

SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN ANGGARAN DANA DESA BENAWA KECAMATAN TELUK GELAM

Widia Sari¹, Leon Andretti Abdillah²

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bina Darma

Email: 151410349@student.binadarma.ac.id¹, leon.abdillah@yahoo.com²

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi (TI) sudah menjadi kebutuhan bagi setiap lapisan masyarakat. Keberadaan teknologi informasi ini sangat berperan dalam proses pengelolaan anggaran desa yang dapat digunakan dalam melakukan perencanaan, pembangunan, maupun pengembangan kemandirian dan kesejahteraan masyarakat. Dalam hal ini desa yang memiliki peranan yang sangat penting bagi pembangunan nasional diberi kewenangan yang lebih luas dan sumber dana yang lebih besar dalam mengelola potensi dan membangun infrastruktur desa dalam mendukung dan mengembangkan perekonomian di pedesaan. Terdapat banyak pemerintahan desa saat ini yang masih menggunakan sistem informasi secara konvensional dalam mengelola anggaran dana desa, salah satunya yaitu kantor desa benawa yang terletak dikecamatan teluk gelam, yang saat ini belum menggunakan sistem yang terkomputerisasi dalam melakukan kegiatan baik dalam pengelolaan anggaran maupun pembuatan laporan keuangan. Dalam hal ini sangat diperlukan pembangunan sistem informasi pengelolaan anggaran dana desa yang sangat dibutuhkan dalam mengatasi permasalahan-permasalahan yang terjadi di pemerintahan desa dalam melakukan tugas dan fungsinya yang dibuat menggunakan metode *Extreme Programming (XP)* Alasan Penggunaan metode ini dikarenakan metodologi tersebut sederhana dan *fleksible* terhadap perubahan yang terjadi selama pembangunan sistem. Diharapkan nantinya dapat membantu dan mempermudah kinerja petugas kantor desa, dalam mengelola anggaran dana desa.

Kata kunci: *XP*, Pengelolaan, Anggaran, Dana Desa.

ABSTRACT

The development of information technology (IT) has become a necessity for every level of society. The existence of this information technology plays an important role in the process of village budget management that can be used in planning, developing, and developing the independence and welfare of the community. In this case villages that have a very important role for national development are given greater authority and greater sources of funds in managing the potential and building village infrastructure in supporting and developing the rural economy. Many village governments today are still using conventional information systems in managing village budget funds, one of which is the benawa village office located in Teluk Gelam District, which currently does not use a computerized system for conducting activities both in budget management and financial reporting. In this case, it is very necessary to develop an information system for managing village budget funds which is very much needed in overcoming problems that occur in the village government in carrying out its tasks and functions created using the Extreme Programming (XP) method. The reason for using the XP method is because the methodology is simple and flexible to changes that occur during system development. It is hoped that later it can help and facilitate the performance of village office staff in managing the village budget.

Keywords: XP, management, budget, village funds.

1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi (TI) sudah menjadi kebutuhan bagi lapisan masyarakat dalam menciptakan sebuah sistem informasi (SI) sehingga melahirkan persaingan yang semakin ketat.

Namun pembangunan sebuah sistem informasi (SI) dalam sebuah organisasi tidak hanya dapat mengoptimalkan sebagian proses yang secara rutin akan dilakukan, melainkan akan menciptakan sebuah aliran informasi yang saling terintegrasi satu sama lain. Dengan perkembangan teknologi yang sangat cepat saat ini, banyak berkembangnya aplikasi-aplikasi baru yang tidak hanya berbasis *desktop* tetapi ada yang berbasis *website*, *web mobile*, serta *mobile android*. Indonesia menempati ranking pertama pengguna internet untuk wilayah ASEAN [1].

Website adalah sekumpulan besar halaman *web* (ditulis dalam format *HTML* standar), ditautkan ke halaman lain (dengan dokumen tertaut yang dinamai menggunakan standar *URL*), dan diakses melalui Internet (menggunakan protokol jaringan *HTTP*) [2]. Dalam suatu organisasi pemerintahan desa *website* mempunyai peranan yang sangat penting, dimana *website* digunakan sebagai media dalam menampung data-data yang kemudian akan menghasilkan suatu informasi yang dapat ditampilkan di internet dan dapat diakses oleh komputer yang terhubung ke jaringan internet secara global. Dengan adanya *website* ini akan memberikan kemudahan bagi organisasi pemerintahan desa dalam memberikan informasi yang akurat [3]. Kelebihan dari *website* itu sendiri yaitu dapat digunakan sebagai media kehumasan untuk membantu mewujudkan tata kelola pemerintah yang baik dan dengan adanya sifat komunikasi yang cepat dan lintas batas di era digital memungkinkan beragam bentuk informasi dan jaringan kerja yang belum pernah dikenal sebelumnya.

