

Aplikasi *Realisasi* Anggaran Dana Desa Pada Desa Sukarami Berbasis Web

¹ Riyan Kanasih, ² Ariansyah, ³ Fajriyah

^{1,2}Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Prabumulih

¹ kanasriyan@gmail.com, ² ayielubai@gmail.com, ³ rhieyah.mti12@gmail.com

ABSTRAK

Pada Kantor Desa Sukarami saat ini penyusunan realisasi anggaran yang berjalan tanpa menyusun realisasi anggran dalam melakukan pengelolaan anggaran dana desa. Sering terjadi permasalahan-permasalahan yang timbul yaitu sering terjadinya kehilangan data laporan keuangan anggaran dana desa yang tidak tersip dengan baik. Dalam melakukan penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yang tujuannya, adalah untuk mendeskripsikan apa-apa yang saat ini berlaku. Yang mana metode ini terdapat langkah mendeskripsikan, mencatat, analisis dan menginterpretasikan kondisi yang saat ini terjadi. hasil dari landasan teori dan lingkungan pengembangan Aplikasi Realisasi Anggaran Dana Desa Sukarami menggunakan website, maka dalam bab IV ini penulis membahas mengenai hasil dan pembahasan dalam merancang Aplikasi Realisasi Anggaran Dana Desa Sukarami. Dalam melakukan pengodingan penulis memakai php dan untuk database menggunakan xampp. Setelah Aplikasi Realisasi Anggaran Dana Desa ini dibuat admin akan berperan lebih banyak dalam melakukan penginputan data perencanaan dan realiasi yang akan di rekap dan di ekspor ke Pdf, yang kemudian akan dijadikan laporan akhir. Aplikasi ini dibuat berguna untuk mempermudah pemerintahan Desa Sukarami dalam kegiatan realisasi Anggaran Dana Desa

Kata kunci: *Anggaran, Realisasi, Aplikasi, Web.*

PENDAHULUAN

Untuk mengoperasikan sistem informasi haruslah sumber daya manusia yang telah memiliki kemampuan untuk mengoperasikan sistem informasi tersebut, karenanya dalam implementasinya, instansi maupun organisasi harus melakukan pengembangan terlebih dahulu. Khususnya dalam hal pengadaan perangkat teknologi serta peningkatan kapasitas sumber daya manusia. Sehingga Ketika sistem informasi telah tersedia, komponen instansi maupun organisasi telah siap dalam mengoperasikannya (Simartmata et al., 2020).

Internet yang merupakan salah satu hasil dari teknologi informasi adalah sumber daya informasi yang mampu menjangkau seluruh dunia. Internet ini sangat diperlukan untuk mengakses berbagai informasi yang berhubungan dengan pelaksanaan kegiatan pembangunan jalan yang sering rusak, dan perbaikan property kantor pada Desa Sukarami.

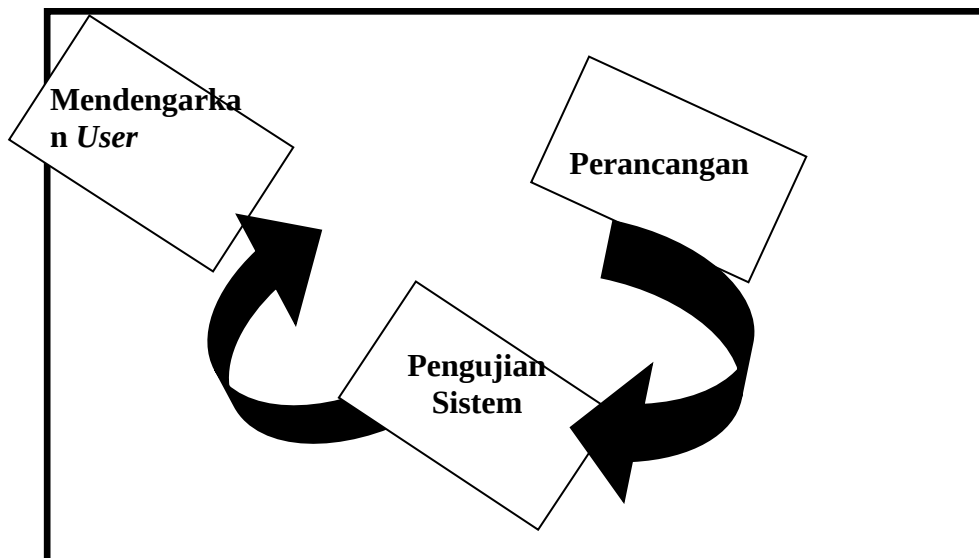
METODE PENELITIAN

Menurut Albi Anggito, dkk (2018:7-12), Penelitian Kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada.

