



## Metode DSRM Dalam Pengembangan Aplikasi Penggunaan Alokasi Dana Desa

Dilson<sup>a</sup>, Noviardi<sup>b</sup>

<sup>a</sup>Teknik Komputer, Sekolah Tinggi Teknologi Payakumbuh, dilsonpyk2013@gmail.com

<sup>b</sup>Teknik Komputer, Sekolah Tinggi Teknologi Payakumbuh, noviardi.mrj@gmail.com

### Abstract

*The use of village funds allocation is an integral part of the village financial use which includes planning, implementation, administration, reporting, and accountability. Therefore the village administration should be able to manage transparently, accountably, and free from abuse. The objective of the research is to develop an application of Village Fund Allocation Management that can be used by Nagian High Durian Treasurer in the process of expenditure and expenditure of village finance based on the request of the executor of activity. The research method used is Design Science Reseach Method (DSRM) with Unified Model Language (UML) technique as data analysis tool consisting of class diagram, use case diagram, sequential diagram, and activity diagram. Expected results from application development are financial management especially expenditure / expenditure by treasurer on request submitted by Activity executor. Based on the evidence of the transaction, the Desa treasurer can easily make proof of expenditure and Report on the Realization of the Village Revenue and Expenditure Budget (LRAPB Desa).*

**Keywords:** Village Fund Allocation, DRSM, Use of Village Funds, Unified Model Language

### Abstrak

Penggunaan alokasi dana desa merupakan bagian tidak terpisahkan dari penggunaan keuangan desa yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, penatausahaan, pelaporan, dan pertanggung jawaban. Oleh sebab itu pemerintahan desa harus mampu mengelola secara transparan, akuntabel, dan bebas dari penyalahgunaan. Tujuan penelitian adalah mengembangkan sebuah aplikasi pengelolaan Alokasi Dana Desa yang dapat digunakan oleh Bendahara Desa Durian Tinggi dalam proses pengeluaran dan pembelanjaan keuangan desa berdasarkan permintaan pelaksana kegiatan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Design Science Reseach Method (DSRM) dengan teknik Unified Model Language (UML) sebagai alat bantu analisa data yang terdiri dari class diagram, use case diagram, sequential diagram, dan activity diagram. Hasil yang diharapkan dari pengembangan aplikasi adalah pengelolaan keuangan khususnya pengeluaran/belanja oleh bendahara berdasarkan permintaan yang diajukan oleh Pelaksana kegiatan. Berdasarkan bukti transaksi tersebut bendahara Desa dapat dengan mudah membuat bukti pembelanjaan dan Laporan Realisasi Anggaran Pendapatan dan Belanja Desa (LRAPB Desa).

**Kata kunci:** Alokasi Dana Desa, DRSM, Penggunaan Dana Desa, Unified Model Language

© 2017 Jurnal RESTI

### 1. Pendahuluan

Berdasarkan UU No. 23 Tahun 2014 mengenai pemerintah daerah dan pembagian wilayah sebagai ruang lingkup kerja pemerintah daerah tercantum pada Pasal 2 yaitu: (1) Negara Kesatuan Republik Indonesia dibagi atas daerah provinsi dan daerah itu dibagi atas kabupaten dan kota. (2) Daerah kabupaten/kota dibagi atas Kecamatan dan Kecamatan dibagi atas kelurahan dan/atau Desa. [1]. Undang-undang Nomor 6 Tahun 2014 menyatakan Desa adalah kesatuan masyarakat hukum yang memiliki batas wilayah yang berwenang

untuk mengatur dan mengurus urusan pemerintahan, kepentingan masyarakat setempat berdasarkan prakarsa masyarakat, hak asal usul, dan/atau hak tradisional yang diakui dan dihormati dalam sistem pemerintahan Negara Kesatuan Republik Indonesia.[2]