Extreme Programming (XP) merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang mengaplikasikan prinsip dasar proses agile. Metodologi ini adalah model proses yang terbaru dalam dunia rekayasa perangkat lunak dan mencoba menjawab kesulitan dalam pengembangan software yang rumit dan sulit dalam pengimplementasiannya. Menurut pencetusnya, Kent Beck dalam *Extreme Programming Explained*, *Extreme Programming* adalah “*A lightweight, efficient, low-risk, flexible, predictable, scientific and fun way to develop software*”. *Extreme programming* adalah suatu cara yang ringan, efisien, minim resiko, fleksibel, dapat diprediksi, ilmiah, dan menyenangkan dalam mengembangkan perangkat lunak. Suatu model yang menekankan pada keterlibatan pengguna secara langsung, pengujian dan *payas-you-go design* [4]. Salah satu metode yang termasuk dalam *Agile Methodology* ini adalah *Extreme Programming (XP)*. Metode *XP* ini lahir dan terus berkembang sebagai jawaban atas masalah-masalah yang ditimbulkan pada lamanya pengembangan perangkat lunak dengan model pengembangan tradisional [5]. *Extreme Programming* adalah metode pengembangan software berdasarkan prinsip kesederhanaan, komunikasi, dan umpan balik yang baik. *XP* dirancang untuk digunakan dengan tim kecil yang membutuhkan untuk mengembangkan perangkat lunak dengan cepat dalam lingkungan yang cepat berubah pula [6]. Adapun kelebihan dari metode *extreme programming* yaitu menjalin komunikasi yang baik dengan *client* serta meningkatkan komunikasi dan sifat saling menghargai antar developer. *Extreme programming* digunakan saat *client* membutuhkan waktu yang cepat dalam pembuatan sistem, saat kebutuhan sistem selalu berubah, serta dapat dilakukan dengan 2-10 orang dalam tim, Ada peran serta pelanggan secara langsung.

Sebagaimana dalam Undang-undang Nomor 6 Tahun 2014 mengatur tentang desa yang bertujuan menciptakan desa yang mandiri dan memberdayakan masyarakat desa secara optimal menurut potensi desa yang bersangkutan dan ketentuan yang mengatur tentang sumber dana desa untuk menyelenggarakan pembangunan yaitu PP Nomor 60 Tahun 2014 nomor 43 tahun 2014 tentang peraturan pelaksanaan undang-undang nomor 6 tahun 2014 tentang desa [7]. Tujuan dari pemberian anggaran dana desa yang bersumber dari APBN yaitu diprioritaskan untuk pembangunan dan pemberdayaan masyarakat.

Sumber pendanaan desa adalah berasal dari APBN yang merupakan sumber pembiayaan ditujukan untuk dapat ditransfer melalui APBD kabupaten atau kota dan dipergunakan dalam melakukan pendanaan bagi penyelenggaraan pemerintahan, pelaksanaan pembangunan, serta pembinaan dan pemberdayaan masyarakat. Lebih lanjut dinyatakan bahwa pembangunan desa berupaya untuk meningkatkan kehidupan yang berkualitas atau peningkatan kesejahteraan masyarakat pedesaan [8].

Desa benawa kecamatan teluk gelam kabupaten Ogan Komering Ilir (OKI), dalam mengelola data anggaran desa, pendapatan desa, pengeluaran desa maupun dalam pembuatan laporan masih

menggunakan sistem konvensional sehingga sering terjadi berbagai kesalahan dalam pembuatan laporan. hal ini akan berdampak pada hasil laporan realisasi anggaran setiap triwulannya. Oleh karena itu perlu adanya sistem yang sudah terkomputerisasi yang sesuai dengan kebutuhan dalam proses pengelolaan anggaran dana desa agar nantinya sistem yang akan dibangun dapat mempermudah pekerjaan dalam pengelolaan anggaran dana desa dan laporan realisasi anggaran .

Dalam hal ini sangat diperlukan pembangunan sistem informasi pengelolaan anggaran dana desa dalam mengatasi permasalahan-permasalahan yang sering terjadi di pemerintahan desa dalam melakukan tugas dan fungsinya. Diharapkan nantinya dapat membantu dan mempermudah kinerja petugas kantor desa dalam mengelola anggaran dana desa dan pembuatan laporan anggaran pada desa bawana.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Objek Penelitian

Dalam penelitian ini, objek penelitian yang ditetapkan penulis sesuai dengan yang akan diteliti yaitu sebuah sistem informasi pengelolaan anggaran dana desa adapun desa yang dijadikan objek yaitu kantor desa bawana kecamatan teluk gelam.