Dalam melakukan penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yang tujuannya, adalah untuk mendeskripsikan apa-apa yang saat ini berlaku. Yang mana metode ini terdapat langkah mendeskripsikan, mencatat, analisis dan menginterpretasikan kondisi yang saat ini terjadi. Sehingga akan diperoleh data-data yang menunjang penyusunan laporan penelitian. Sedangkan pada penelitian ini metode yang digunakan oleh penulis adalah metode deskriptif kualitatif yang merupakan sebuah metode penelitian yang memanfaatkan data kualitatif dan dijabarkan secara deskriptif yang bertujuan menggambarkan atau menguraikan hasil dari penelitian yang ada.

Menurut Yusniar, dkk (2020:14), metode *prototype* atau sering disebut juga dengan *prototyping* merupakan sebuah metode pengembangan sistem yang didasarkan pada sebuah konsep

working model. Metode pengembangan sistem pada penelitian ini menggunakan metode *prototype*.

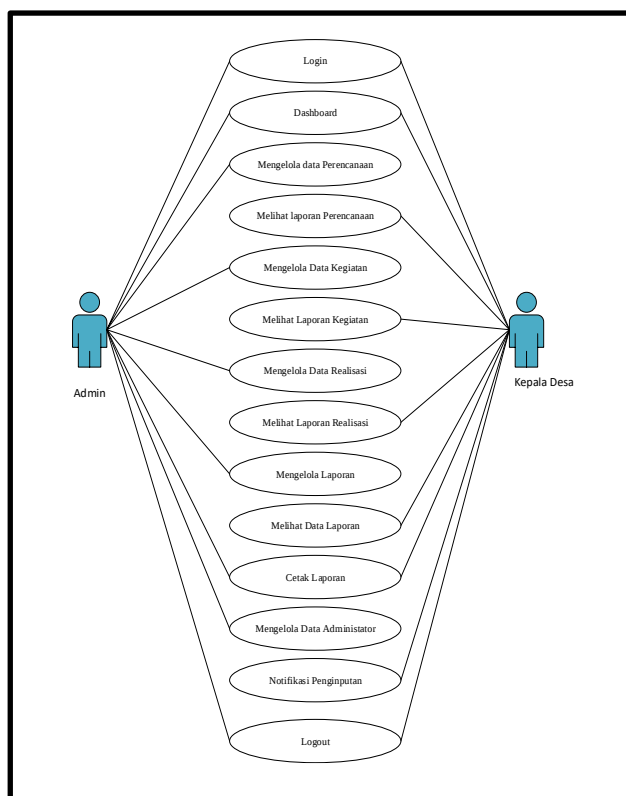


Gambar 1. Metode Pengembangan Model *Prototype*

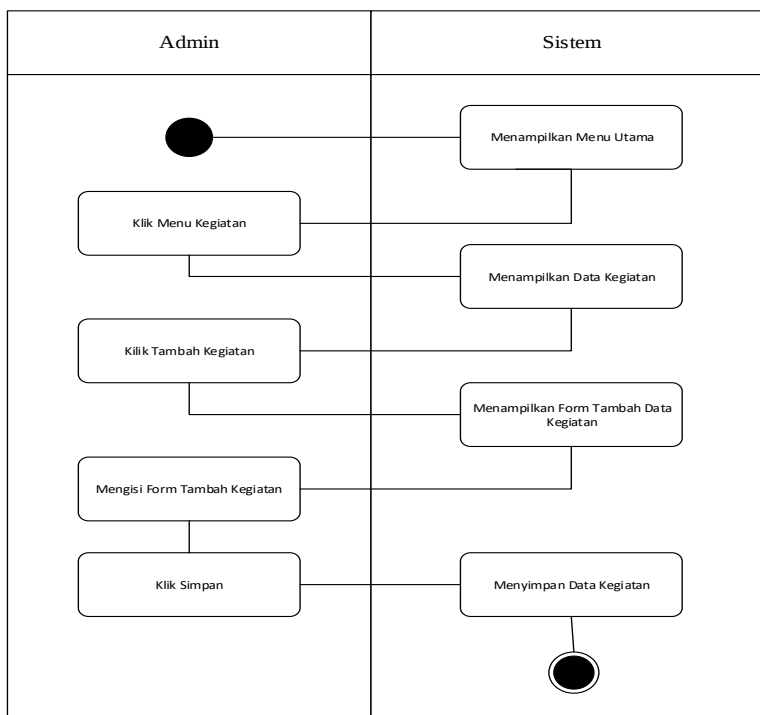
1. Mendengarkan *User*
Model *prototype* dimulai dari mendengarkan kebutuhan dari pihak kantor Desa Sukarami terhadap perangkat lunak yang akan dibuat. Pada tahapan mendengarkan kebutuhan ini, dilakukan analisa kebutuhan sistem dengan cara wawancara dan observasi dengan pihak kantor Desa Sukarami mengenai anggaran dana desa serta pengumpulan kebutuhan seperti data-data yang terkait.
2. Perancangan Sistem
Pada tahap kedua ini setelah kebutuhan sistem terkumpul, maka akan dilakukan proses perancangan *prototyping* pada sistem yang diusulkan oleh user. Perancangan proses-proses yang akan terjadi di dalam sistem seperti *input*(masukan), *output* (keluaran) dari sistem yang telah diusulkan.
3. Pengujian Sistem