Untuk dapat memenuhi hak desa dalam menyelenggarakan otonominya agar tumbuh dan berkembang mengikuti pertumbuhan desa itu sendiri berdasarkan keanekaragaman, partisipasi, otonomi asli, demokratisasi dan pemberdayaan masyarakat, maka pemerintah perlu mengalokasikan dana desa melalui

dana Anggaran Pendapatan dan Belanja Desa (APBD) kabupaten, provinsi dan pemerintah pusat. [3]

Anggaran Pendapatan dan Belanja Desa diperkirakan besarnya cukup fantastis dan bervariasi karena nilainya mendekati angka satu milyar rupiah per desa bahkan bisa lebih bervariasi sesuai dengan kondisi desa. Nilainya akan berlipat jika dibandingkan dengan dana Alokasi Dana Desa (ADD) yang selama ini diterima oleh desa yang hanya berkisar di angka puluhan sampai dengan ratusan juta rupiah. Adanya tambahan dana tersebut diharapkan pemerintah desa akan semakin mampu dalam membangun serta memberdayakan masyarakat desa (Faozi 2015).[4]

Kurangnya kompetensi aparatur desa baik secara kuantitas maupun kualitas dalam hal perencanaan, penatausahaan, pelaporan, dan pertanggungjawaban keuangan desa dapat mengakibatkan resiko terjadinya kesalahan baik yang bersifat administratif maupun substantif terhadap pengelolaan keuangan desa [5]. Untuk dapat meningkatkan pemahaman aparat pemerintah desa dalam pengelolaan keuangan desa, maka perlu dibuatkan sebuah aplikasi yang dapat membantu kinerja aparat pemerintah desa dalam mengelola keuangan desa, khususnya Alokasi Dana Desa.

Penelitian ini membahas pengelolaan keuangan alokasi dana desa khususnya pada tahap pengeluaran dan belanja bendahara terhadap permintaan pelaksana kegiatan. Metode penelitian menggunakan *Design Science Research Method* (DRSM) yang terdiri dari 6 (enam) tahapan, yaitu , yaitu identifikasi masalah, penetapan tujuan, perancangan, studi kasus, evaluasi dan komunikasi. Teknik analisa menggunakan model *Unified Model Language* (UML) yang terdiri dari *class diagram, use case diagram, sequential diagram, dan activity diagram*. Sedangkan alat bantu perancangan sistem menggunakan Microsoft Visual Studio 2012, perancangan laporan menggunakan Crystal Report dan perancangan database menggunakan MySql server.

Hasil penelitian adalah sebuah aplikasi keuangan yang dapat digunakan oleh Bendahara Desa dalam menatausahakan pengeluaran/ belanja permintaan pelaksana kegiatan, sehingga mempermudah bendahara dalam menyimpan bukti transaksi belanja serta mempermudah dalam pembuatan Laporan Realisasi Anggaran Pendapatan dan Belanja Desa (LRAPB Desa).

Disarankan untuk penelitian selanjutnya agar aplikasi dapat dikembangkan untuk pelaksanaan keuangan dengan menggunakan sumber pembiayaan dana lain, seperti Dana Desa, Bantuan Pihak ke tiga, Bantuan Pemerintah Kabupaten/Kota dan sumber lainnya. Untuk menjawab transparansi keuangan, aplikasi dapat dikembangkan menjadi sebuah aplikasi yang dapat menampilkan informasi keuangan Desa yang berisikan

jumlah anggaran pendapatan, belanja dan pembiayaan, yang akuntable dan dapat dipertanggung jawabkan.

## 2. Tinjauan Pustaka

Beberapa teori yang dijadikan sebagai sumber referensi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 2.1 Pengertian Aplikasi

Aplikasi adalah program yang memiliki aktivitas pemrosesan perintah yang diperlukan untuk melaksanakan permintaan pengguna dengan tujuan tertentu. Sedangkan menurut Janner (2006 : 22) aplikasi adalah program atau sekelompok program yang dirancang untuk digunakan oleh pengguna akhir (end user) [6].