2.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data terbagi menjadi 2 yaitu:

1) Data Primer

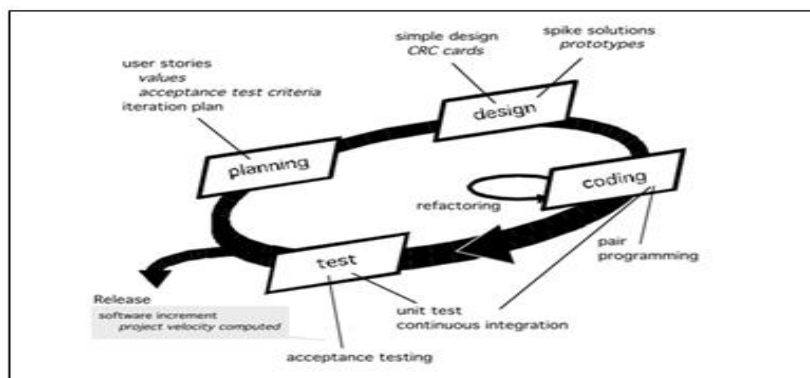
Data primer yaitu sumber data yang diperoleh secara langsung dari sumber asli. Dalam hal ini metode yang digunakan melalui wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan dengan pihak terkait yaitu pihak kantor desa bawana. Sedangkan observasi atau pengamatan dilakukan secara langsung terhadap objek yang diteliti ke tempat penelitian demi mendapatkan informasi yang akurat.

2) Data Sekunder

Data sekunder yaitu sumber data yang diambil tidak secara langsung melalui media perantara dalam hal ini data yang diperoleh berbentuk laporan (data dokumenter), Itudi pustaka yang digunakan untuk referensi dalam pengumpulan data penelitian.

2.3 Metode Pengembangan Sistem

Extreme Programming (XP) adalah metode pengembangan perangkat lunak yang menyederhanakan berbagai tahapan pengembangan sistem menjadi *efisien, adaptif* dan *fleksible*. Tahapan dari metode *Extreme Programming (XP)* ada 4 [9]. Gambar tahapan metode *XP* dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini:



Gambar 1. Metode *Extreme Programming*

2.3.1 Planning (Perencanaan)

Pada tahap perencanaan ini digunakan untuk membuat kumpulan-kumpulan cerita (*user story*) yang diberikan oleh klien yang kemudian akan menjadi gambaran dasar dari perangkat lunak yang akan dibangun. Kumpulan tersebut nantinya dikumpulkan dalam sebuah *indeks* cerita dimana setiap *point* dari *indeks* tersebut ditentukan prioritasnya untuk dibangun sehingga mendapat gambaran umum hasil yang diperlukan dan fitur serta fungsi utamanya tabel use case bendahara dapat dilihat di tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Use Case Bendahara

Nama Use Case	Login
Aktor	Bendahara
Deskripsi	login ke sistem Input seluruh data anggaran desa Cetak laporan anggaran
Normal Course	Bendahara menginputkan seluruh data anggaran
Alternative Course	-
Pre- Condition	Sistem akan mneyimpan data yang sudah terinput
Post –Condition	Jika berhasil kemudian laporan bisa untuk dicetak.

Tabel 2. Use case Kaur Peembangunan

Nama Use Case	Usulan Kegiatan
Aktor	Kaur Pembangunan
Deskripsi	Penginputan usulan kegiatan
Normal Course	Perangkat desa akan menginputkan data usulan kegiatan pada sistem.
Alternative Course	-
Pre – Condition	Sistem akan menampilkan data usulan kegiatan anggaran yang akan diusulkan dan disetujui oleh kepala desa.
Post – Condition	Jika berhasil data akan masuk ke dalam sistem beranda kepala desa.

Tabel 3. Use case Kepala Desa

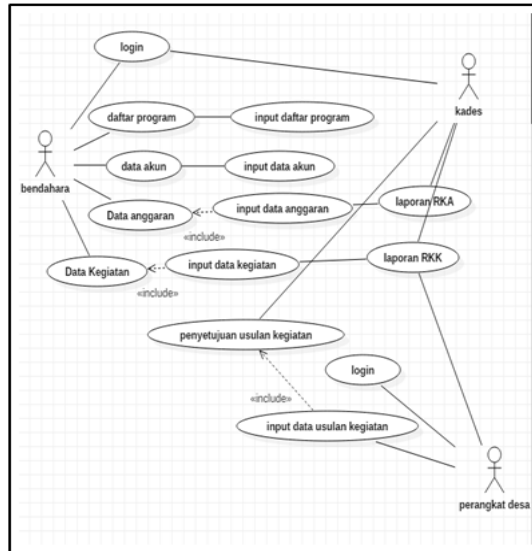
Nama Use Case	Penyetujuan Usulan
Aktor	Kades
Deskripsi	Kades menyetujui usulan kegiatan
Normal Course	Kades akan menyetujui usulan kegiatan yang diusulkan oleh perangkat desa pada sistem.
Alternative Course	-
Pre – Condition	Sistem akan menampilkan daftar usulan kegiatan.
Post – Condition	Jika berhasil disetujui maka data akan tersimpan

2.3.2 Design (Perancangan sistem)

Pada tahap ini yang dilakukan yaitu lebih menekankan pada desain aplikasi secara sederhana (*simple desain*) Dalam hal ini tahap perancangan didesain menggunakan model *UML*.

