



Development of a Financial Management Information System for Village Income and Expenditure Budgets Based on Object Oriented Analysis and Design

Pengembangan Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Anggaran Pendapatan dan Belanja Desa Berbasis Object Oriented Analysis and Design

Saul Kadoka Jangga Wolu^{1*}, Yustina Rada²

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Kristen Wira Wacana Sumba, Indonesia

E-Mail: ¹shaullshaull450@gmail.com, ²yustinarada@unkriswina.ac.id

Received Nov 22th 2023 ; Revised Jan 12th 2024; Accepted Feb 19th 2024
Corresponding Author: Saul Kadoka Jangga Wolu

Abstract

Weluk Praimemang Village, which is located in Central Sumba Regency, Umburatu Nggay District, currently still manages its village finances conventionally. This process involves manual recording using a book/paper and pen, which is then copied into Microsoft Excel to be made into a report by the village treasurer each year. This method is not only considered less efficient, but also has a high data security risk because books, paper or digital records can be lost or damaged, resulting in loss of important information such as income, expenditure and financing data. Therefore, this research aims to simplify and assist the Village Head and Weluk Praimemang Village Administrators in managing the APBDes better. The approach taken is to implement a website-based APBDes management system. The research results show that the implementation of this new system has a positive impact on the effectiveness of village financial management. Village Administrator, and Village Treasurer, with a focus on data security aspects. The results show that a website-based system can increase the availability of accurate data and reports to related parties such as the Village Government and BPD. With this system, it is hoped that transparency and efficiency in village financial management can be improved, providing a basis for further development in the context of village government in Weluk Praimemang, Central Sumba Regency, Umburatu Nggay District.

Keyword: ABPDes, Application, Management, Waterfall, Weluk Praimemang Village

Abstrak

Desa Weluk Praimemang, yang terletak di Kabupaten Sumba Tengah, Kecamatan Umburatu Nggay, saat ini masih mengelola keuangan desanya secara konvensional. Proses tersebut melibatkan pencatatan manual menggunakan buku/kertas dan pena, yang kemudian disalin ke Microsoft Excel untuk dijadikan laporan oleh bendahara desa setiap tahunnya. Metode ini tidak hanya dinilai kurang efisien, tetapi juga memiliki risiko keamanan data yang tinggi karena buku, kertas, atau catatan digital dapat hilang atau rusak, mengakibatkan kehilangan informasi penting seperti data pendapatan, belanja, dan pembiayaan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mempermudah dan membantu Kepala Desa dan Pengurus Desa Weluk Praimemang dalam mengelola APBDes dengan lebih baik. Pendekatan yang diambil adalah dengan mengimplementasikan sistem pengelolaan APBDes berbasis website. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan sistem baru ini memberikan dampak positif terhadap efektivitas pengelolaan keuangan desa. Pengurus Desa, dan Bendahara Desa, dengan fokus pada aspek keamanan data. Hasil menunjukkan bahwa sistem berbasis website dapat meningkatkan ketersediaan data dan laporan yang akurat kepada pihak terkait seperti Pemdes dan BPD. Dengan adanya sistem ini, transparansi dan efisiensi dalam pengelolaan keuangan desa dapat ditingkatkan, memberikan dasar untuk pengembangan lebih lanjut dalam konteks pemerintahan desa di Weluk Praimemang, Kabupaten Sumba Tengah, Kecamatan Umburatu Nggay.

Kata Kunci: ABPDes, Aplikasi, Desa Weluk Praimemang, Pengelolaan, Waterfall

1. PENDAHULUAN

Dalam hal keuangan desa, pemerintah desa wajib menyusun Laporan Realisasi Pelaksanaan APB Desa dan Laporan Pertanggungjawaban Realisasi Pelaksanaan APB Desa. Laporan ini dihasilkan dari suatu siklus pengelolaan keuangan desa, yang dimulai dari tahapan perencanaan dan penganggaran; pelaksanaan dan penatausahaan; hingga pelaporan dan pertanggungjawaban pengelolaan keuangan desa [1]. Anggaran Pendapatan Belanja Desa (APBDes) adalah instrumen penting yang sangat menentukan tewujudnya tata pemerintahan yang baik di desa. Tata pemerintahan yang baik antara lain dapat diukur melalui proses penyusunan dan pertanggungjawaban APBDes [2].