### 2.2 Alokasi Dana Desa

Alokasi Dana Desa biasa disebut dengan ADD adalah Alokasi khusus Desa yang dialokasikan oleh pemerintah melalui Pemerintah Daerah (Kabupaten). Tujuan utamanya adalah untuk mempercepat pembangunan tingkat Desa baik pembangunan fisik (sarana prasarana) maupun sumber daya manusia. (Sumber : *www. Pusat Panduan. com/Definisi Alokasi Dana Desa, diakses tanggal 7 Mei 2012*) [7].

PP Nomor 60 Tahun 2014 tentang Dana Desa yang bersumber dari APBN, sebagaimana telah diubah dengan PP Nomor 22 Tahun 2015 dan terakhir kali disempurnakan dengan PP Nomor 8 Tahun 2016. Selanjutnya, secara teknis pengalokasian dana desa telah diatur dalam Peraturan Menteri Keuangan Nomor 49 Tahun 2016 tentang Tata Cara Pengalokasian, Penyaluran, Penggunaan, Pemantauan dan Evaluasi Dana Desa. Sumber pendapatan kedua terbesar bagi anggaran desa (kira-kira 30–35 persen dari pendapatan APBDes) adalah Alokasi Dana Desa (ADD) yang merupakan bagian dari dana perimbangan yang diterima kabupaten/kota. ADD paling sedikit 10 persen dari dana perimbangan yang diterima kabupaten/kota dalam APBD setelah dikurangi DAK.[8]

### 2.3 Penggunaan Dana Desa

Penggunaan alokasi dana desa merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari penggunaan keuangan desa, maka seluruh kegiatan yang didanai harus direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi secara terbuka dengan prinsip dari, oleh dan untuk rakyat. Dalam rangka mendukung pelaksanaan kelancaran dalam penggunaan alokasi dana desa dibentuk pelaksana kegiatan tingkat desa, tim fasilitasi dari kecamatan dan tim Pembina dari tingkat kabupaten untuk meningkatkan sarana dan pelayanan masyarakat berupa pemenuhan kebutuhan dasar, penguatan kelembagaan desa dan kegiatan lainnya yang dibutuhkan masyarakat desa yang di putuskan dalam musyawarah desa [9].

2.4 Keuangan Desa

Pengertian Keuangan Desa menurut UU Desa adalah semua hak dan kewajiban desa yang dapat dinilai dengan uang serta segala sesuatu berupa uang dan barang yang berhubungan dengan pelaksanaan hak dan kewajiban Desa. Hak dan kewajiban tersebut menimbulkan pendapatan, belanja, pembiayaan yang perlu diatur dalam pengelolaan keuangan desa yang baik. Siklus pengelolaan keuangan desa meliputi perencanaan, pelaksanaan, penatausahaan, pelaporan, dan pertanggungjawaban, dengan periodisasi 1 (satu) tahun anggaran, terhitung mulai tanggal 1 Januari sampai dengan 31 Desember seperti terlihat pada Gambar 1 :



Gambar 1. Siklus Pengelolaan Keuangan Desa

Setiap tahapan proses pengelolaan keuangan desa tersebut memiliki aturan-aturan yang harus dipahami dan dilaksanakan sesuai dengan batasan waktu yang telah ditentukan,

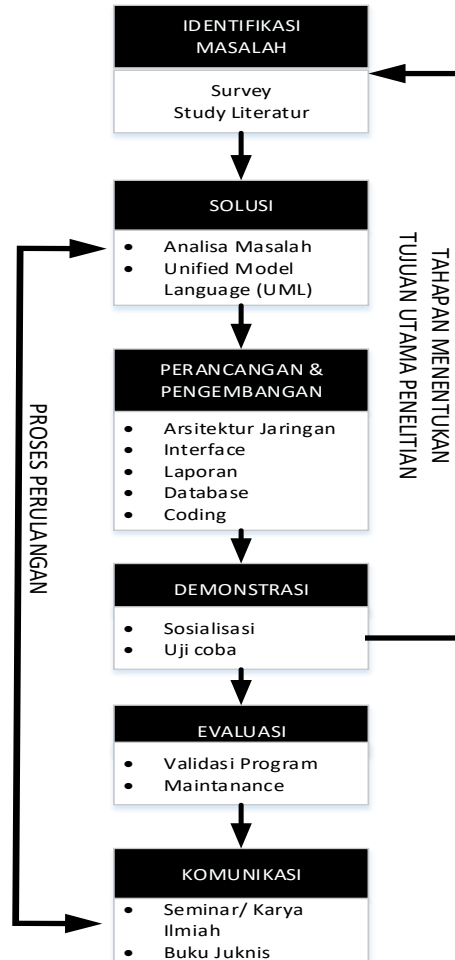
2.5 Unified Model Language (UML)

