



Pengembangan Sistem Informasi Akuntansi Kios Ikan Laut berbasis Web dan Mobile

Ridho Saputra¹, Silvana Rasio Henim², Anggy Trisnadoli^{3*}

^{1 2 3} Jurusan Teknologi Informasi, Politeknix Caltex Riau

¹ ridhosaputraa8@gmail.com, ² silvana@pcr.ac.id, ³ anggy@pcr.ac.id*

Abstract

Buyung Fitri's sea fish stand is a trading business that provides fresh sea fish which it operates in the Senapelan, Pekanbaru. This stand is capable of handling wholesale and retail sales. The absence of financial records that should be required in the trading business is a problem for the stand's owner. Therefore, a recommendation solution is given to the owner to build a website system. This system can manage transactions that occur in the sea fish business to become financial reports. This system is built based on a website using the PHP CodeIgniter framework and MySQL. In addition, this study also built a mobile app that is used to view financial reports needed by users later. Based on black box testing, it can be concluded that both systems can run well. Then based on performance testing, it can be concluded that the website system built can be accessed quickly. While the android system has low memory usage so it can run well.

Keywords: Accounting Information System, Web Based Application, Mobile Application, Android, Buyung Fitri

Abstrak

Kios ikan laut Buyung Fitri merupakan usaha dagang yang menyediakan ikan laut segar yang beroperasi di pasar Senapelan, Pekanbaru. Kios ini mampu menangani penjualan secara grosir maupun eceran. Belum adanya pencatatan keuangan yang seharusnya dibutuhkan pada usaha dagang tersebut menjadi kendala dan permasalahan bagi pemilik kios tersebut. Maka dari itu diberikan rekomendasi solusi kepada pemilik untuk merancang sistem informasi akuntansi berbasis *website*. Sistem ini mampu mengelola transaksi-transaksi yang terjadi pada usaha ikan laut tersebut hingga menjadi laporan dan pembukuan keuangan. Sistem ini dibangun berbasis *website* dengan bahasa pemrograman PHP *framework CodeIgniter* dan database MySQL. Selain itu, pada penelitian ini juga dibangun sebuah aplikasi *mobile* berbasis android yang digunakan untuk melihat laporan keuangan yang dibutuhkan oleh pengguna nantinya. Berdasarkan hasil pengujian *black box* dilakukan dapat disimpulkan bahwa kedua sistem dapat berjalan dengan baik dan lancar. Kemudian berdasarkan pengujian *performance testing*, dapat disimpulkan bahwa sistem *website* yang dibangun dapat diakses dengan cepat dan lancar. Sedangkan pada sistem android memiliki penggunaan memori yang rendah sehingga dapat dijalankan dengan baik dan lancar.

Kata kunci: Sistem Informasi Akuntansi, Web Aplikasi, Mobile Aplikasi, Android, Buyung Fitri

1. Pendahuluan

Permasalahan pengelolaan keuangan merupakan permasalahan yang sering dihadapi oleh para pelaku usaha, baik UKM maupun perusahaan lainnya. Permasalahan ini sering kali terabaikan oleh pemilik usaha. Dampak dari diabaikannya pengelolaan keuangan mungkin tidak terlihat secara jelas, namun jika tidak menggunakan metode pengelolaan keuangan yang efektif, usaha yang memiliki prospek untuk berhasil dapat menjadi bangkrut.

Kios ikan laut Buyung Fitri merupakan usaha dagang yang menyediakan ikan laut segar yang beroperasi di pasar Senapelan, Pekanbaru. Kios ini mampu menangani penjualan secara grosir maupun eceran. Sebagai perantara, kios ikan laut ini memiliki hasil penjualan

lebih kurang 8 hingga 10 juta rupiah perharinya. Namun pemilik usaha tersebut hingga saat ini belum memiliki pembukuan keuangan yang seharusnya diperlukan oleh usaha tersebut. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa kios ikan laut Buyung Fitri merupakan sebuah perusahaan dagang. Perusahaan dagang adalah perusahaan yang membeli barang berwujud dari pemasok dan menjualnya langsung kepada konsumen tanpa melakukan pengolahan lebih lanjut untuk mengubah sifat produk tersebut [1].

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama bapak Zaherman selaku pemilik kios ikan laut Buyung Fitri, terdapat beberapa kendala yang dialami oleh usaha ikan laut tersebut. Kendala yang dialami usaha tersebut yaitu belum adanya pencatatan keuangan yang



Lisensi

Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.

seharusnya dibutuhkan pada usaha dagang tersebut. Hingga saat ini yang biasanya perlu dicatat oleh pemilik hanya utang piutang usaha yang dicatat secara manual pada buku.