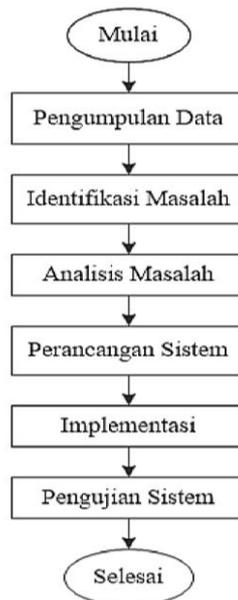
Desa Weluk Praimemang terletak di Kabupaten Sumba Tengah, tepatnya di Kecamatan Umburatu Nggay. Saat ini, desa ini masih menjalankan pengelolaan APBDes secara konvensional, yang menghadirkan berbagai tantangan utama dalam pengelolaan keuangan. Salah satu isu permasalahan utama yang dihadapi adalah penerapan pendekatan manual yang tidak optimal. Dalam sistem ini, pencatatan setiap pendapatan, belanja, dan pembiayaan desa dilakukan secara konvensional dengan menggunakan buku, kertas, dan pena. Setelah itu, data tersebut dipindahkan ke *Ms. Excel* untuk membuat laporan tahunan yang dikerjakan oleh bendahara desa. Pendekatan semacam ini, risiko keamanan data menjadi sangat tinggi karena buku, kertas, atau catatan digital dapat hilang atau rusak, yang menyebabkan kehilangan data informasi penting seperti pendapatan, belanja dan pembiayaan. Dan juga proses pencarian data menjadi lambat dan rumit karena tidak ada pengelompokan yang jelas, sehingga mengakibatkan kesulitan dalam menemukan informasi dengan cepat dan tepat, kurangnya efektif dan efisien dalam pemrosesan data mengakibatkan pemborosan upaya dan potensi, yang seharusnya bisa digunakan untuk hal-hal yang lebih penting.

Tujuan dari penelitian adalah merancang bangun aplikasi pengelolaan keuangan pendapatan dan belanja desa berbasis *web* untuk mengatasi masalah pengelolaan keuangan pendapatan, belanja, dan pembiayaan yang dicatat dengan menggunakan buku atau kertas pada Desa Weluk Praimemang. Dengan adanya sistem informasi Pengelolaan Keuangan APBDes Oleh karena itu, sebuah solusi telah diidealisasikan untuk mengatasi masalah ini, terutama terkait pengelolaan keuangan APBDes di Desa Weluk Praimemang. Solusi ini melibatkan merancang sebuah aplikasi berbasis *website* yang dirancang untuk mengelola anggaran keuangan pendapatan dan belanja desa, dengan sebuah sistem yang berbasis *website* mempermudah tugas pengurus Desa Weluk Praimemang.

Sejumlah penelitian serupa telah menyoroti pentingnya implementasi sistem informasi dalam konteks gereja atau organisasi keagamaan. Misalnya, penelitian oleh Muhammad Khoirudda'I Hermawan, Abdi Pandu Kusum, Filda Febrinita pada tahun 2022 [3] sebagai panduan dalam menyusun laporan penelitian. Adapun persamaan dari penelitian tersebut dan penelitian ini ialah terletak pada subjek penelitian yang dikaji yaitu pengelolaan data keuangan dan sama-sama mengkaji sistem yang berbasis web. Yang menjadi perbedaan antara kedua penelitian yaitu lokasi penelitian dimana penelitian sebelumnya di Desa Sidodadi Kabupaten Blitar dan penelitian ini di Desa Weluk Praimemang Kabupaten Sumba Tengah. Metode yang digunakan yaitu metode *waterfall*. Penelitian ini juga melakukan analisis dan perancangan sistem informasi menggunakan pendekatan *Object Oriented Analysis and Design* (OOAD) dan metode *waterfall*. Dalam perancangan website ini Sistem mampu menampilkan informasi khususnya terkait pengelola keuangan anggaran pendapatan dan belanja desa di Desa Weluk Praimemang dan mampu dalam mengelola keuangan anggaran pendapatan dan belanja desa.

2. BAHAN DAN METODE

Pengumpulan Data Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dengan cara observasi atau pengamatan langsung dan melakukan wawancara langsung kepada Kepala Desa dengan pengurus desa ditempat tersebut. **Identifikasi Masalah** Pada tahap mengidentifikasi masalah yang terjadi pada Desa Weluk Praimemang dapat dirumuskan dalam dilakukan analisis sistem yang berjalan dan sistem yang akan dibangun pada Desa Weluk Praimemang. **Analisis Sistem** Pada tahap ini bertujuan untuk menganalisa masalah yang terjadi pada sistem yang sedang berjalan agar dapat memahami masalah yang terjadi. Analisis dilakukan berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara langsung pada Kepala Desa di Kec. Umburatu Nggay, Kab. Sumba Tengah. **Perancangan Sistem** dalam proses perancangan sistem ini dilakukan untuk membuat fitur-fitur sistem dengan beberapa tahapan menggunakan UML yaitu *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram* dalam pembuatan aplikasi pengelolaan keuangan pendapatan dan belanja desa. **Implementasi** Pada tahapan ini yaitu menampilkan tampilan antar muka yang sudah dibangun menggunakan *server localhost*. **Pengujian Sistem** Pada tahap pengujian sistem yaitu menguji sistem yang di bangun dengan menggunakan *XAMPP*.



Gambar 1. Alur Penelitian

2.1 *Object Oriented Programming (OOP)*

Metode pendekatan yang dilakukan oleh penulis ini yaitu konsep awal yang telah didesain untuk melakukan pemecahan masalah yang ada secara teratur. Metode pendekatan yang digunakan oleh penulis untuk dilakukan penelitian pada Desa Weluk Praimemang yaitu pendekatan Pemrograman Berorientasi Objek. Pemrograman Berorientasi Objek atau *Object Oriented Programming (OOP)* memiliki sebuah konsep yaitu “*Everything is Object*” yang dimana, file (dalam bentuk *class*) dapat diwujudkan menjadi satu atau lebih objek. Pemrograman berorientasi objek lebih berfokus kepada “Bagaimana menangani masalah dengan bantu komputer dengan menggunakan serangkaian objek yang saling bekerjasama” [4].