1) Use Case Diagram

Use case diagram adalah sesuatu yang penting untuk memvisualisasikan, menspesifikasikan dan mendokumentasikan kebutuhan perilaku sistem [10]. Sistem informasi pengelolaan anggaran dana desa, digambarkan dalam Gambar 2.



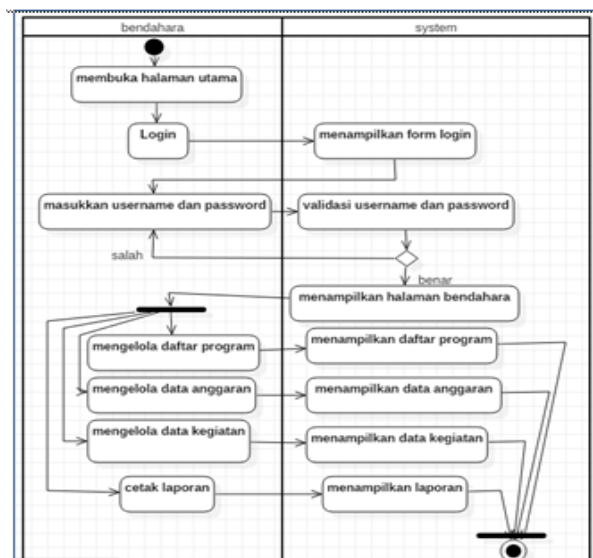
Gambar 2. Use Case Diagram

2) Activity diagram

Activity diagram menggambarkan aliran fungsionalitas dalam suatu sistem informasi. Secara lengkap, activity diagram mendefinisikan dimana workflow dimulai, dimana berhentinya, aktifitas apa yang terjadi selama workflow, dan bagaimana urutan kejadian aktifitas tersebut [11].

a. Activity Diagram Bendahara

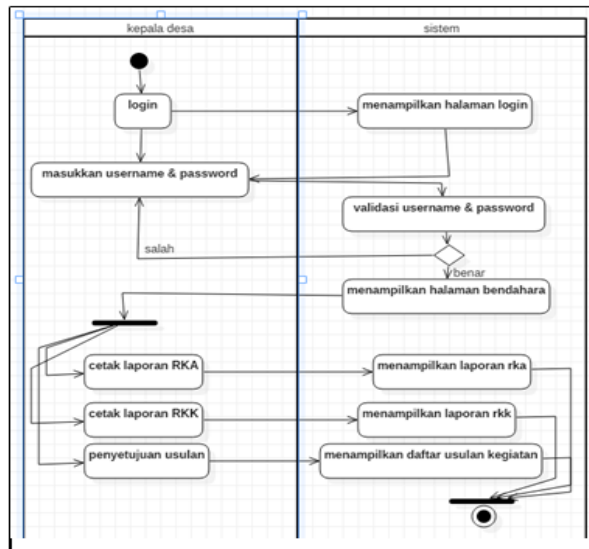
Menggambarakan sebuah kegiatan mulai dari start/state yang menunjukkan alur kerja admin, dimulai dengan admin melakukan login setelah admin memvalidasi username dan password selanjutnya sistem langsung akan menampilkan menu halaman bendahara dan bendahara dapat melakukan input data program, iput data akun , data anggaran, data kegiatan serta mencetak laporan. Gambar activity diagram bendahara dengan sistem dapat dilihat dalam gambar 3 berikut:



Gambar 3. Activity Diagram Bendahara

b. *Activity Diagram Kepala Desa*

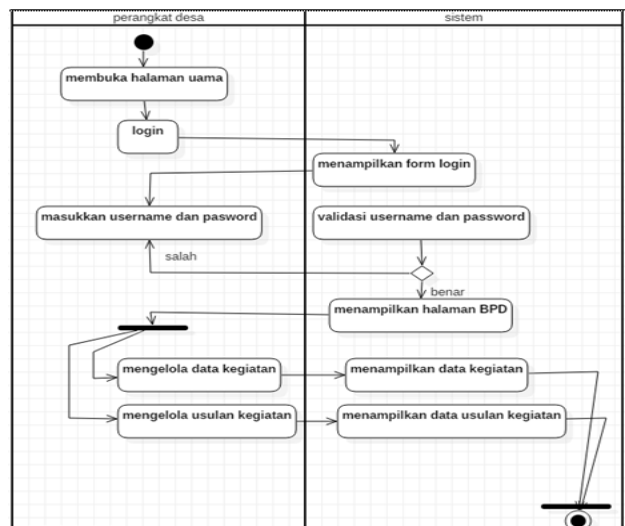
Activity diagram kepala desa dengan sistem menggambarkan tentang alur kerja kepala desa, dimulai dengan kepala desa melakukan *login* akan tetapi kepala desa hanya memiliki akses dengan hanya bisa mencetak laporan ,membuat akun *user* serta menyetujui usulan kegiatan gambar *activity diagram* kepala desa dapat dilihat di gambar 4 di bawah ini.