Pencatatan manual seperti ini masih belum efektif, karena jika utang piutang usaha sudah habis, maka buku tersebut hanya akan terbuang. Hal ini sangat disayangkan jika data tersebut hanya terbuang dan tidak diolah kembali menjadi informasi yang berguna bagi pemilik usaha tersebut. Pemilik usaha mulai menyadari bahwa pentingnya untuk memiliki pembukuan keuangan dan memperoleh informasi penting dari usaha tersebut. Untuk itu perlu adanya sistem yang dapat membantu pembuatan laporan keuangan berdasarkan transaksi-transaksi yang terjadi pada usaha tersebut. Dengan adanya pencatatan laporan keuangan yang baik, maka pemilik usaha dapat mengelola informasi-informasi penting yang berkaitan dengan usahanya untuk pengambilan keputusan.

Penerapan sistem informasi akuntansi merupakan salah satu rekomendasi solusi yang dapat digunakan dalam menyelesaikan permasalahan pada kios ikan laut tersebut. Sistem Informasi Akuntansi adalah sekumpulan susunan formulir catatan, seperangkat peralatan termasuk komputer, tenaga pelaksana serta laporan yang di buat untuk mentransformasikan data keuangan menjadi informasi yang dibutuhkan manajemen [2]. Sistem ini menghasilkan laporan keuangan, dimana laporan keuangan yang dihasilkan nantinya akan disesuaikan dengan kebutuhan informasi yang dibutuhkan oleh pemilik kios tersebut.

Penelitian seperti ini sebelumnya juga telah dilakukan oleh Ni Luh Gede Sulisnayanti, dkk [3] yang bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan sistem informasi akuntansi pada UD. Pindang Panjul Segara yang juga merupakan usaha dagang yang bergerak dibidang jual beli ikan laut dapat lebih efektif dan efisien dalam menangani masalah pada usaha dagang tersebut, serta bagaimana sistem informasi akuntansi persediaan dapat menentukan perencanaan dan pengendalian persediaan barang dagangan menjadi lebih efisien. Namun perbedaannya pada penelitian yang dilakukan di kios ikan laut Buyung Fitri ini belum ada menerapkan pencatatan akuntansi dan belum memiliki sistem akuntansi secara *online*. Sehingga pada penelitian ini akan dilakukan perancangan dan pembangunan sistem informasi akuntansi secara *online*.

Laporan keuangan yang dihasilkan pada sistem informasi akuntansi yang dibangun sama dengan laporan akuntansi yang dihasilkan oleh penelitian Kurnia Sandy [4] dan penelitian yang dilakukan oleh Ade Febriany [5], yaitu laporan laba rugi, laporan perubahan modal, laporan arus kas, dan neraca. Namun isi dari laporan akan berbeda karena akun yang digunakan pada penelitian ini juga berbeda dengan penelitian

sebelumnya, karena akun yang digunakan akan disesuaikan dengan kebutuhan dari kios ikan laut Buyung Fitri.

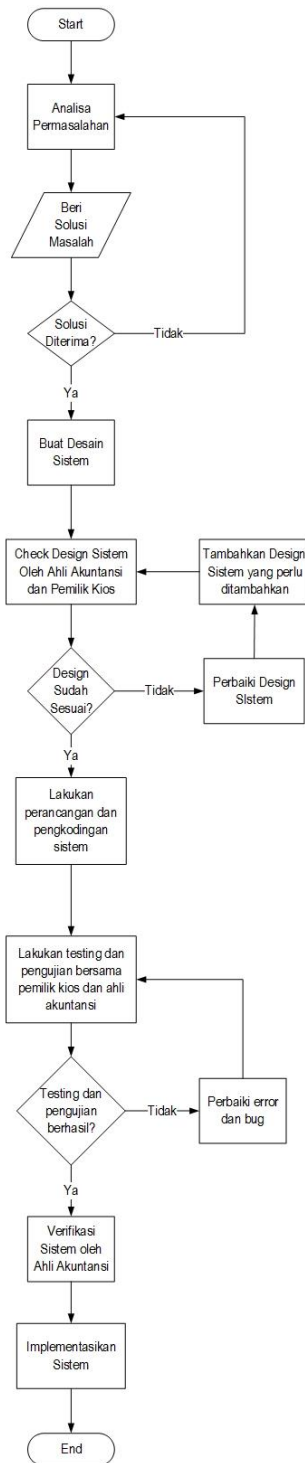
Berdasarkan permasalahan tersebut, maka pemilik diberikan rekomendasi solusi untuk merancang sistem informasi akuntansi berbasis web, dimana sistem ini mampu mengelola transaksi-transaksi yang terjadi pada usaha ikan laut ini, baik itu penjualan, pembelian, utang dan piutang, hingga laporan dan pembukuan keuangan. Dengan membangun sistem informasi akuntansi ini diharapkan dapat membantu pemilik usaha dalam mengelola laporan keuangan usahanya, sehingga pemilik dapat mendapatkan informasi-informasi penting terkait dengan usahanya, dan juga dapat mengamankan data-data usahanya. Sistem ini dibangun berbasis *website* dengan bahasa pemrograman PHP *framework CodeIgniter* dan database MySQL. Selain itu, pada penelitian ini juga dibangun sebuah aplikasi *mobile* berbasis android yang digunakan untuk melihat laporan keuangan yang dibutuhkan oleh pengguna nantinya.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menghasilkan sistem informasi akuntansi berbasis *website* dan *mobile* yang digunakan khusus untuk melihat laporan keuangan dan persediaan. Penelitian ini memiliki prosedur perancangan sistem, dimana prosedur perancangan sistem merupakan proses ataupun langkah kerja sistematis yang menggambarkan bagaimana proses dari perancangan kedua sistem yang dibangun.