Object Oriented Analysis (OOA) merupakan pendekatan yang menggabungkan data dan proses ke dalam suatu konstruksi yang dikenal sebagai objek. Model OOA menggambarkan objek-objek sistem dari berbagai perspektif, seperti struktur, perilaku, dan interaksi objek. *Object Oriented Design (OOD)* adalah suatu metode yang digunakan untuk menemukan solusi perangkat lunak, terutama melibatkan kolaborasi antara atribut dan metode pada objek [5].

2.2 **Pengelolaan Keuangan**

Pengelolaan keuangan dan pengembangan usaha penting untuk diterapkan pemilik UMKM jika hal ini dapat dilakukan oleh setiap wirausaha, maka besarlah harapan untuk dapat menjadikan usaha yang semula kecil menjadi skala menengah bahkan menjadi sebuah usaha besar [6]. Manajemen keuangan menurut para ahli dalam Irfani (2020:11) manajemen keuangan dapat didefinisikan sebagai aktivitas pengelolaan keuangan perusahaan yang berbubungan dengan upaya mencari dan menggunakan dana secara efisien dan efektif untuk mewujudkan tujuan perusahaan. Terdapat empat kerangka dasar pengelolaan keuangan yakni perencanaan, pencatatan, pelaporan, dan pengendalian [7].

Dalam Garis, R. R. (2017) Agar mengetahui pengelolaan/ pelaksanaan tersebut, maka penting diperlukan pengamatan dan perhatian dalam proses implementasi sampai evaluasi guna mengetahui gambaran praktis empiris dan juga untuk menggambarkan berbagai faktor yang dapat mempengaruhinya dalam implementasi tersebut [8].

2.3 **Anggaran**

Anggaran merupakan rencana yang terorganisasi dan menyeluruh, dinyatakan dalam unit moneter untuk operasi dan sumber daya suatu perusahaan selama periode tertentu di masa yang akan datang. Anggaran menunjukkan pengeluaran, penerimaan atau laba yang direncanakan di masa yang akan datang. Anggaran mencerminkan sasaran, rencana dan program – program organisasi yang dinyatakan dalam bentuk angka–angka. Angka – angka perencanaan ini menjadi standar untuk mengukur pelaksanaan ini menjadi standar untuk mengukur pelaksanaan rencana di masa yang akan datang[9]. Anggaran dapat didefinisikan sebagai suatu rencana yang sangat terperinci dimana didalamnya memperlihatkan bagaimana sumber-sumber daya mampu diharapkan selama masa rencana tersebut dalam suatu periode tertentu [10].

2.4 Pendapatan

Pendapatan merupakan semua penerimaan seseorang sebagai balas jasanya dalam proses produksi. Balas jasa tersebut bisa berupa upah, bunga, sewa, maupun, laba tergantung pada faktor produksi pada yang dilibatkan dalam proses produksi [11]. Menurut Sobri (2008:64) pendapatan disposibel adalah suatu jenis penghasilan yang diperoleh seseorang yang siap untuk dibelanjakan atau dikonsumsi [12].

2.5 Metode Waterfall

Metode *waterfall* adalah hal yang menggambarkan pendekatan secara sistematis dan juga berurutan (*step by step*) pada sebuah pengembangan perangkat lunak tahapan dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan yaitu planning, permodelan, konstruksi, sebuah system dan penyerahan sistem kepara pengguna, dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan [13]. Menurut Pressman tahun 2010 mengemukakan model waterfall atau biasa disebut klasik *Life Cycle* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan [14].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Metode Pengumpulan Data

Penelitian melakukan observasi atau pengamatan secara langsung di Desa Weluk Praimemang. Objek yang menjadi sasaran observasi pada penelitian ini yaitu Kepala Desa dan Bendahara Desa pada Desa Weluk Praimemang sehingga mendapatkan informasi yang tepat dan akurat. Adapun data dan informasi yang di observasi yaitu terkait sistem yang belum ada untuk mengolah data keuangan dan sekarang data keuangan masih menggunakan manual yang mengakibatkan tidak efektif dan efisien dalam menggelolah keuangan. Waktu pelaksanaan penelitian skripsi dengan judul Pengelolaan Keuangan Anggaran Pendapatan dan Belanja Desa (Apbdes) di Desa Weluk Praimemang Berbasis *Web*, yaitu: Tempat penelitian yang dilakukan. Penelitian dilakukan di Desa Weluk Praimemang Kecamatan Umu Ratu Nggay, Kabupaten Sumba Tengah.