Gambar 4. *Activity Diagram Kepala Desa*

c. *Activity Diagram Kaur Pembangunan*

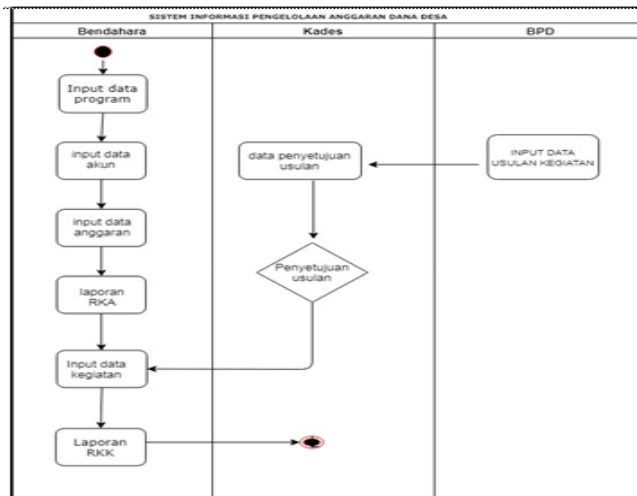
Pada gambar 5 dibawah ini, *Activity diagram* kaur pembangunan dengan sistem merupakan gambaran tentang alur kerja perangkat desa dengan sistem pengelolaan anggaran dana desa benawa. Aktor kaur pembangunan hanya memiliki akses dalam mencetak laporan kegiatan serta mengajukan data usulan kegiatan yang akan diusulkan kepada kepala desa dalam pengusulan rencana kegiatan anggaran dana desa gambar *activity diagram* kaur pembangunan dapat dilihat di gambar 5 di bawah ini.



Gambar 5. *Activity Diagram Kaur Pembangunan*

3) *Swimlane Diagram*

Swimlane diagram atau yang biasa disebut "*Deployment process map*" atau "*Cross Functional Flowchart*" adalah sebuah diagram yang merepresentasikan *flow* proses yang menggambarkan interaksi dari beberapa bagian yang berbeda dan bagaimana perkembangan proses melalui beberapa *phase* yang berbeda [12]. *Swimlane diagram* pengelolaan anggaran dana desa terdapat pada gambar 6 di bawah ini.



Gambar 6. *Swimlane Diagram*

2.3.3 Coding (Pengkodean)

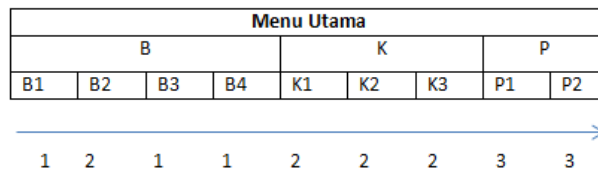
Dari *unit test* pengembangan kebutuhan pengguna (*user story*) dan desain awal, tim tidak pindah ke *coding* melainkan mengembangkan serangkaian *unit test* yang akan dibuat. Setelah uji unit telah dibuat, pengembang lebih fokus pada apa yang harus dilakukan untuk menangani permasalahan dalam pengujian.

Algoritma merupakan suatu urutan langkah-langkah yang logis guna menyelesaikan masalah. Berikut algoritma dalam sistem informasi anggaran dana desa.

1. Algoritma sistem informasi anggaran dana desa (bendahara)
 - a. Step 1 : Login ke sistem anggaran dana desa
 - b. Step 2: tambah data program pada sistem
 - c. Step 3 : kemudian inputan kode akun pada sistem
 - d. Step 4 : tambahkan data tahun anggaran untuk laporan pada sistem
 - e. Step 5 : inputkan data anggaran dana desa pada sistem
 - f. Step 6 : kemudian inputkan seluruh rincian data kegiatan anggaran dana desa pada sistem
 - g. Step 7 : Cetak Laporan RKA dan RKK
2. Algoritma sistem informasi anggaran dana desa (Perangkat desa)
 - a. Step 1 : Login ke sistem anggaran dana desa terlebih dahulu
 - b. Step 2 : inputkan data usulan anggaran dana desa
 - c. Step 3 : tunggu konfirmasi penyetujuan usulan dari kepala desa
 - d. Step 4 : Jika disetujui maka data akan langsung masuk ke akun bendahara
 - e. Step 5 : Jika ditolak maka data akan kembali ke sistem kaur pembangunan
 - f. Step 6 : Cetak laporan RKA dan RKK
3. Algoritma sistem informasi anggaran dana desa (Kades)
 - a. Step 1 : Login ke sistem terlebih dahulu
 - b. Step 2 : konfirmasi penyetujuan data usulan anggaran dana desa yang diajukan oleh kaur pembangunan
 - c. Step 3 : Cetak laporan RKA dan RKK.