Prosedur perancangan sistem ini dimulai dari menganalisa permasalahan yang terjadi pada tempat studi kasus. Ketika ditemukannya masalah, maka diberikan rekomendasi solusi yang tepat berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dengan permasalahan yang serupa. Jika solusi diterima, maka dilanjutkan dengan pembuatan *design prototype* sistem. Lalu *prototype* sistem ini akan dilakukan pengecekan terlebih dahulu bersama pemilik kios dan ahli akuntansi. Jika *prototype* yang diajukan belum sesuai, maka selanjutnya dilakukan proses perbaikan dan menambahkan *design prototype* baru jika ada yang perlu ditambahkan. Jika *prototype* sudah sesuai, maka selanjutnya dilakukan proses perancangan dan pengkodean sistem. Setelah sistem selesai dirancang dan dibangun, maka selanjutnya dilakukan proses *testing* dan pengujian bersama pemilik kios dan ahli akuntansi. Jika gagal karena terjadi *error* atau *bug*, maka dilakukan perbaikan pada *error* dan *bug* yang terjadi. Jika pengujian berhasil, maka ahli akuntansi memberikan verifikasi bahwa sistem telah sesuai dengan siklus akuntansi yang sebenarnya, dan sistem diterapkan pada kios ikan laut Buyung Fitri. Gambaran mengenai prosedur perancangan sistem informasi akuntansi yang dibangun dapat dilihat pada gambar 1.

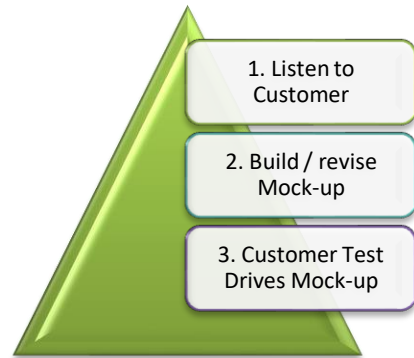
Prosedur Perancangan Sistem Informasi Akuntansi



Gambar 1. Prosedur Perancangan Sistem Informasi Akuntansi

Penelitian ini menggunakan metode *Prototyping*. *Prototyping* adalah pengembangan yang cepat dan pengujian terhadap model kerja (prototipe) dari aplikasi baru melalui proses interaksi dan berulang – ulang yang biasa digunakan ahli sistem informasi dan ahli bisnis.

Tahapan pada metode *prototyping* dapat dilihat pada gambar 2 [6].



Gambar 2. Tahapan Metode *Prototyping*

Berdasarkan pada gambar 2 diatas, ada 3 tahapan pada metode *prototyping*. Pada tahap pertama, yaitu *listen to customer* merupakan tahap pengumpulan kebutuhan yang akan ada pada sistem dengan cara mendengarkan secara langsung dari pelanggan melalui proses wawancara dan observasi. Selanjutnya pada tahap kedua, yaitu *build / revise mock-up* developer akan melakukan perancangan dan pembuatan *prototype* sistem sesuai dengan kebutuhan pelanggan. Lalu pada tahap terakhir, yaitu *customer test drives mock-up* dilakukan uji coba dan review pada *prototype* yang sudah dibuat pada tahap kedua. Jika ada kesalahan atau kekurangan, maka proses *prototyping* dilakukan kembali hingga hasil *prototyping* sudah disetujui dan dapat dilakukan pengkodean.

Pada penelitian ini, *prototyping* dilakukan sebanyak 3 kali, yaitu 2 kali *prototyping* pada web aplikasi, dan satu kali *prototyping* pada aplikasi android. Pada setiap tahap *prototyping*, proses wawancara serta evaluasi dilakukan bersama pemilik kios dan juga ahli akuntansi.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Verifikasi *Progress Prototype I* Sistem

Pada *prototype I* dilakukan uji coba dan menghasilkan beberapa evaluasi antara lain sistem informasi akuntansi kios ikan laut Buyung Fitri telah dirancang dan dibangun, serta dapat digunakan untuk melakukan *login* sistem oleh pemilik, kelola data kios, kelola data transaksi kios, lihat persediaan, kelola akun, lihat jurnal, lihat buku besar, lihat laporan keuangan. Pada fitur yang sudah dibangun masih ada beberapa kekurangan sehingga masih terdapat kesalahan dan kekurangan setelah dievaluasi bersama pemilik kios dan ahli akuntansi.