3.2. Tahap Analisis Data

Kegiatan ini melakukan analisa hasil dari data wawancara yaang diperoleh dari wawancara langsung dengan Kepala Desa Weluk Praimemang yang sekaligus merupakan pengurus atau Kepala Desa dari Desa Weluk Praimemang Kecamatan Umu Ratu Nggay Kabupaten Sumba Tengah terkait dengan sistem Pengelolaan Keuangan Anggaran Pendapatan Dan Belanja Desa yang digunakan atau yang sedang berjalan dan sistem Pengelolaan Keuangan Anggaran Pendapatan Dan Belanja Desa yang akan di bangun.

3.3. Tahapa Analisis Kebutuhan Perangkat

1. Analisis Kebutuhan Fungsional

Sistem mampu menampilkan informasi khususnya terkait pengelola keuangan anggaran pendapatan dan belanja desa di Desa Weluk Praimemang dan mampu dalam mengelola keuangan anggaran pendapatan dan belanja desa.

2. Analisis Kebutuhan Non-Fungsional

Pada tahap ini diperlukan kebutuhan perangkat keras (*hardware*) yaitu Laptop *Asus Processor Intel Celeron N4000 RAM 4* dan kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*) yaitu *Operating System Windows 10, XAMPP, PHP, Google Chrome*.

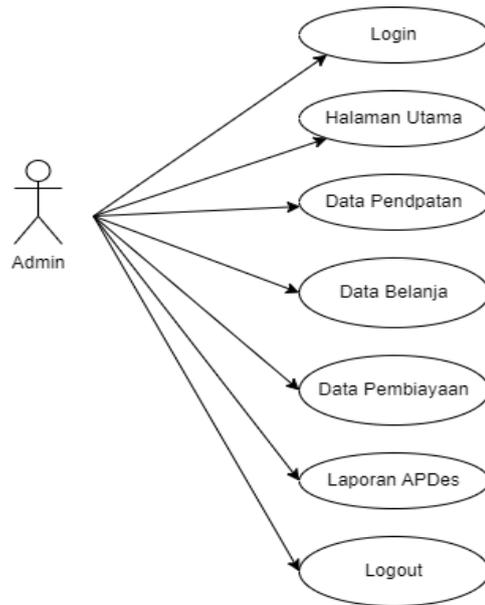
3.4. Tahap Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem terkhusus pada perangkat lunak yang akan dibuat merupakan sistem Pengelolaan Keuangan Anggaran Pendapatan Dan Belanja Desa berbasis *website*. Sistem Pengelolaan Keuangan Anggaran Pendapatan Dan Belanja Desa pada Desa Weluk Praimemang mempunyai dua aktor atau pengguna yaitu: Admin sebagai Bendahara yang mengelola sistem pada sistem Pengelolaan Keuangan Anggaran Pendapatan dan Belanja Desa dimana admin dapat mengakses dengan login sebagai admin dan bisa menambahkan data dana pengeluaran dan pemasukan atau, menghapus data dana pemasukan dan pengeluaran, dan mengedit data dana pemasukan dan pengeluaran, dan mengupload laporan keuangan.

Dalam perancangan aplikasi Pengelolaan Keuangan Anggaran Pendapatan dan Belanja Desa (Apbdes) pada Desa Weluk Praimemang ini menggunakan pemodelan sistem *UML* antara lain *Use Case Diagram, Activity Diagram, Dan Class Diagram* sesuai dengan analisa kebutuhan dan perancangan sistem. Tahapan yang dilakukan dalam mendesain dan membuat sistem Pengelolaan Keuangan Anggaran Pendapatan dan Belanja Desa berbasis *web* adalah sebagai berikut:

3.5. Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan gambaran website dalam membuat sistem yang menggambarkan hubungan antar aktor dengan sistem. Pada Gambar 2 *use case* tersebut menggambarkan proses-proses yang terjadi dalam sistem yang dibuat.

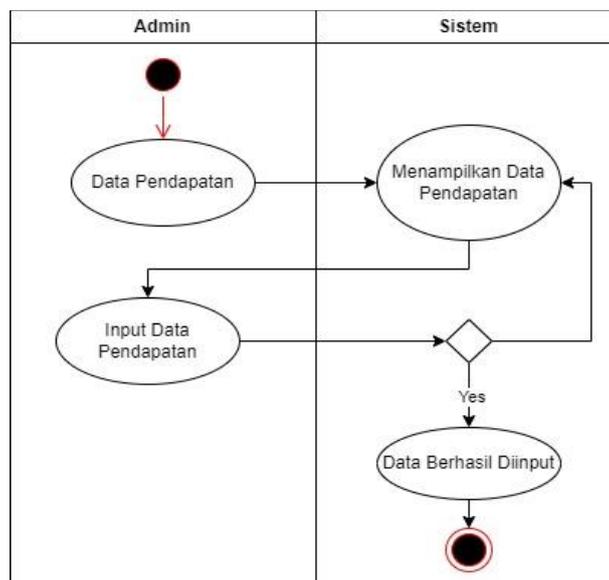


Gambar 2. Usecase Diagram

Dari Gambar 2 Use Case diagram terdapat dua aktor yang terlibat di dalam sistem. Kedua aktor tersebut masing-masing berperan Bendahara sebagai admin dan user atau pengurus desa. *admin* adalah pihak yang bertanggungjawab atas *maintenance* data master pada sistem. Dari gambar *use case* diatas terdapat beberapa keterangan yang menjelaskan sitem tersebut:

1. Dalam aplikasi Pengelolaan Keuangan Anggaran Pendapatan dan Belanja Desa (Apbdes) tersebut terdapat dua aktor utama yang terlibat aplikasi Pengelolaan Keuangan Anggaran Pendapatan dan Belanja Desa (Apbdes) antara lain *Admin* (bendahara), mempunyai peran sebagai berikut.
2. Aktor pertama yaitu *admin* (bendahara) yang bertugas sebagai pengelola *Web*.
3. *Admin* bendahara dapat masuk kehalaman *dashboard admin* dengan *login admin* dengan menginputkan *username* dan *password* yang sudah terdaftar.
4. Setelah berhasil melakukan *login* dan masuk ke halaman utama atau *dashboard*, *admin* dapat mengelola *website*, mengatur data dana pendapatan, belanja dan pembiayaan yang di tampilkan dalam website Pengelolaan keuangan, input, edit, dan hapus data dana pendatapatan, belanja dan pembiayaan yang salah dengan data dana dalam mengelola keungan yang benar dan menampilkan laporan APBDes keungan dalam website serta dapat *logout* dari halaman utama atau *dashboard admin*.

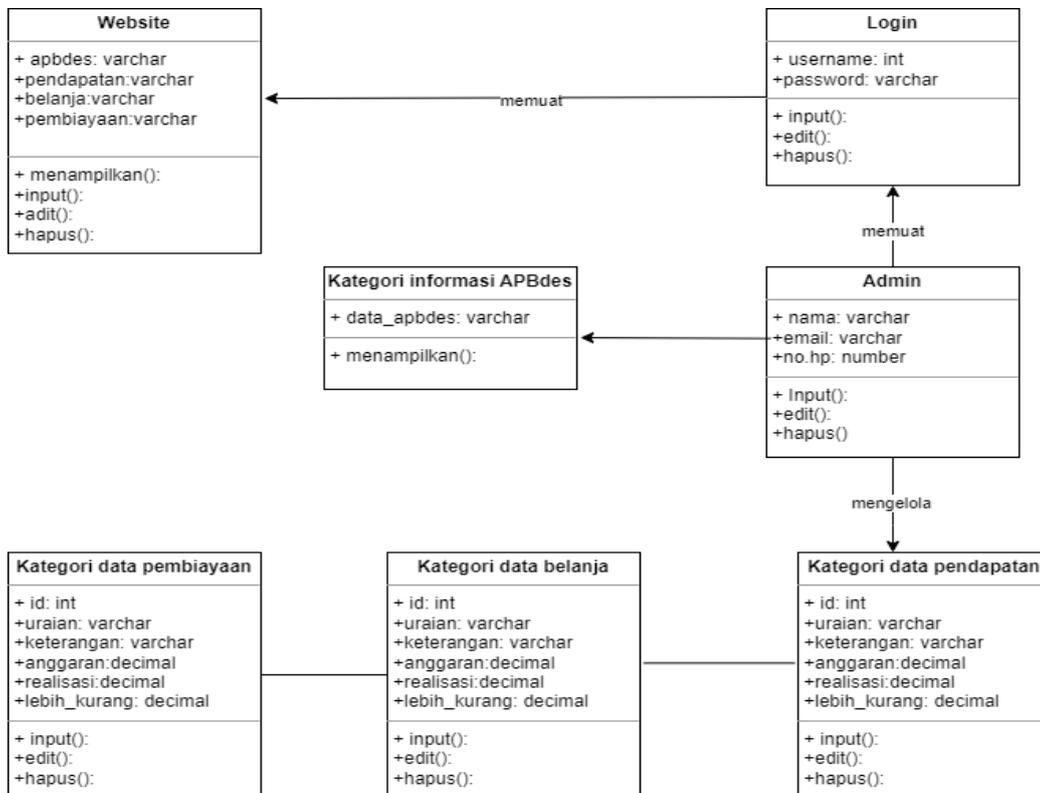
3.6. Activity Diagram



Gambar 3. Activity Diagram Input Pendapatan

Pada gambar 3 proses jika admin ingin menginput data pendapatan maka sistem akan menampilkan form input data pendapatan jika berhasil maka data berhasil diinput, Jika tidak maka sistem akan menampilkan form input.