2.3.4 Testing (Pengujian)

Untuk memastikan agar setiap bagian dari sistem berjalan dengan baik, maka dilakukan pengujian menggunakan pendekatan *top-down* (Sobri & Abdillah, 2013). Sistem akan dibagi menjadi 3 bagian dimana aktor pada sistem ini terbagi menjadi bendahara, kepala desa serta kaur pembangunan. Pengujian dimulai dari sebelah sisi kiri dimana yang diuji merupakan bagian dari aktor bendahara (kelompok B). Apabila semua bagian berjalan dengan makan pengujian akan berpindah ke arah kanan sampai ke bagian aktor kaur pembangunan (kelompok P). Gambar pengujian sistem dapat dilihat di gambar 7 dibawah ini.



Gambar 7. Pengujian sistem

Setelah semua bagian pengujian telah selesai maka akan menghasilkan sebuah sistem yang berjalan sempurna dan dapat digunakan dalam proses pengelolaan anggaran dana desa. Sistem ini mempunyai output berupa laporan yang dapat digunakan dalam pengelolaan data anggaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan kegiatan dari analisis dan perancangan pada sistem yang telah dibahas sebelumnya maka hasil yang diperoleh adalah sebuah aplikasi pengelolaan anggaran dana desa yang dapat digunakan oleh pihak desa dalam mengelola anggaran dana desa benawa.

1) Tampilan halaman *login* bendahara

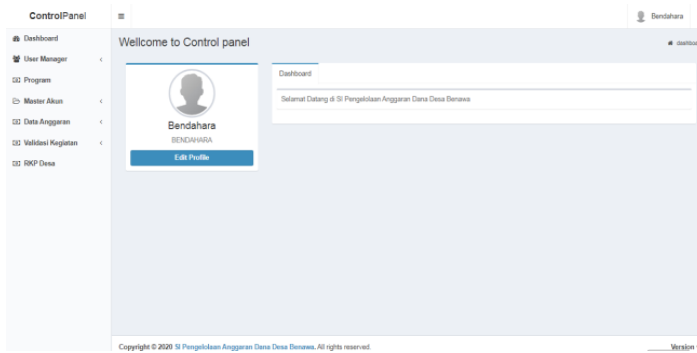
Bendahara *login* ke sistem dengan memasukan *username*, *password*, serta kode *captcha* kemudian sistem akan mengecek data yang dimasukan benar atau tidak, jika benar maka akan menampilkan halaman utama, jika salah maka akan kembali ke *form login* untuk mengisi *username* dan *password*. Gambar halaman *login* bendahara dapat dilihat di gambar 8 di bawah ini.



Gambar 8. Halaman *Login* Bendahara

1) Tampilan utama halaman bendahara

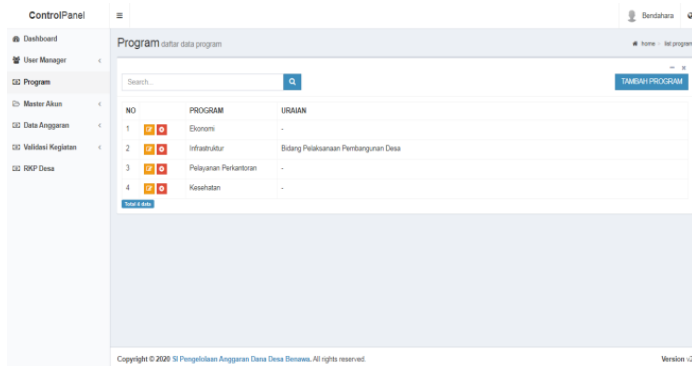
Setelah melakukan *login* dengan memasukkan *username* dan *password* secara benar, maka akan tampil halaman utama untuk user bendahara. Halaman ini menampilkan menu-menu berupa data program, master akun, daftar user, data anggaran, data kegiatan. Gambar halaman utama bendahara dapat dilihat di gambar 9 di bawah ini.



Gambar 9. Halaman Dashboard Bendahara

2) Halaman data program

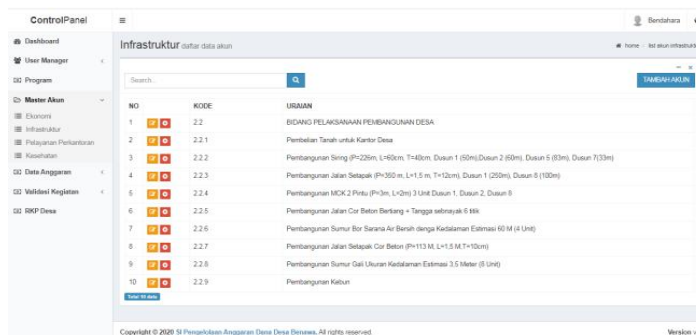
Halaman tampilan data program berisi data program-program seperti program dibidang ekonomi, infrastruktur, kesehatan dan lain sebagainya. Gambar halaman data program dapat dilihat di gambar 10 di bawah ini.