UML dalam sebuah bahasa untuk menentukan visualisasi, konstruksi, dan mendokumentasikan artifacts dari sistem *software*, untuk memodelkan bisnis, dan sistem *non-software* lainnya. UML merupakan sistem arsitektur yang bekerja dalam OOAD dengan satu bahasa yang konsisten untuk menentukan, visualisasi, konstruksi dan mendokumentasikan *artifact* yang terdapat dalam sistem. *Artifact* adalah sepotong informasi yang digunakan atau dihasilkan dalam suatu proses rekayasa *software*. *Artifact* dapat berupa model, deskripsi atau *software*[10]. UML digunakan untuk memvisualisasikan dan mendokumentasikan hasil analisa dan desain yang berisi sintak dalam memodelkan sistem secara visual. Juga merupakan satu kumpulan konvensi pemodelan yang digunakan untuk menentukan atau menggambarkan sebuah sistem *software* yang terkait dengan[11].

3. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang mengadopsi metode penelitian *Design Science Research Method (DSRM)* yang terdiri dari 6 (enam) tahapan, yaitu identifikasi masalah, penetapan tujuan, perancangan, studi kasus, evaluasi dan komunikasi. [12]

Tahapan penelitian DSRM dapat dilihat pada Gambar 2:



Gambar. 2. Metode Design Science Research Method

Gambar 2 menjelaskan tentang tahapan penelitian DSRM yang terdiri dari:

1) Identifikasi Masalah

Tahapan yang dilakukan pada Identifikasi masalah adalah, melakukan survey kelokasi untuk mengenali permasalahan yang sebenarnya terjadi dalam pelaksanaan keuangan desa, dan studi literatur.

2) Menentukan Solusi permasalahan

Tahap selanjutnya adalah mengelompokkan permasalahan dan memberikan solusi serta masukan aparatur pemerintahan Desa tentang kemudahan yang diperoleh dari aplikasi yang akan dikembangkan

### 3) Perancangan dan Pengembangan

Pada tahap perancangan yang dilakukan adalah merancang arsitektur jaringan komputer, merancang interface aplikasi (input), perancangan proses menggunakan UML, dan perancangan output menggunakan SAP Crystal Report. Langkah yang dilakukan pada tahap pengembangan adalah membuat blue print atau kode program aplikasi.

### 4) Demonstrasi

Sebelum implementasi dilakukan, maka langkah selanjutnya adalah melakukan sosialisasi dan uji coba terhadap aplikasi yang dikembangkan untuk mengetahui kesalahan-kesalah yang terdapat pada modul aplikasi selama pengembangan. Disamping itu demonstrasi juga bertujuan untuk mendapatkan masukan-masukan dari pengguna aplikasi.

### 5) Evaluasi

Hasil uji coba kemudian di evaluasi untuk mengetahui kelemahan sistem atau kekurangan-kekurangan sistem. Apakah aplikasi yang dikembangkan sudah sesuai dengan kebutuhan atau masih perlu diperbaiki lagi.