3.7. Class Diagram



Gambar 4. Class Diagram

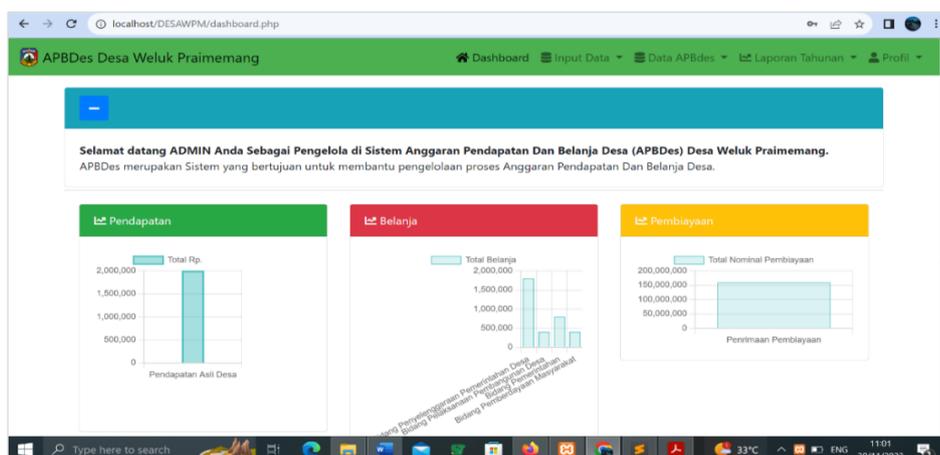
Pada gambar 4 *Class Diagram* ini menggambarkan hubungan atau interaksi antar kelas dalam sistem. Kelas yang mengandung informasi dan tingkah laku (*behavior*) yang berkaitan dengan informasi tersebut.

3.8 Tampilan Website

Pada tahapan ini menjelaskan terkait isi dan fungsi dari tiap-tiap halaman pada website sistem pengelolaan keuangan anggaran pendapatan dan belanja desa dari sisi *admin*.

1. Halaman Sistem *Dashboard*

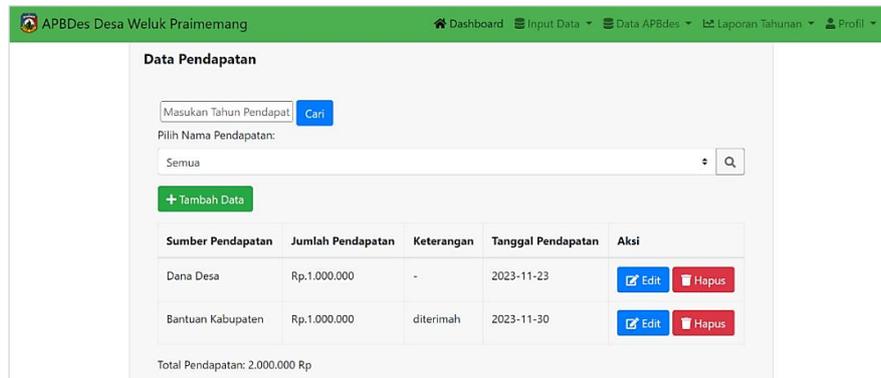
Halaman utama yaitu halaman awal sistem yang menampilkan sekumpulan menu yang dapat dikelola oleh admin. Untuk memulai admin dapat mengklik list menu sebelah kiri pada jendela halaman utama.



Gambar 6. Dashboard admin

Pada gambar 6 halaman sistem *dashboard* adalah tampilan sistem dashboard yang menunjukkan tampilan dimana admin ingin memulai mengelola sistem dengan memilih *template*.

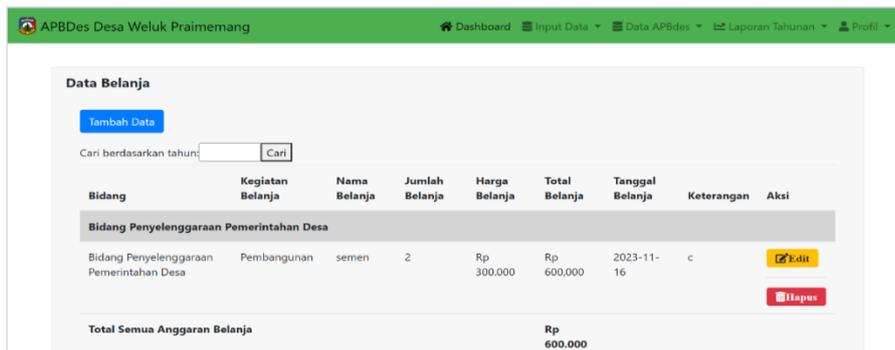
2. Halaman pendapatan



Gambar 7. Form Data Pendapatan Desa

Pada gambar 7 admin dapat melakukan mencari data berdasarkan tahun input dan mencari data pendapatan berdasarkan nama pendapatan, tambah data pendapatan, edit data dan hapus data pendapatan.

3. Halaman Data Belanja



Gambar 8. Form Data Belanja

Pada gambar 8 admin dapat mencari data berdasarkan tahun anggaran, dan menambah data, edit dan hapus.

3.9 Pengujian *Black Box*

Menurut Jaya (2018), *black box testing* berkosentrasi dari sisi kesesuaian perangkat lunak yang dikembangkan dengan kebutuhan pengguna yang telah didefinisikan pada saat awal perancangan. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. *Blackbox testing* dilakukan sesuai dengan item uji yang telah dirancang. Adapun hasil *blackbox testing* adalah seluruh proses pada sistem telah berjalan dengan baik [15].