Berdasarkan hasil pengujian dan evaluasi pada proses verifikasi *progress prototype I* sistem. Dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian dan evaluasi dari 20 fitur yang dibangun, fitur yang sudah disetujui oleh

pemilik dan ahli akuntansi untuk digunakan pada sistem yaitu sebanyak 10 fitur. Sedangkan 10 fitur lainnya perlu dilakukan revisi sesuai dengan hasil pengujian yang tertera pada tabel tersebut.

3.2. Verifikasi *Progress Prototype II* Sistem

Setelah *prototype I* di uji dan telah mendapatkan persetujuan dari pihak pengguna (*user*) yaitu pemilik kios dan ahli akuntansi. Pada tahap ini dilakukan *prototyping II* sistem informasi akuntansi kios ikan laut Buyung Fitri. Uji coba *prototype II* sistem yang dilakukan oleh pihak pengembang menghasilkan beberapa fitur baru yang diperlukan pada sistem yang dibangun yaitu fitur kelola relasi akun, kelola aset tetap, kelola penyusutan, dan kelola pembayaran transaksi. Selanjutnya fitur-fitur yang ditambahkan tersebut dilakukan verifikasi, diujikan dan dievaluasi bersama pemilik kios dan juga ahli akuntansi.

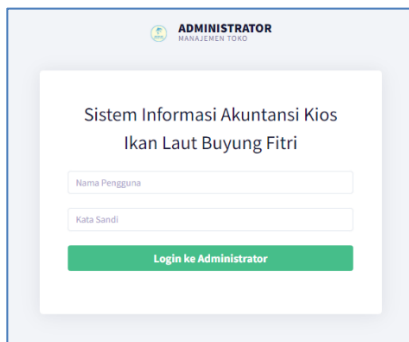
Berdasarkan hasil pengujian dan evaluasi pada proses verifikasi *progress prototype II* sistem. Dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian dan evaluasi dari 8 fitur yang dibangun, seluruh fitur yang dibangun pada *prototype II* sistem ini sudah disetujui dan dapat digunakan pada sistem informasi akuntansi berbasis web yang dibangun.

3.3. Verifikasi *Progress Prototype I* Android

Prototype I pada menghasilkan beberapa fitur yang diperlukan pada aplikasi android dari sistem informasi akuntansi kios ikan laut Buyung Fitri. Fitur-fitur yang dibangun yaitu fitur login, fitur lihat persediaan, dan fitur lihat laporan keuangan. Lalu fitur tersebut dilakukan verifikasi dan diuji coba bersama pihak pengguna (*user*) yaitu pemilik kios ikan laut Buyung Fitri dan ahli akuntansi.

Berdasarkan hasil pengujian dan evaluasi pada proses verifikasi *progress prototype I* android. Dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian dan evaluasi dari 3 fitur yang dibangun, seluruh fitur yang dibangun pada *prototype I* android ini sudah disetujui dan dapat digunakan pada sistem informasi akuntansi berbasis android yang dibangun.

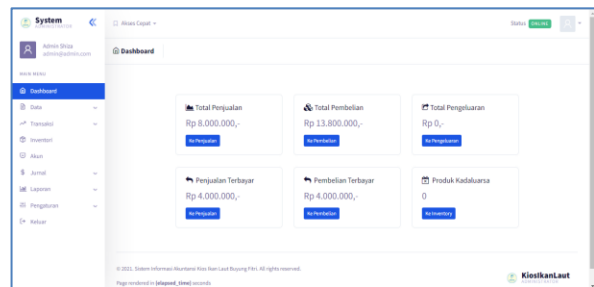
3.4. Hasil Pengembangan Web Aplikasi



Gambar 3. Halaman *Login* Web Aplikasi

Pada gambar 4 diatas merupakan halaman *login* dari web aplikasi yang dibangun. Beberapa hasil pengembangan tampilan antarmuka web aplikasi yang ditampilkan yaitu halaman *login*, halaman *dashboard*, dan salah satu hasil laporan yaitu neraca. Halaman *login* ini ditampilkan sebelum pengguna menggunakan seluruh fitur dari web aplikasi yang dibangun, dengan cara memasukkan *username* dan *password* yang telah dibuat untuk pengguna sistem tersebut.

