi ini dilengkapi fitur yang dapat digunakan untuk membuat *flowchart* dengan mudah. *Microsoft Visio* merupakan aplikasi berlisensi yang berbayar.

2.6.3. Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Valacich dan George (2017), *data flow diagram* (DFD) adalah suatu bentuk permodelan proses dalam bentuk gambar pergerakan data antara entitas dan proses serta penyimpanan suatu data dalam sistem. DFD memberikan gambaran konsep penting dalam pergerakan data manual maupun otomatis. Gambar yang dihasilkan DFD juga bermanfaat bagi sistem informasi dalam melakukan analisis. DFD memiliki dua standar simbol yang berbeda dan terdiri dari empat golongan simbol yang mewakili aliran data, proses, penyimpanan data, dan entitas. Peneliti akan menggunakan simbol milik DeMarco dan Yourdon dalam penelitian ini.

Tabel 2.1. Elemen DFD DeMarco dan Yourdon

ELEMEN	NAMA	KETERANGAN
	<i>Process</i>	Pekerjaan yang dilakukan data sehingga data tersebut dapat diubah, disimpan, maupun didistribusikan.
	<i>Data Store</i>	Tempat penyimpanan data yang mewakili lokasi fisik data, seperti folder file berbasis komputer atau buku catatan fisik.
	<i>Source/Link</i>	<i>Source</i> melambangkan suatu entitas di luar sistem seperti orang atau unit perusahaan.
	<i>Data Flow</i>	Simbol ini menandakan arus masuk atau keluar suatu proses data.

Sumber: Valacich dan George (2017)

2.6.4. *Flowchart*

Menurut Zamzami, *et al.* (2018), *flowchart* merupakan gambar dengan lambang untuk menggambarkan sistem atau suatu proses. *Flowchart* memiliki lambang yang digunakan dalam pengembangan sistem baik pada sistem manual atau komputerisasi. Terdapat tiga macam *flowchart* yang dapat menggambarkan suatu proses, yaitu sebagai berikut:

1. *Document Flowchart*

Penggambaran diagram untuk aliran dokumen dalam suatu proses. *Flowchart* ini menunjukkan asal, tujuan, dan kegunaan dokumen serta tindakan lain yang diperlukan sehubungan dengan aliran dokumen.

Aliran ini bermanfaat untuk menganalisis pengendalian suatu sistem atau pemisahan tanggung jawab.




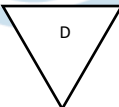
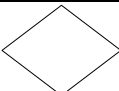



2. System Flowchart


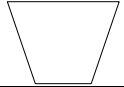



Bagan yang menunjukkan urutan kegiatan dalam menjalankan prosedur pada sebuah sistem. Bagan ini juga menunjukkan input, jenis media penyimpanan, dan output.

3. Program Flowchart

Bagan ini menunjukkan arus data atau proses dalam suatu sistem. *Flowchart* ini akan diawali dan diakhiri dengan tanda terminal.

Tabel 2.2. Elemen *Flowchart*

ELEMEN	NAMA	FUNGSI
	<i>Terminal</i>	Simbol untuk memulai dan mengakhiri suatu aliran proses.
	<i>On-Page Connector</i>	Penghubung aliran proses yang terpisah dalam satu halaman.
	<i>Off-Page Connector</i>	Penghubung aliran proses yang terpisah dan berbeda halaman.
	<i>File</i>	Simbol untuk dokumen manual yang diarsipkan dengan urutan tertentu. (N = numeric, A = alphabet, D = date)
	<i>Decision</i>	Pembuatan keputusan (Ya atau Tidak).
	Dokumen	Suatu laporan atau dokumen.
	Dokumen Rangkap	Dokumen atau laporan yang disusun rangkap, baik dokumen asli maupun tembusannya.
	Buku Besar/Jurnal	Suatu jurnal atau buku besar.

	<i>Computer Processing</i>	Pemrosesan data yang dilakukan dengan komputer.
	<i>Manual Operation</i>	Uraian singkat pemrosesan yang dilakukan secara manual.
	<i>On-Line Storage</i>	Data atau laporan yang disimpan dalam bentuk <i>online</i> .
	<i>Magnetic Disk</i>	Data atau laporan yang disimpan dalam <i>magnetic disk</i> .
	Aliran Dokumen	Arah aliran dokumen atau proses.

Sumber: Zamzami, et al. (2018)

2.6.5. *Entity-Relationship Diagram (ERD)*

Valacich dan George (2017) mengartikan bahwa *entity-relationship diagram (ERD)* merupakan bentuk grafis dari model *entity-relationship (ER)*. *Entity-relationship data model* atau *ER model* adalah representasi dari entitas, elemen data, dan asosiasi dalam organisasi.

Tabel 2.3. Elemen *Entity-Relationship Diagram (ERD)*

ELEMEN	KOMPONEN	KETERANGAN
	<i>Entity</i>	Notasi yang mewakili orang, tempat, objek, konsep, atau peristiwa yang dapat dibedakan satu dengan lainnya.
	Relasi 1:1	Relasi <i>one-to-one</i> yaitu hubungan antar himpunan entitas dengan paling banyak satu entitas pada himpunan kedua.
	Relasi 1:N	Relasi <i>one-to-many</i> menunjukkan hubungan antar himpunan entitas dengan perbandingan satu banding banyak dan sebaliknya.
	Relasi N:N	Relasi <i>many-to-many</i> yaitu hubungan antar himpunan entitas yang sama-sama dapat berhubungan banyak.