Tabel 1. Pengujian Sistem

No	Fungsi tombol	Keluaran yang di harapkan	Hasil yandi dapat	Kesimpulan
1	Fungsi tombol login	Menampilkan halaman dashboard APBDes	Menampilkan data atau menu pada halaman dashboard	berhasil
2	Fungsi tombol tambah data pendapatan	Menampilkan informasi data pendapatan	Menampilkan data sesuai dengan form inputan data pendapatan	Berhasil
3	Fungsi tombol edit dan hapus untuk data pendapatan	Menampilkan informasi data yang akan di edit.	Terjadinya perubahan data yang di edit dan terjadinya data pendapatan yang dihapus.	Berhasil

No	Fungsi tombol	Keluaran yang di harapkan	Hasil yang dapat	Kesimpulan
		Menampilkan data yang akan di hapus		
4	Fungsi tombol tambah data belanja	Menampilkan informasi data belanja	Menampilkan data sesuai dengan form inputan data belanja	Berhasil
5	Fungsi tombol edit dan hapus untuk data belanja	Menampilkan informasi data yang akan di edit.	Terjadinya perubahan data yang di edit dan terjadinya data belanja yang dihapus.	Berhasil
		Menampilkan data yang akan di hapus		
6	Fungsi tombol tambah data pembiayaan	Menampilkan informasi data pembiayaan	Menampilkan data sesuai dengan form inputan data pembiayaan	Berhasil
7	Fungsi tombol edit dan hapus untuk data pembiayaan	Menampilkan informasi data yang akan di edit.	Terjadinya perubahan data yang di edit dan terjadinya data pembiayaan yang dihapus.	Berhasil
		Menampilkan data yang akan di hapus		
8	Fungsi tombol logout	Menampilkan halaman awal	Terjadinya keluar dari halaman dashboard	Berhasil

Berdasarkan hasil pengujian *Black Box Testing* pada tabel di atas yang dilakukan pada aplikasi pengelolaan keuangan anggaran pendapatan dan belanja desa berbasis website, telah teruji dengan cermat pada setiap fungsi yang sesuai dengan kebutuhan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini mampu beroperasi dengan baik dan sesuai. Sementara itu, *User Acceptance Test* (UAT) dilakukan untuk menilai sejauh mana aplikasi ini dapat diterima oleh pengguna terkait. Skala penilaian UAT berkisar dari 1-5, di mana 1 menunjukkan sangat tidak setuju, 2 tidak setuju, 3 ragu-ragu, 4 setuju, dan 5 sangat setuju. Detail pengujian UAT terdokumentasi pada Tabel 2.

Tabel 2. Contoh pengujian UAT aplikasi pengelolaan keuangan anggaran pendapatan dan belanja

No	Pernyataan	Jumlah/ Skala				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan dari sistem sangat mudah dimengerti				√	
2.	Aplikasi ini sangat membantu dalam pengelolaan keuangan anggaran pendapatan dan belanja desa.				√	
3.	Informasi tentang pengelolaan keuangan APBDes ditampilkan dengan baik.					√
4.	Sistem pelaporan yang baik dan mudah digunakan				√	
5.	Akses sistem secara keseluruhan berjalan dengan baik dan cepat				√	

Jawaban dari sepuluh responden warga Desa Weluk Praimemag yang merupakan pengurus Desa Weluk Praimemag tercatat dalam tabel 2, dengan kuesioner berformat skala Likert. Skala ini digunakan untuk mengukur persentase setiap pernyataan. Persamaan untuk skala Likert dapat ditemukan dalam literatur referensi 1.

$$\rho = \frac{n}{f} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan (1):

- ρ : Persentase
- F : Frekuensi jawaban angket
- n : Jumlah skor ideal.

Interval rating UAT, dari 0% hingga 100%, ditetapkan sebagai berikut: 0-15% sebagai kategori "sangat tidak setuju," 16-30% sebagai "tidak setuju," 31-45% sebagai "ragu-ragu," 46-60% sebagai "setuju," dan 61-100% sebagai "sangat setuju." Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa 80% responden merasa bahwa tampilan sistem sangat mudah dimengerti. Selain itu, 91% responden mengakui bahwa aplikasi ini sangat membantu dalam pengelolaan keuangan APBDes, sementara 80% menyatakan bahwa informasi tentang pengelolaan keuangan APBDes sudah ditampilkan dengan baik. Dengan demikian, hasil tersebut mencerminkan respon positif secara keseluruhan terhadap aplikasi.

4. KESIMPULAN

Beberapa kesimpulan yang diambil dari penerapan sistem terhadap permasalahan yang ada dalam perancangan Aplikasi Pengelolaan Keuangan Anggaran Pendapatan Dan Belanja Desa Berbasis Website adalah Merancang Aplikasi Pengelolaan Keuangan Anggaran Pendapatan Dan Belanja Desa Berbasis Website sehingga dapat melakukan pengelolaan melalui website. Perancangan *prototype* Aplikasi Pengelolaan Keuangan Anggaran Pendapatan Dan Belanja Desa Berbasis Website ini terdapat terdapat satu aktor, dimana aktor admin sebagai pengelola website yang berperan untuk mengatur dan mengelola anggaran pendapatan dan belanja desa yang akan ditampilkan dalam sisitem yang dibangun. Dengan rancangan sistem baru pengurus desa atau bendahara desa dapat mecatat atau mengelola APBDes Desa Weluk Praimemang.

