

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semua lembaga pemerintah termasuk Pemerintah Desa Sukapura, diharuskan melaporkan semua aktifitas keuangannya mereka kepada pemerintah pusat melalui pemerintah kabupaten. Hal tersebut sesuai dengan PERMENDAGRI NO. 113 tahun 2014 yang mengatur tentang tata kelola keuangan tingkat pemerintah desa.

Dalam proses pencatatan keuangan pemerintah desa hal pertama yang akan dilakukan adalah penganggaran yang berbentuk APBDes (Anggaran Pendapatan dan Belanja Desa). APBDes ini akan menjadi acuan bagi segala transaksi yang akan dilakukan selama satu tahun. Kemudian bendahara akan membuat rincian biaya pengeluaran untuk masing-masing kegiatan yang sudah direncanakan dalam APBDes. Jika ada salah satu kegiatan pada mata anggaran terlaksana, maka pelaksana kegiatan akan membuat SPP (Surat Permintaan Pembayaran) dan SPJB (Surat Pertanggungjawaban Belanja) sebagai bukti transaksi yang telah terjadi. Kedua dokumen tersebut harus sesuai dengan rincian biaya yang sudah ditetapkan oleh bendahara. Semua bukti transaksi akan dimasukkan ke dalam buku kas umum sebagai dokumen yang akan mencatat segala macam transaksi yang telah dilakukan. Selain itu juga semua transaksi akan dimasukkan ke dalam buku Kas Kegiatan yang dibagi menjadi 4 kategori berdasarkan jenis transaksi yang telah dilakukan. Dari setiap transaksi yang dilakukan, pemerintah desa wajib membayar pajak. Semua transaksi pajak akan dimasukkan ke dalam buku pajak yang datanya diambil dari semua transaksi di buku kas umum. Jika data transaksi sudah masuk ke dalam buku kas, maka masing-masing mata anggaran akan masuk ke dalam laporan realisasi APBDes.

Dalam observasi lapangan dan wawancara kepada pihak pemerintah desa, diperoleh informasi bahwa di Desa Sukapura dalam beberapa bulan terakhir sudah

menggunakan aplikasi SIMDA Desa untuk mencatat semua aktivitas keuangan yang terjadi. Di dalam aplikasi SIMDA Desa terdapat sejumlah fitur dimulai dari fitur penganggaran sampai dengan pelaporan. Meski demikian aplikasi ini belum memiliki beberapa fitur atau fungsionalitas yang cukup penting seperti belum adanya fitur yang bersifat statistik untuk melihat penyerapan dana pendapatan, fitur pencarian dan pengecekan untuk melakukan *crosscheck*, dan fitur penentuan tanggal pelaksanaan kegiatan serta fitur *reminder* pelaksanaan kegiatan. Dikarenakan belum adanya fitur-fitur tersebut, maka bendahara kerap menghadapi masalah seperti tidak seimbangnya nilai pendapatan dan pengeluaran karena tidak ada fitur *crosscheck*, ketidak tahuan bendahara atas dana yang telah digunakan karena tidak adanya fitur untuk melihat penyerapan dana, dan terlambatnya kegiatan pembangunan desa karena tidak adanya fitur *reminder* kepada pelaksana kegiatan. Berdasarkan wawancara kepada pengguna aplikasi ini di Desa Sukapura selain kurang beberapa fitur fungsional, aplikasi ini pun memiliki beberapa kelemahan non fungsionalitas seperti tampilan yang kurang nyaman digunakan pengguna, tidak menyimpan data anggaran tahun sebelumnya, kerumitan pengaturan tampilan, dan kerumitan pengaturan penganggaran dari aplikasi itu sendiri.

Berdasarkan masalah-masalah tersebut akan dibangun perangkat lunak yang bisa mengatasi masalah yang dihadapi pemerintah Desa Sukapura dalam pengelolaan keuangannya. Aplikasi ini diharapkan bisa memberikan fitur yang sudah ada di aplikasi SIMDA DESA juga menyelesaikan masalah lain dimulai dari masalah munculnya *gap* antara pendapatan dan pengeluaran, tidak adanya fitur statistik untuk mengetahui penyerapan dana, dan fitur pengingat kegiatan pembangunan. Diharapkan dengan dibuatnya aplikasi ini bisa membantu pihak Desa Sukapura untuk menyelesaikan masalah-masalah yang kerap mereka hadapi saat melakukan proses pencatatan keuangan sampai pada pembuatan laporan keuangan berupa laporan anggaran, laporan realisasi, dan buku/laporan pertanggung jawaban (LPJ).