### 6) Komunikasi

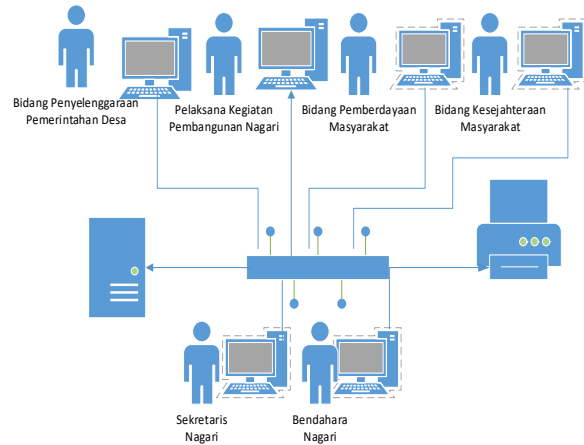
Tahapan dari pengembangan aplikasi adalah mendokumentasikan pengetahuan yang dikumpulkan secara menyebar dan dapat dibahas dalam komunitas akademik dalam bentuk seminar, artikel ilmiah, ataupun buku ajar.

#### 3.1 Obyek dan Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di Desa Durian Tinggi, Kecamatan Kapur IX, Kabupaten Lima Puluh Kota dengan obyek penelitian adalah Perangkat Pemerintahan Desa yang terdiri dari, Sekretaris, Bendahara, dan pelaksana kegiatan sebagai administrator dan operator aplikasi keuangan yang dikembangkan. Berdasarkan hasil survey kelokasi, maka dapat ditetapkan bentuk perancangan arsitektur jaringan aplikasi yang akan dikembangkan seperti terlihat pada Gambar 3.

#### 3.2 Jenis dan Sumber Data

Penelitian ini menggunakan data primer dan data sekunder. Data primer didapat dari hasil wawancara dengan Sekretaris, Bendahara dan Kaur Pembangunan, sedangkan data sekunder di dapatkan dari data-data berupa profil desa dan beberapa dokumen terkait dengan pelaksanaan keuangan di Desa Durian Tinggi.



Gambar.3. Rancangan Arsitektur Aplikasi

#### 3.3 Instrumen Penelitian

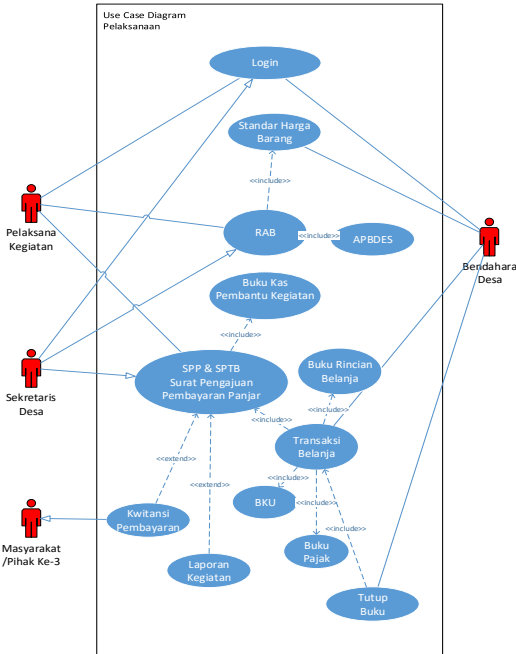
Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini beberapa bukti transaksi pengeluaran dan belanja Bendahara terhadap permintaan pelaksanaan kegiatan dan laporan realisasi anggaran dan pendapatan belanja desa yang digunakan sebagai pedoman perancangan *interface*, database dan report pada aplikasi, yaitu berupa Bukti transaksi penerimaan / pembayaran, Laporan Realisasi APB Desa. Sedangkan kuisisioner yang dirancang, digunakan sebagai alat untuk menentukan kepuasan pengguna terhadap aplikasi yang dijalankan. Lembar kuisisioner diisi dengan cara memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian, dimana penskoran masing-masing item menggunakan skala *likert*. Skala Likert berwujud kumpulan pertanyaan-pertanyaan sikap yang ditulis, disusun dan dianalisis sedemikian rupa sehingga respons seseorang terhadap pertanyaan tersebut dapat diberikan angka (skor) dan kemudian dapat diinterpretasikan.[13], dalam Arikunto (2009:180) yang sudah dimodifikasi dengan 4 alternatif yaitu 1 = Sangat Setuju, 2= Setuju, 3= Kurang Setuju, 4= Tidak Setuju.