Gambar 10. Halaman Data Program

3) Halaman Master Akun

Halaman master akun ini digunakan untuk penginputan kode akun dimana kode ini akan digunakan dalam penginputan data anggaran. Gambar halaman master akun dapat dilihat di gambar 11 di bawah ini.



Gambar 11. Halaman Master Akun

4) Tampilan Laporan Rencana Kerja Dan Anggaran (RKA)

Tampilan laporan rencana kerja dan anggaran (RKA) yang dibuat sesuai dengan bentuk laporan yang ada dikantor pemerintah desa benawa. Menampilkan hasil akhir dari inputan data anggaran sebelumnya. Gambar tampilan laporan RKA dapat dilihat di gambar 12 dibawah ini.

RENCANA KERJA DAN ANGGARAN PEMERINTAH DESA							
DESA / KECAMATAN / KABUPATEN / KOTA / PROPINSI BENAWA / TELUK GELAM / OGAN KOMERING ILIR / SUMATERA SELATAN TAHUN ANGGARAN 2018							
Organisasi : PEMERINTAH DESA							
Program : Infrastruktur							
Uraian : Bidang Pelaksanaan Pembangunan Desa							
Jumlah Anggaran : Rp 850.747.000							
RINCIAN BELANJA LANGSUNG							
Kode Rekening	Uraian	Puncian Perhitungan			BANTUAN PEMERINTAH	PjDes	Jumlah
		Volume	Satuan	Harga Satuan			
2.2	BIDANG PELAKSANAAN PEMBANGUNAN DESA				850.747.000		
2.2.1	Pembelian Tanah untuk Kantor Desa	1	bidang	35.300.000	35.300.000		35.300.000
	- Pembelian Tanah			35.000.000			
	- Pembelian Patok			300.000			
2.2.2	Pembangunan Siring (P=226m, L=60cm, T=40cm, Dusun 1 (50m), Dusun 2 (60m), Dusun 3 (83m), Dusun 7(33m))	1	kegiatan	57.895.000	57.895.000		57.895.000
	- Kepala Tukang (15 hari x 1 orang)			1.500.000			
	- Tukang (15 hari x 8 orang)			11.400.000			
	- Semen			25.500.000			
	- Batu Bata			10.023.000			
	- Pasir			3.472.000			
	- Pasir Urug			6.000.000			
2.2.3	Pembangunan Jalan Setapak (P=350 m, L=1,5 m, T=12cm), Dusun 1 (250m), Dusun 8 (100m)	1	kegiatan	187.129.000	187.129.000		187.129.000
	- Semen			40.800.000			
	- Pasir			11.200.000			
	- Pasir Urug			9.400.000			
	- Koral			99.750.000			

Gambar 12. Tampilan Laporan RKA

5) Tampilan laporan rencana kerja dan kegiatan (RKK)

Tampilan laporan rencana kerja dan kegiatan (RKK) yang dibuat sesuai dengan bentuk laporan yang ada dikantor pemerintah desa benawa. Menampilkan hasil akhir dari inputan data anggaran dan data kegiatan sebelumnya. Gambar tampilan laporan RKK dapat dilihat di gambar 13 di bawah ini.

RENCANA KERJA KEGIATAN PEMERINTAH DESA				
DESA / KECAMATAN / KABUPATEN / KOTA / PROPINSI BENAWA / TELUK GELAM / OGAN KOMERING ILIR / SUMATERA SELATAN TAHUN ANGGARAN 2018				
Organisasi : PEMERINTAH DESA				
Program : Infrastruktur				
Uraian : Bidang Pelaksanaan Pembangunan Desa				
Jumlah Anggaran : Rp 850.747.000				
RINCIAN BELANJA LANGSUNG				
Kode Rekening	Uraian	Biaya (Rp)		
		Anggaran	Kegiatan	Saldo
2.2	BIDANG PELAKSANAAN PEMBANGUNAN DESA			
2.2.1	Pembelian Tanah untuk Kantor Desa	35.300.000		35.300.000
	- Pembelian Tanah		35.000.000	300.000
	- Pembelian Patok		300.000	
2.2.2	Pembangunan Siring (P=226m, L=60cm, T=40cm, Dusun 1 (50m), Dusun 2 (60m), Dusun 3 (83m), Dusun 7(33m))	57.895.000		57.895.000
	- Kepala Tukang (15 hari x 1 orang)		1.500.000	56.395.000
	- Tukang (15 hari x 8 orang)		11.400.000	44.995.000
	- Semen		25.500.000	19.495.000
	- Batu Bata		10.023.000	9.472.000
	- Pasir		3.472.000	6.000.000
	- Pasir Urug		6.000.000	
2.2.3	Pembangunan Jalan Setapak (P=350 m, L=1,5 m, T=12cm), Dusun 1 (250m), Dusun 8 (100m)	187.129.000		187.129.000
	- Semen		40.800.000	146.329.000
	- Pasir		11.200.000	135.129.000
	- Pasir Urug		9.400.000	125.729.000

Gambar 13. Tampilan Laporan RKK

6) Halaman daftar data usulan

Pada tampilan data daftar usulan ini diperlihatkan lebih jelas yang berupa kode, uraian dan jumlah belanja langsung yang sudah diinputkan sebelumnya pada button tambah usulan yang kemudian nanti akan dikonfirmasi untuk disetujui oleh kepala desa. Gambar halaman data usulan dapat dilihat di gambar 14 di bawah ini.