Selanjutnya setelah pengguna berhasil *login* ke dalam sistem, sistem menampilkan halaman *dashboard* dari sistem *website* yang dibangun. Hasil perancangan antarmuka halaman *dashboard* dapat dilihat pada gambar 5.



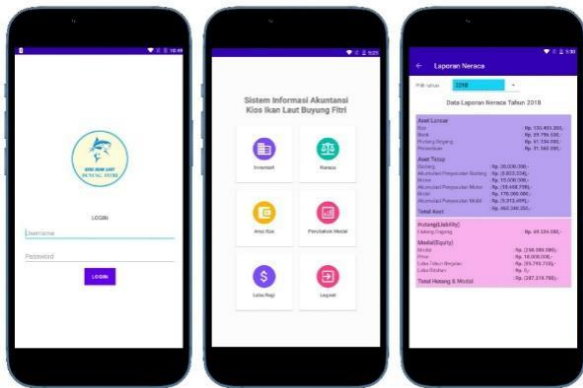
Gambar 4. Halaman *Dashboard* Web Aplikasi

Selanjutnya setelah pengguna web aplikasi menginputkan transaksi-transaksi keuangan dari studi kasus penelitian, maka pengguna dapat melihat laporan yang dihasilkan dari web aplikasi yang dibangun, salah satunya adalah neraca. Hasil pengembangan tampilan antarmuka dari laporan neraca pada web aplikasi yang dibangun dapat dilihat pada gambar 6.

Data Laporan Neraca Tahun 2018	
Aset Lancar	
Kas	Rp 102.254.300,-
Bank	Rp 106.629.538,-
Piutang Dagang	Rp 25.489.000,-
Persediaan	Rp 1.345.000,-
Aset Tetap	
Gudang	Rp 20.000.000,-
Akumulasi Penyusutan Gudang	Rp (8.833.334),-
Mobil	Rp 15.000.000,-
Akumulasi Penyusutan Mobil	Rp (10.468.750),-
Mobil	Rp 170.000.000,-
Akumulasi Penyusutan Mobil	Rp (5.312.499),-
Total Aset	Rp 416.103.255,-
Hutang(Liability)	
Hutang Dagang	Rp (10.524.000),-
Modal(Equity)	
Modal	Rp (250.000.000),-
Prive	Rp 20.000.000,-
Laba Tahun Berjalan	Rp 0,-
Laba Di Tahan	Rp (85.795.755),-
Total Hutang & Modal	Rp (326.319.755),-

Gambar 5. Hasil Laporan Neraca Web Aplikasi

3.5. Hasil Pengembangan Aplikasi Android



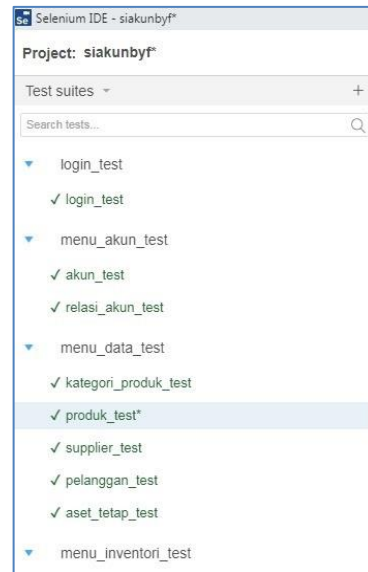
Gambar 6. Beberapa Tampilan Hasil Pengembangan Aplikasi Android

Android adalah suatu sistem operasi pada smartphone atau tablet yang mempunyai banyak fitur didalamnya untuk mempermudah kehidupan manusia [7]. Pada gambar 7 merupakan beberapa hasil tampilan dari aplikasi android yang dibangun. Beberapa tampilan yang ada pada gambar tersebut yaitu halaman *login*, halaman menu utama, dan salah satu tampilan hasil laporan pada aplikasi android yaitu neraca yang dihasilkan dari pengolahan seluruh transaksi keuangan yang diinputkan pada web aplikasi hingga menjadi laporan keuangan, dimana pada gambar tersebut laporan yang ditampilkan yaitu neraca.

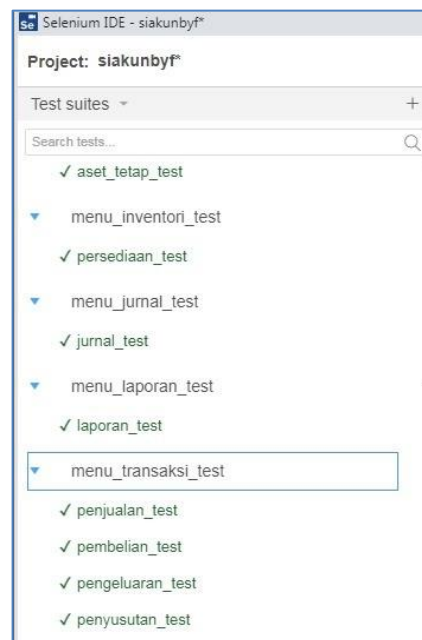
3.6. Pengujian *Blackbox*

Pada pengujian ini dilakukan pengujian pada fungsionalitas dari sistem kios ikan laut buyung fitri berbasis *website* sekaligus dengan aplikasi android-nya sesuai dengan fitur-fitur yang sudah dibangun. Pada web aplikasi yang dibangun, pengujian fungsionalitas dilakukan dengan menggunakan *tools* pengujian otomatis yang bernama Selenium. Sementara pengujian pada aplikasi android tetap dilakukan secara manual.