Pada tahap ini akan dilakukan pengujian terhadap *prototype* sistem yang telah dibuat, serta mengevaluasi apakah *prototype* sistem yang sudah dibuat sesuai dengan yang diharapkan. Apabila dari hasil pengujian *prototype* tersebut belum memenuhi kebutuhan *user*, maka akan dilakukan proses perbaikan ulang *prototype* sampai *prototype* tersebut menjadi sistem yang final dan benar-benar diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Perancangan Sistem
Menurut Rossa dan Shalahuddin (2018:14), “Class Diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sebuah sistem. Kelas memiliki atribut yaitu merupakan variabel-variabel yang memiliki suatu kelas dan metode atau operasi adalah fungsi- fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas.



Gambar 2. Class Diagram



Gambar 3. Activity Diagram Data Kegiatan

2. Perancangan Database

Perancangan *database* merupakan tahapan membuat struktur tabel yang akan digunakan untuk menyimpan dan mengambil data yang terhubung kedalam sistem yang diusulkan. Berikut merupakan rancangan *database* pada sistem yang di usulkan, antara lain:

Tabel 1. Tabel *User*

Nama Field	Type	Long	A.I
User_id	Int	11	<i>Primary Key</i>
User_name	Varchar	50	
Nama_user	Varchar	50	
Password	Varchar	50	
Level	Int	1	

Tabel 2. Tabel Data *Realisasi*

Nama Field	Type	Long	A.I
Id_kegiatan	Int	11	<i>Primary Key</i>
Uraian	Varchar	255	
Sisa	Varchar	255	
Capaian Output	Varchar	255	
Dana terpakai	Varchar	255	
Waktu_Pelaksanaan	Varchar	255	
Keterangan	Varchar	255	
Foto	Varchar	100	

Tabel 3. Tabel Data *Pereencanaan*

Nama Field	Type	Long	A.I
Id_perencanaan	Int	11	<i>Primary Key</i>
Kode_perencanaan	Varchar	50	
Bidang	Varchar	50	
Nm_Perencanaan	Varchar	50	
Volume	Int	10	
Sumber_dana	Varchar	50	
Perkiraan_biaya	Int	10	
Lokasi	Varchar	50	
Tahun	int	4	
Manfaat	Varchar	50	
Sasaran	Varchar	50	
Status	Int	1	

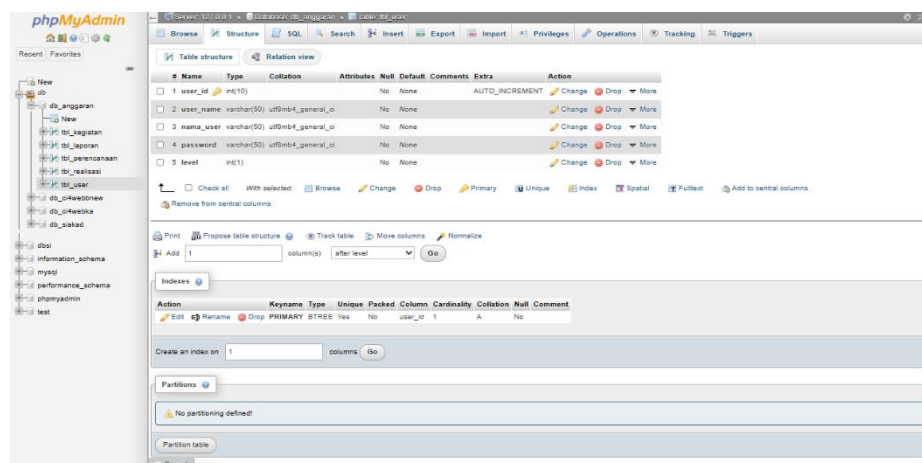
Tabel 4. Tabel Data *Laporan*

Nama field	Type	Long	A.I
Id_laporan	int	10	<i>Primary key</i>
Kode_perencanaan	varchar	50	