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang ditetapkan berdasar latar belakang adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana memfasilitasi Sekretaris Desa fitur pengelolaan keuangan desa sebagaimana dimiliki oleh aplikasi SIMDA DESA?
2. Bagaimana memfasilitasi bendahara desa untuk melihat tingkat penyerapan dana dan melakukan *crosscheck* terhadap anggaran?
3. Bagaimana membantu Pemerintah Desa Sukapura untuk mengingatkan agenda pelaksanaan kegiatan kepada pihak pelaksana?
4. Bagaimana memfasilitasi pelaksana kegiatan dalam pembuatan SPP (Surat Permintaan Pembayaran)?
5. Bagaimana memfasilitasi kepala desa untuk melihat laporan-laporan keuangan dan statistik keuangan desa?

1.3 Tujuan

Aplikasi yang akan dibangun nantinya akan menjadi solusi untuk permasalahan yang telah dipaparkan. Selain memiliki fitur yang sudah ada di dalam Aplikasi SIMDA Keuangan Desa aplikasi ini pun akan mampu:

1. Memfasilitasi pengelolaan keuangan desa sebagaimana dimiliki oleh aplikasi SIMDA Keuangan Desa. Fitur yang terdapat dalam Aplikasi SIMDA Keuangan Desa diantaranya adalah fitur pencatatan anggaran, pencatatan RAB, pencatatan detail RAB, pencatatan penerimaan biaya, pencatatan aset kekayaan, pencatatan mutasi keuangan, dan laporan.
2. Memfasilitasi kepala desa untuk melihat tingkat penyerapan dana dan melakukan *crosscheck* terhadap anggaran.
3. Membantu Pemerintah Desa Sukapura untuk mengingatkan agenda pelaksanaan kegiatan kepada pihak pelaksana dengan adanya fitur *reminder*.
4. Memfasilitasi pelaksana kegiatan dalam pembuatan SPP (Surat Permintaan Pembayaran) dengan adanya fitur buat SPP.
5. Memfasilitasi kepala desa untuk melihat laporan-laporan keuangan dan statistik keuangan desa dengan adanya fitur lihat laporan dan statistik. Laporan

keuangan yang dimaksud meliputi laporan anggaran, laporan realisasi, laporan pertanggungjawaban, buku kas umum, buku kas kegiatan bidang penyelenggaraan pemerintahan desa, buku kas kegiatan bidang pelaksanaan pembangunan desa, buku kas kegiatan bidang pembinaan kemasyarakatan, buku kas kegiatan bidang pemberdayaan masyarakat, buku kas kegiatan bidang tidak terduga, dan buku pajak.

1.4 Batasan Masalah

Aplikasi tidak dapat menangani beberapa hal yang menjadikannya batasan bagi aplikasi ini, adapun batasan yang dimaksud diantaranya adalah.

1. Hanya menerima masukan data anggaran yang telah disahkan
2. Tidak memfasilitasi panduan penganggaran berdasar pendapatan, yang telah ditentukan PERMENDAGRI.
3. Status selesainya tahun fiskal/keuangan ditentukan oleh Sekretaris Desa ketika ia menekan tombol tutup tahun fiskal bukan berdasar laporan yang telah diselesaikan
4. Aplikasi hanya memfasilitasi interaksi aktor-aktor internal perangkat pemerintah desa dimulai dari Sekretaris Desa, Kepala Desa, Bendahara, dan Pelaksana Kegiatan. Pihak-pihak lain seperti BPD, Camat, dan Bupati tidak memiliki hak akses terhadap aplikasi ini.
5. Standar peraturan keuangan yang diterapkan pada aplikasi mengacu pada PERMENDAGRI NO. 113 TAHUN 2014 tentang tata kelola keuangan tingkat pemerintah desa.
6. Aplikasi hanya menangani pembuatan SPP definitif atau SPP yang pencairan uangnya dalam satu termin.
7. Tidak ada fitur pengelolaan kode/akun rekening anggaran pada aplikasi.
8. Laporan yang dihasilkan hanya berupa lampiran bukan laporan keseluruhan beserta Peraturan Desa (PERDES) tentang APBDes.