Pengujian *blackbox* atau pengujian fungsionalitas pada web aplikasi menggunakan *tools* pengujian otomatis yang bernama Selenium. Selenium IDE merupakan sebuah *plugin* pada web *browser* yang digunakan sebagai alat bantu untuk melakukan proses pengujian secara otomatis [8]. Komponen Selenium yang digunakan pada pengujian ini yaitu Selenium IDE. Selenium IDE merupakan sebuah *add-on* pada web *browser* yang dapat merekam kegiatan pengujian yang dilakukan oleh pengguna. Lalu hasil rekaman tersebut dapat dijalankan kembali untuk melakukan pengujian web aplikasi secara otomatis. Versi Selenium IDE yang digunakan pada pengujian web aplikasi ini yaitu Selenium IDE versi 3.17.2. Adapun hasil pengujian *blackbox* pada web aplikasi dapat dilihat pada gambar dan gambar 8 dan gambar 9 berikut ini.



Gambar 7. Hasil Pengujian Fungsionalitas dengan Selenium IDE (1)



Gambar 8. Hasil Pengujian Fungsionalitas dengan Selenium IDE (2)

Berdasarkan dari hasil pengujian fungsionalitas yang dapat dilihat pada gambar 8 dan gambar 9 diatas. Dapat disimpulkan bahwa dari 28 fitur yang dibangun pada web aplikasi, seluruh fitur tersebut dapat berjalan dengan baik. Pada saat pengujian dilakukan pada 28 fitur yang dibangun, kegiatan pengujian direkam dengan Selenium IDE. Lalu hasil rekaman pengujian yang dilakukan dijalankan kembali pada Selenium IDE sebanyak 3 kali dan mendapatkan hasil bahwa seluruh fitur yang diuji telah berjalan dengan baik sesuai dengan hasil yang diharapkan dari pengujian tersebut. Jika diamati kedua gambar diatas, pada kolom *test suites* terlihat bahwa seluruh pengujian yang dilakukan memiliki tulisan berwarna hijau dan diberi centang, yang

artinya bahwa seluruh pengujian fungsionalitas yang dilakukan pada seluruh fitur web aplikasi berjalan dengan baik sesuai dengan hasil yang diharapkan.

3.7. Pengujian Performance

Selanjutnya pada pengujian performa (*performance testing*) atau pengujian kualitas aplikasi, dilakukan pengujian yang berbeda pada kedua aplikasi yang dibangun. Pada web aplikasi pengujian kualitas aplikasi ditentukan berdasarkan kecepatan akses dari web aplikasi tersebut. Sedangkan pada aplikasi android, pengujian kualitas aplikasi ditentukan berdasarkan penggunaan kapasitas memori yang digunakan pada saat menjalankan seluruh fitur pada aplikasi tersebut. Pengujian web aplikasi dilakukan menggunakan *tool* yang bernama *PageSpeed Insight (PSI)*. Sedangkan pengujian pada aplikasi android dilakukan dengan menggunakan fitur *Android Profiler* yang sudah ada pada *platform* Android Studio.

Proses pengujian dilakukan dengan dua perangkat yang berbeda, yaitu *notebook* dengan sistem operasi Windows 7 Ultimate dan *smartphone* virtual dengan sistem operasi android yang memiliki spesifikasi seperti pada tabel 1 berikut ini.

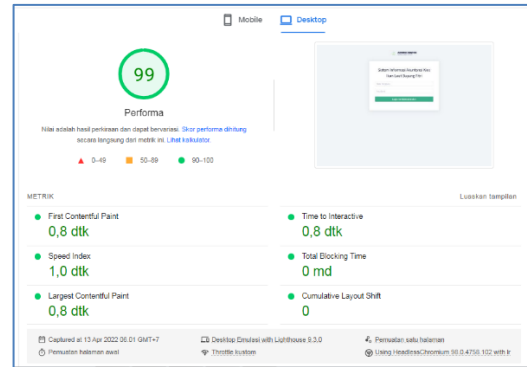
Tabel 1. Spesifikasi Perangkat Uji

Spesifikasi	Notebook	Android
CPU	Intel i5 4200U	Octa-core 1.5 GHz Cortex-A53
RAM	8 GB DDR3L	1.5GB
Memori Internal	500 GB HDD	16GB
GPU	Nvidia GeForce 720M	Adreno 405 Mali-T720MP2
OS	Windows 7 Ultimate	Android 5.1 (Lollipop)
Merk dan Tipe	Asus A450LC	Samsung SM-J700F