NO	KODE	URAIAN	JUMLAH BELANJA LANGSUNG (RPY)
1	2.2 BIDANG PELAKSANAAN PEMBANGUNAN DESA	Pembangunan Desa	
2	2.2.1 Pembelian Tanah untuk Kantor Desa	Pembelian Tanah	35.300.000,00
3	2.2.2 Pembangunan Siting (P=20m, L=40m, T=40cm, Dusen 1 (50m) Dusen 2 (80m) Dusen 5 (90m), Dusen 7(35m))	Pembangunan Siting	57.895.000,00
4	2.2.3 Pembangunan Jalan Setapak (P=350 m, L=1,5 m, T=12cm), Dusen 1 (250m), Dusen 5 (100m)	Jalan Setapak	187.129.000,00
5	2.2.4 Pembangunan MCK 2 Peta (P=3m, L=2m) 3 Unit Dusen 1, Dusen 2, Dusen 5	Pembangunan MCK	74.620.000,00
6	2.2.5 Pembangunan Jalan Cor Beton Berbang + Tangga setapak 4 Blok	Jalan cor beton	231.430.000,00
7	2.2.6 Pembangunan Sumur Bor Sarena-Ak Berah dengan Kebutuhan Estimasi 60 M (4 Unit)	Bumur Bor	47.890.000,00
8	2.2.7 Pembangunan Jalan Setapak Cor Beton (P=113 M,	Jalan Setapak cor	62.260.000,00

Gambar 14. Tampilan Usulan Kegiatan

7) Halaman Penyetujuan Usulan

Halaman tampilan penyetujuan usulan kegiatan ini dilakukan oleh admin bendahara. Usulan yang diajukan oleh kaur pembangunan akan langsung masuk ke sistem dimana kepala desa akan mengkonfirmasi penyetujuan apabila usulan tersebut disetujui. Gambar halaman penyetujuan usulan dapat dilihat di gambar 15 dibawah ini.

NO	TAHUN ANGGARAN	OLEH	TANGGAL
1	2016	Bendahara	01/10/2016 11:52

Gambar 15. Tampilan Penyetujuan Usulan

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan terhadap pembangunan sistem informasi pengelolaan anggaran dana desa ini sebagai berikut:

- 1) Sistem informasi pengelolaan anggaran dana desa diharapkan sangat membantu bendahara desa dalam proses pengelolaan dan pembuatan laporan anggaran desa.
- 2) penyimpanan data anggaran yang sudah terkomputerisasi juga diharapkan dapat membantu dalam proses penyimpanan data anggaran yang tersimpan didalam database sistem.
- 3) sistem informasi pengelolaan anggaran dana desa ini juga dapat mencetak hasil laporan anggaran yang akan digunakan.
- 4) keamanan data masing-masing user dapat terjamin, karena setiap user menndapatkan usernameserta password dan kode yang sudah di *enskripsi* oleh sistem.
- 5) sistem ini juga dapat mencari data anggaran pertahun jadi jika mengalami kesulitan dalam menemukan data sistem ini dapat membantu mempermudah dibandingkan dengan sistem yang lama.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdillah, L. A. 2019. *Analisis Aplikasi Mobile Transportasi Online Menggunakan User Experience Questionnaire Pada Era Milenial Dan Z. Jsinbis (Jurnal Sistem Informasi Bisnis)*, 9(2), 204-211. Doi: 10.21456/Vol9iss2pp204-211.
- [2] Berners-Lee, T., Hendler, J., & Lassila, O. 2001. *The Semantic Web*. Scientific American, 284(5), 34-43.
- [3] Yazid, T. P. 2015. *Implementasi Cyber Public Relations Melalui Pengelolaan Website Pemerintah Provinsi Sumatera Barat*. Jurnal Ilmu Komunikasi, 6(2), 160-173.
- [4] Beck, K. 2000. *Extreme Programming Explained: Embrace Change*. addison-wesley professional.
- [5] Beck, K., 1999a. *Embracing Change With Extreme Programming*, IEEE Computer 32(10), 70-77.
- [6] Irawati, A. R. 2013. *Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Terpadu (SIMANTEP) Online PT. PLN (Persero) Sektor Pembangkitan Tarahan Lampung Dengan Metode Extreme Programming*. Jurnal Komputasi, 1(1).
- [7] Hulu, Y., Harahap, R. H., & Nasutian, M. A. 2018. *Pengelolaan Dana Desa dalam Pemberdayaan Masyarakat Desa*. Jupiis: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial, 10(1), 146-154.