REFERENSI

- [1] H. Sucahyo, "Pengelolaan APBDes dengan Sistem Keuangan Desa di Kabupaten Malang Jawa Timur," *Karta Raharja*, vol. 1, no. 1, pp. 33–46, 2019, [Online]. Available: <http://ejurnal.malangkab.go.id/index.php/kr>
- [2] T. Walean, M. S. Mantiri, and A. B. Pati, "Partisipasi Masyarakat dalam Penyusunan Anggaran Pendapatan dan Belanja Desa (APBDes) di Desa Sinisir Kecamatan Modinding Kabupaten Minahasa Selatan," *J. Gov.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–10, 2021.
- [3] M. Khoirudda'I Hermawan, A. Pandu Kusum, and F. Febrinita, "Perancangan Sistem Pengelolaan Keuangan Hasil Panen Pertanian Di Desa Sidodadi Kabupaten Blitar," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.,* vol. 6, no. 2, pp. 773–781, 2022, doi: 10.36040/jati.v6i2.5716.
- [4] M. Dewanti, Y. Ludji, A. C. Talakua, and D. A. Sitaniapessy, "Design of Worship Service Information System at Sumba Christian Church Patawang Congregation Using Object Oriented Analysis and Design Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Ibadah di Gereja Kristen Sumba Jemaat Patawang Menggunakan Object Oriented Analys," vol. 4, no. January, pp. 240–246, 2024.
- [5] M. Bensekh and Q. Aini, "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pembayaran Fee Marketer Berbasis Web pada Wakaf Center Jakarta Selatan," *Stud. Inform. J. Sist. Inf.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–11, 2011.
- [6] N. A. A. Muhammad Sabiq Hilal Al Falih, Reza Muhammad Rizqi, "Pengelolaan Keuangan Dan Pengembangan Usaha Pada Usaha Mikro Kecil Menengah," *J. Manaj. dan Bisnis*, vol. Vol.2 No., no. 1, p. 2, 2019.
- [7] M. N. Maulida, I. Yousida, and T. Lestari, "Analisis Pengelolaan Keuangan Program Pemberdayaan EkonomiKeluarga Bkkbn Provinsi Kalimantan Selatan," *J. Ekon. dan Bisnis*, vol. 11, no. 2, pp. 133–140, 2022.
- [8] N. Hermansah, A. Nurulsyam, and E. Siswadi, "Pengelolaan Pendapatan Asli Desa Dalam Meningkatkan Pembangunan Desa Di Kabupaten Ciamis," *Nana*, vol. 5, pp. 288–293, 2019.
- [9] B. Umarella, "Analisis Anggaran Sebagai Upaya Dalam Perencanaan dan Pengendalian Biaya Proyek Pada PT X di Kota Ambon," *INTELEKTIVA J. Ekon. Sos. Humanior*, vol. 1, no. 2, pp. 70–75, 2019.
- [10] L. Ambarwati, P. Dwi Yulianto, S. Widya, W. Yogyakarta, and C. Author, "Social Humaniora PENDAPATAN DAN BELANJA DESA (APBDes) SE-KECAMATAN KRETEK KABUPATEN BANTUL," *Jurna; Tambora*, vol. 6, no. 3, pp. 118–125, 2022, [Online]. Available: <http://jurnal.uts.ac.id>
- [11] Sa'dah Lailatus and K. Jannah, "Analisis Perbedaan Pendapatan Rata-Rata Pengusaha Dan Dampaknya Untuk Perkembangan Ikm (Studi Pada Toko Modern)," *J. Inov. Penelit.*, vol. 2, no. 1, p. 237, 2021.
- [12] E. Mappigau and M. Ferils, "Tenaga Kerja, Modal Kerja dan Teknologi Pengaruhnya Terhadap Pendapatan Nelayan Desa Bambu Kecamatan Mamuju," *J. Ilm. Ekon. dan Pembang.*, vol. 1, no. 2, pp. 194–206, 2020.
- [13] H. Kurniawan, W. Apriliah, I. Kurnia, and D. Firmansyah, "Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada Smk Bina Karya Karawang," *J. Interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 14, no. 4, pp. 13–23, 2021, doi: 10.35969/interkom.v14i4.78.
- [14] Normah, B. Rifai, S. Vambudi, and R. Maulana, "Analisa Sentimen Perkembangan Vtuber Dengan Metode Support Vector Machine Berbasis SMOTE," *J. Tek. Komput. AMIK BSI*, vol. 8, no. 2, pp. 174–180, 2022, doi: 10.31294/jtk.v4i2.
- [15] A. Amalia, S. W. Putri Hamidah, and T. Kristanto, "Pengujian Black Box Menggunakan Teknik Equivalence Partitions Pada Aplikasi E-Learning Berbasis Web," *Build. Informatics, Technol. Sci.*, vol. 3, no. 3, pp. 269–274, 2021, doi: 10.47065/bits.v3i3.1062.