Sumber: Valacich dan George (2017)

2.7. Studi Kelayakan

Studi kelayakan dilakukan untuk menguji kelayakan suatu investasi yang mempertimbangkan nilai waktu uang. Studi ini membantu untuk mengukur profitabilitas suatu investasi. Studi yang digunakan untuk menguji kelayakan investasi pada penelitian ini adalah NPV atau *Net Present Value*.

NPV (*Net Present Value*) menurut Hansen dan Mowen (2007), adalah metode kelayakan investasi dengan mengukur selisih nilai investasi saat ini (*present value*) dari arus kas yang masuk dengan nilai arus kas yang keluar di masa mendatang selama periode tertentu.

Metode ini memiliki kelebihan dan kelemahan, salah satu kelebihannya adalah memberikan penilaian yang tepat dan secara eksplisit memperhitungkan laba investasi yang dikehendaki. Sedangkan kelemahannya yaitu memiliki perhitungan yang lebih rumit dan kesulitan dalam menentukan besarnya tingkat bunga yang dianggap layak. Rumus NPV adalah:

$$NPV = \left[\frac{C_t}{(1+i)^t} \right] - C_0$$

Keterangan:

NPV = *Net Present Value*

C_t = Aliran kas per tahun pada periode t

t = Periode tahun

C₀ = Nilai investasi awal

i = Tingkat Bunga (*discount rate*)

Kriteria pengambilan keputusan menggunakan NPV adalah sebagai berikut:

- a. Apabila $NPV > 0$, maka investasi layak diterima dan menguntungkan karena investasi awal dan biaya modal tertutupi, serta pengembalian di atas investasi mula-mula dan biaya modal diterima.
- b. Apabila $NPV = 0$, investasi tersebut akan memberikan dampak yang sama bagi perusahaan, karena investasi tersebut menutupi investasi mula-mula dan biaya modal sehingga investasi tersebut dapat diterima atau ditolak.
- c. Apabila $NPV < 0$, maka investasi tersebut ditolak karena tidak menguntungkan perusahaan.

2.8. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini tidak luput dari bantuan penelitian sebelumnya. Peneliti mengambil beberapa skripsi untuk referensi penyusunan skripsi. Skripsi yang berkaitan dengan penelitian Sudrajat (2011), dengan judul “Pengembangan Sistem Informasi Pendaftaran Siswa Baru Secara Online Berbasis Web (Studi Kasus SMK Pelopor Nasional Ciputat Tangerang Selatan)” yang dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem ini merupakan solusi yang tepat untuk SMK Pelopor Nasional Ciputat. Sistem ini menggunakan SDLC sebagai metode pembuatannya, sistem ini memberikan manfaat dapat memudahkan pegawai dalam mengakses sistem yang selama ini sering mengalami hambatan dan memakan waktu banyak, keamanan

lebih terjaga mudah dalam melakukan pembayaran, dan memberikan informasi lengkap mengenai profil guru pengajar maupun biaya pendaftaran dan beasiswa.

Penelitian Wijaya (2017), berjudul “Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Pada PT. Cipta Prima Supermarket Berbasis *Desktop*” dengan SDLC sistem yang di rancang oleh Wijaya berhasil membantu PT. Cipta Prima Supermarket dalam menjalankan tugasnya. Sistem ini membantu PT. Cipta Prima Supermarket untuk mencegah keterlambatan dalam membuat laporan stok barang, mempermudah bagian gudang dalam memberikan laporan ke pemimpin, dan membantu meminimalkan tingkat kesalahan yang biasa terjadi pada sistem manual. Kesimpulan yang didapat adalah dengan metode SDLC dalam pembuatan sistem dapat memberikan banyak manfaat untuk perusahaan dan dalam perancangannya lebih terstruktur.

Penelitian Muntihana (2017), dengan judul “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web dan Android Pada Klinik Gigi Lisda Medica di Kabupaten Bulukumba Sulawesi Selatan” membuktikan bahwa sistem dengan metode SDLC dapat membantu dalam perancangan sistem secara detail. Pembuatan sistem ini memudahkan pasien Klinik Gigi Lisda Medica dalam berkonsultasi mengenai proses pengobatan secara *online* pada dokter, memudahkan Klinik Gigi Lisda Medica dalam mendata pasien dengan efektif dan efisien. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa sistem dapat membantu melancarkan kinerja perusahaan dan meminimalkan waktu melakukan aktivitas kerja.

Tabel 2.4. Penelitian Terdahulu

PENELITI	METODE	SUBYEK	HASIL
Sudrajat (2011)	<i>Systems Development Life Cycle</i> (SDLC)	SMK Pelopor Nasional Ciputat Tangerang Selatan	<ul style="list-style-type: none"> - Memudahkan karyawan dalam mengakses informasi pendaftaran siswa baru secara efektif dan efisien - Meminimalkan biaya - Keamanan yang lebih terjaga dan meminimalkan kesalahan yang terjadi pada sistem manual - Memberikan informasi lengkap tentang profil guru mengajar maupun biaya pendaftaran atau beasiswa
Wijaya (2017)	<i>Systems Development Life Cycle</i> (SDLC)	PT. Cipta Prima Supermarket	<ul style="list-style-type: none"> - Sistem mencegah keterlambatan dalam pembuatan laporan stok barang - Mempermudah dalam membuat laporan - Meminimalkan tingkat kesalahan yang biasa terjadi di sistem manual
Muntihana (2017)	<i>Systems Development Life Cycle</i> (SDLC)	Klinik Gigi Lisda Medica di Kabupaten Bulukumba Sulawesi Selatan	<ul style="list-style-type: none"> - Memudahkan klinik dalam mendata pasien secara efektif dan efisien - Memudahkan pasien dalam berkonsultasi secara <i>online</i> mengenai proses pengobatan