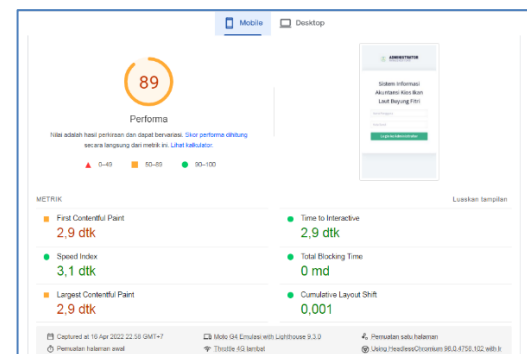
Pengujian performa pertama dilakukan pada web aplikasi. Perlu diketahui bahwa *PageSpeed Insight (PSI)* merupakan *tool* pengujian performa kecepatan akses *website* yang dibuat oleh Google Inc. Saat ini *PageSpeed Insight* menggunakan *Lighthouse* versi 9.3.0 sebagai mesin pengujian kecepatan akses *website*. Laporan performa yang dihasilkan berupa skor secara keseluruhan serta saran-saran yang diberikan untuk meningkatkan performa kecepatan akses web yang diuji [9]. Adapun hasil dari pengujian kecepatan yang dilakukan terhadap web aplikasi yang dibangun dapat dilihat pada gambar 10 dan gambar 11.

Berdasarkan dari hasil pengujian kecepatan akses yang ditampilkan pada gambar 10 dan gambar 11 tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi akuntansi berbasis *website* yang dibangun memiliki kualitas yang baik dalam aspek kecepatan akses sistem tersebut. Hal ini dapat kita lihat pada gambar dan gambar diatas, bahwa sistem informasi akuntansi berbasis *website* yang dibangun mendapatkan skor sebesar 99 jika diakses

melalui web *browser* perangkat PC, dan skor sebesar 89 jika diakses melalui web *browser* pada perangkat *mobile phone*.



Gambar 9. Hasil Skor Pengujian Performa Web Aplikasi pada Desktop



Gambar 10. Hasil Skor Pengujian Performa Web Aplikasi pada Mobile

Selanjutnya pengujian performa dilakukan kepada aplikasi android yang dibangun dengan menentukan kualitas aplikasi berdasarkan penggunaan memori pada saat menjalankan aplikasi tersebut. Penggunaan memori yang digunakan pada aplikasi android dilihat dengan menggunakan fitur *Android Profiler* yang sudah disediakan pada *Android Studio*. *Android Profiler* merupakan fitur yang menyediakan data *real-time* yang digunakan untuk kita memahami bagaimana cara aplikasi menggunakan *resource* CPU, memori, jaringan, dan baterai [10]. Adapun hasil dari pengujian penggunaan memori yang dilakukan terhadap aplikasi android yang dibangun dapat dijelaskan secara lengkap pada tabel 2

Tabel 2. Hasil Pengujian Performa Aplikasi Android

No	Aktivitas	Memory
1.	Login	29.1mb
2.	Lihat inventori	36.3mb
3.	Lihat neraca	40.3mb
4.	Lihat laporan arus kas	43.6mb
5.	Lihat laporan perubahan modal	46mb
6.	Lihat laporan laba rugi	46.2mb
Rata-rata		40.25mb

Berdasarkan hasil dari pengujian performa yang dilihat pada tabel 2 tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem informasi akuntansi berbasis *mobile* yang dibangun memiliki kualitas yang baik dalam aspek penggunaan kapasitas memori pada saat menjalankan sistem tersebut sehingga dapat dijalankan dengan baik dan lancar pada perangkat *mobile* apapun. Hal ini dibuktikan melalui hasil pengamatan penggunaan memori pada tabel 2, didapatkan hasil rata-rata penggunaan kapasitas memori yang digunakan pada saat menjalankan setiap fitur yang ada pada aplikasi android tersebut sebesar 40.25 mb.

4. Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari pengerjaan penelitian ini adalah sistem informasi akuntansi kios ikan laut Buyung Fitri berbasis *web* berhasil dirancang dan dibangun untuk mengelola pencatatan keuangan kios ikan laut Buyung Fitri. Dan juga sistem informasi akuntansi kios ikan laut Buyung Fitri berbasis android juga berhasil dirancang dan dibangun untuk memudahkan pengguna dalam melihat hasil laporan keuangan yang telah dikelola pada Sistem Informasi Akuntansi berbasis *Web* hanya dengan melalui perangkat *mobile*. Berdasarkan hasil dari pengujian *black box* dapat disimpulkan bahwa seluruh fungsi dari web aplikasi dan aplikasi android yang dibangun berjalan dengan baik. Lalu berdasarkan pengujian performa yang dilakukan kepada web aplikasi dan aplikasi android yang dibangun, kedua aplikasi yang dibangun dapat diakses dengan cepat, baik dan lancar.