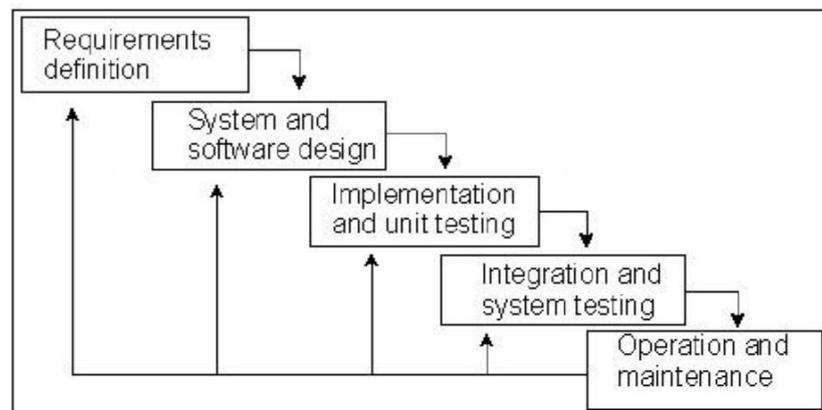
1.5 Definisi Operasional

Aplikasi keuangan terpadu adalah sebuah aplikasi web yang dibangun menggunakan *framework* PHP Codeigniter, HTML+CSS dan JS. Aplikasi ini memiliki fitur dimulai dari penganggaran sampai pelaporan keuangan ditambah dengan fitur statistik, dan pengingat kegiatan. Fitur-fitur yang terdapat di dalam aplikasi ini diantaranya adalah sebagai berikut.

1. **Penganggaran**, salah satu fitur yang terdapat dalam aplikasi ini adalah fitur penganggaran, fitur penganggaran berisi semua fitur dan fungsionalitas untuk membuat anggaran keuangan desa.
2. **Penatausahaan**, fitur selanjutnya adalah fitur penatausahaan, fitur ini adalah fitur yang mencatat semua transaksi yang telah dilakukan. Fitur ini adalah fitur yang mengatur proses pencairan dana untuk pelaksana kegiatan dan pelaporan penggunaan dana kegiatan. Fitur ini akan menghasilkan dokumen-dokumen seperti SPP Panjat (Surat Permintaan Pembayaran) untuk uang muka, SPP untuk pencairan sisa dana, dan SPJ (Surat Pertanggung Jawaban) sebagai bukti peranggungjawaban kegiatan.
3. **Pembukuan**, fitur ini adalah fitur yang mencatat semua tentang aset atau inventaris yang dimiliki pemerintah desa.
4. **Pelaporan**, fitur ini adalah fitur yang membuat semua laporan yang diambil dari semua data transaksi dan anggaran. Laporan yang diterbitkan berupa laporan realisasi, buku kas, buku pajak, dan laporan kekayaan desa. Semua laporan bisa diterbitkan dalam beberapa termin dimulai dari per semester sampai tahunan.

1.6 Metode Pengerjaan

Dalam pembangunan aplikasi penulis memilih untuk menggunakan metode SDLC (Software Development Life Cycle) dengan model *waterfall* sebagai paradigma pengembangannya, meliputi 5 tahap dalam model tersebut yaitu:



Gambar 1-1: Model Waterfall [1]