Nama field	Type	Long	A.I
Uraian	varchar	10	
Nm_perencanaan	varchar	250	
volume	int	11	
Jumlah_anggaran	int	11	
dana_terpakai	int	11	
siswa	int	11	
Capaian_output	int	11	
Tenaga_kerja	varchar	250	
Waktu_pelaksanaan	date		

3. Implementasi Database

Dalam pembuatan aplikasi ini terdapat 6 tabel *database* yaitu tabel perencanaan, tabel kegiatan, tabel realisasi, tabel laporan, tabel *user*, yang memiliki struktur masing-masing. Untuk lebih jelas dapat dilihat dari gambar berikut.



Gambar 4. Implementasi database

4. Implementasi Antar Muka

Perancangan antar muka merupakan gambaran dari proses input dan output berupa bagian-bagian secara umum. Berikut merupakan rancangan antar muka yang akan dibuat yakni:



Gambar 4. Tampilan Halaman *Dashboard*

KESIMPULAN

1. Aplikasi *Realisasi Anggaran* dana desa dibuat menggunakan Bahasa pemrograman *Hypertext Proprocessor* (PHP), dengan *database* menggunakan *Mysql* dan laporan akhir berbentuk *Pdf*.
2. Dalam pembuatan halaman yang digunakan untuk menginput data transaksi penulis membuat menggunakan *template adminLTE* yang akan mempermudah dalam Aplikasi *Realisasi Anggaran Dana Desa*.
3. Setelah Aplikasi *Realisasi Anggaran Dana Desa* ini dibuat admin akan berperan lebih banyak dalam melakukan penginputan data perencanaan dan realiasi yang akan di rekap dan di ekspor ke *Pdf*, yang kemudian akan dijadikan laporan akhir.
4. Aplikasi ini dibuat berguna untuk mempermudah pemerintahan Desa Sukarami dalam kegiatan realisasi *Anggaran Dana Desa*.
- 5.

REFERENSI

- Bambang. (2018). *Manajemen Keuangan Daerah*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. Halaman: ix, 46, 47
- Daft, R.L. (2018). *Organization Theory and Design*. Cengage Learning. Page 36.
- Deci Irmayani, Musthafa Haris Munandar. (2018). Implementasi Teknologi LAMP (Linux, Apache, MySQL, PHP) untuk Meningkatkan Performa pada Website Kantor Kelurahan. *Jurnal Komputasi*. 6(2), 98-103.
- Elgamar. (2020). *KONSEP DASAR PEMROGRAMAN WEBSITE DENGAN PHP* (N. Pangesti (ed.)). CV. Multimedia Edukasi.
- Habibi, R, dkk. (2020). *Aplikasi kehadiran dosen Menggunakan PHP OOP*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.
- Iqbal, M. (2019). *5 Jam Belajar PHP MySQL dengan Dreamweaver CS3*. Yogyakarta : Deepublish Publisher.
- Kadir, Abdul. (2019). *Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: PT. Andi Offset.
- Mahendra, Y.I. (2018). Dana Desa Sebagai Upaya Meningkatkan Pembangunan Desa dan Pemberdayaan Masyarakat Desa. *Jurnal Hukum dan Pembangunan*, 48(1), 90-100.
- Manu, J, G., A. 2021. *Perancangan Penelitian*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Mawaddah, U, dan Fauzi, M. (2018). Sistem Pendukung Keputusan Untuk Menentukan Dosis Obat Pada Anak Menggunakan Metode Forward Chaining (Studi Kasus Di Klinik Dokter Umum Karanggayam – Srengat). *Jurnal Antivirus*. ISSN: 2527-337X, Vol. 12, No. 1, hal 2.
- Nurkholifah, S. dan Pramono, T. (2019). Analisis Pelaksanaan Dana Desa dalam Peningkatan Pemberdayaan Masyarakat Desa di Indonesia. *Jurnal Ilmu Pemerintahan dan Sosial Politik*. 7(1), 1-16.