Adapun saran pengembangan untuk penelitian kedepannya yaitu penambahan fitur cetak laporan pada keempat laporan keuangan yang dihasilkan pada web aplikasi dan aplikasi android agar pengguna dapat mengunduh, menyimpan laporan keuangan tersebut pada perangkat pribadinya, ataupun ingin mencetak hasil laporan tersebut. Selain itu, pada penelitian selanjutnya juga dapat menambahkan fitur pos ke jurnal yang dapat digunakan pada saat transaksi yang ingin diinputkan ke dalam sistem sudah dipastikan benar dan ingin diposting pada jurnal akuntansi. Dengan adanya fitur ini, *error* atau *bug* yang terjadi pada data sistem tersebut dapat diminimalisir.

Ucapan Terimakasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada bapak Zaherman sebagai pemilik kios ikan laut Buyung Fitri

karena telah bersedia memberikan waktunya dan memberikan data yang digunakan pada penelitian ini. Selanjutnya peneliti mengucapkan terimakasih kepada kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam menyelesaikan penelitian ini. Peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada kedua pembimbing, seluruh dosen dan staff laboran program studi Sistem Informasi, serta seluruh dosen Politeknik Caltex Riau yang telah terlibat dalam penelitian ini, dan juga telah memberikan waktu serta dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini. Tidak lupa juga peneliti mengucapkan terimakasih kepada Tim *Journal of Applied Computer Science And Technology (JACOST)* yang telah memberikan kesempatan untuk kami submit serta meluangkan waktu untuk mereview jurnal guna menunjang penelitian ini dengan baik.

Daftar Rujukan

- [1] A. T. Soemohadiwidjojo, *KPI Untuk Perusahaan Dagang*. Jakarta: Raih Asa Sukses, 2017.
- [2] E. Nurfitriana, W. Apriliah, H. Ferliyanti, H. Basri, and R. Ratnawati, "Implementasi Model Waterfall Dalam Sistem Informasi Akuntansi Piutang Jasa Penyewaan Kendaraan Pada PT. TRICIPTA SWADAYA KARAWANG," *J. Interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. Dan Komun.*, vol. 15, no. 1, pp. 36–45, Apr. 2020, doi: 10.35969/interkom.v15i1.66.
- [3] N. L. G. Sulisnayanti, M. A. Wahyuni, and I. P. Julianto, "Penerapan Sistem Informasi Akuntansi Persediaan Berbasis Komputer Terhadap Perencanaan Dan Pengendalian Persediaan Barang Dagangan (Studi Kasus Pada UD. Pindang Panjul Segara, Banjar Yeh Gangga)," vol. 8, no. 2, p. 10, 2017.
- [4] K. Sandy, S. R. Henim, and A. Wibowo, "Sistem Informasi Akuntansi dan Inventori pada Apotek Berbasis Web (Studi Kasus : Apotek Aziz Farma)," vol. 7, no. 2, p. 8, 2018.
- [5] A. Febriany, R. P. Sari, and W. Nengsih, "Sistem Informasi Akuntansi Peternakan 7 Berlian dengan Framework Laravel," vol. 7, no. 2, p. 7, 2018.
- [6] S. Yulianto, "Aplikasi Barbershop Online Berbasis Web Dan Android Menggunakan Metode Prototype (Studi Kasus: VIP Barbershop)," vol. 7, no. 2, 2018.
- [7] A. G. Pradana and S. Nita, "Rancang Bangun Game Edukasi 'AMUDRA' Alat Musik Daerah Berbasis Android," p. 5, 2019.
- [8] D. I. Prabowo, "Pengujian Regresi Otomatis Menggunakan Selenium IDE (Studi Kasus : Sistem Informasi Pengelolaan Surat YBW UII)," Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta, 2020.
- [9] M. Amjad, Md. Tutul Hossain, R. Hassan, and Md. A. Rahman, "Web Application Performance Analysis of ECommerce Sites in Bangladesh: An Empirical Study," *Int. J. Inf. Eng. Electron. Bus.*, vol. 13, no. 2, pp. 47–54, Apr. 2021, doi: 10.5815/ijieeb.2021.02.04.
- [10] Developer Android, "Android Profiler," Jul. 14, 2022. <https://developer.android.com/studio/profile/android-profiler> (accessed Jul. 17, 2022).