1. **Requirements Definition.** Pada tahap ini seluruh kebutuhan perangkat lunak harus bisa didapatkan untuk menjadi informasi yang menjadi acuan bagi pembangunan aplikasi [1]. Informasi tentang kebutuhan perangkat lunak didapatkan melalui wawancara kepada pihak pemerintah desa Sukapura. Orang-orang yang diwawancarai diantaranya adalah mereka yang terlibat dalam proses keuangan di Desa Sukapura seperti Kepala Desa, Sekretaris Desa, dan Bendahara Desa. Wawancara ini bertujuan untuk menggali informasi tentang proses pencatatan keuangan, keadaan yang terjadi sekarang saat proses pencatatan, aplikasi atau alat yang digunakan, dan masalah yang kerap dialami dalam proses pencatatan keuangan
2. **System and Software Design.** Tahap ini adalah tahap perancangan system, dan pendefinisian kebutuhan perangkat keras dari aplikasi [1]. Pada tahap ini akan dibuat perancangan sistem meliputi perancangan proses bisnis menggunakan flowmap dan BPMN kemudian perancangan sistem berparadigma orientasi objek menggunakan diagram-diagram Unified Modelling Language (UML) seperti *usecase*, *class diagram*, dan *sequence diagram*. Selanjutnya akan dibuat perancangan data dari aplikasi menggunakan diagram relasi entitas (ERD). Perancangan yang terakhir adalah perancangan desain antarmuka pengguna dan kebutuhan perangkat keras dari sistem.
3. **Implementation and Unit Testing.** Tahap ini adalah tahap pembangunan perangkat lunak yang mengacu pada desain yang telah dibuat di tahap

sebelumnya [1]. Di tahap pembangaunan ini akan digunakan beberapa *tool* dan bahasa pemrograman seperti HTML+CSS+JS, PHP CodeIgniter, MySQL, dan XAMPP.

4. **Integration and System Testing.** Tahap ini adalah tahap pengujian, tehnik pengujian yang akan digunakan adalah pengujia *blackbox* atau pengujian yang berfokus kepada masukan dan luaran dari perangkat lunak [1]. Aplikasi dinyatakan selesai jika pengguna telah setuju dengan aplikasi setelah mereka melakukan pengujian di sisi pengguna atau *User Acceptance Test (UAT)*.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1-1 adalah tabel jadwal pengerjaan aplikasi yang kegiatannya dimulai dari bulan September 2016 sampai kurang lebih Mei 2017.

Tabel 1-1: Tabel Pengerjaan periode September 2016 - Mei 2017

No	Aktivitas\Waktu	Sep-16				Okt-16				Nov-16				Des-16				Jan-17				Feb-17				Mar-17				Apr-17				Mei-17			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pemodelan Sistem	█				█																															
2	Analisa Kebutuhan Sistem					█				█																											
3	Desain													█																							
4	Konstruksi																	█																			
5	Black Box Testing																													█							
6	User Acceptance Test																																	█			
7	Dokumentasi																																	█			

Pengerjaan dimulai berdasar paradigman model *waterfall* yaitu dengan pemodelan sistem pada bulan September dan Oktober berbarengan dengan pengambilan data atau analisis kebutuhan sistem pada pihak klien di Desa Sukapura.

Setelah semua data yang diperlukan terkumpul maka tahap selanjutnya adalah pembuatan desain aplikasi yang dilakukan selama bulan Desember di mulai dari penggambaran *flowmap* sistem usulan , *usecase* sampai ke pembuatan desain tampilan aplikasi atau *wireframe*.

Pada tahap pembangunan aplikasi pengembang menggunakan *framework* Codeigniter dimulai dari bulan Januari sampai April 2017. Pengerjaan aplikasi biasanya dimulai dengan membangun kelas-kelas yang telah ditentukan sebelumnya pada Diagram Kelas, kelas-kelas yang dimaksud adalah kelas Kontrol, Model, dan Tampilan.

Tahap uji coba atau testing dibagi menjadi 2 yaitu *blackbox testing* oleh pengembang sendiri yang memakan waktu kurang lebih 2 minggu dan uji coa yang kedua adalah

uji coba yang dilakukan oleh pihak klien atau UAT yang diadakan setelah pengembang menyelesaikan uji cobanya. UAT kurang lebih diadakan selama 2 minggu.

Dan tahap terakhir adalah tahap dokumentasi yang sebenarnya dilakukan berbarengan dengan aktivitas-aktivitas sebelumnya, dokumentasi meliputi pembuatan buku, manual pengguna dan pengambilan dokumentasi selama terjadi pengujian.