Karena keterbatasan media penyampaian pada artikel, maka berdasarkan instrumen yang didapat, perancangan input yang ditampilkan hanya untuk interface entry transaksi pengeluaran/belanja oleh Bendahara Desa berdasarkan permintaan pelaksana kegiatan. Sedangkan bentuk output yang ditampilkan hanya bentuk output bukti pengeluaran dan belanja, serta laporan realisasi APB Desa yang terlihat pada Gambar 4,5, 6, dan Tabel 1.

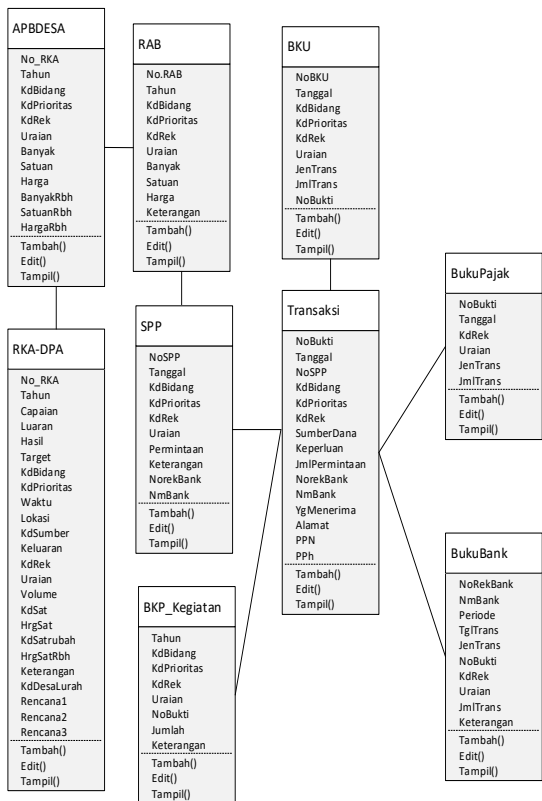


3.4 Analisis Sistem

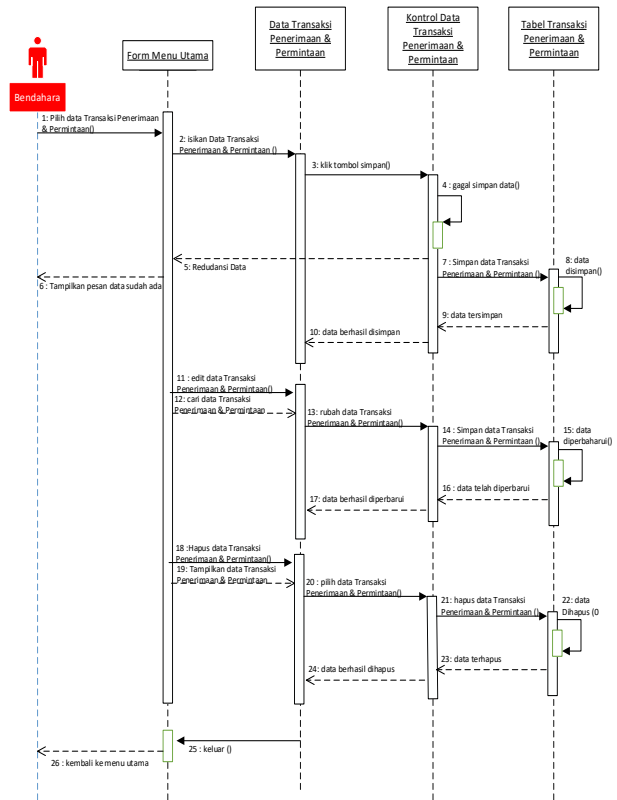
Analisis sistem menggunakan menggunakan model *Unified Model Language (UML)* yang terdiri dari *usecase diagram*, *class diagram*, *sequencial diagram* dan *activity diagram* yang ditunjukkan pada Gambar 7,8,9,10.



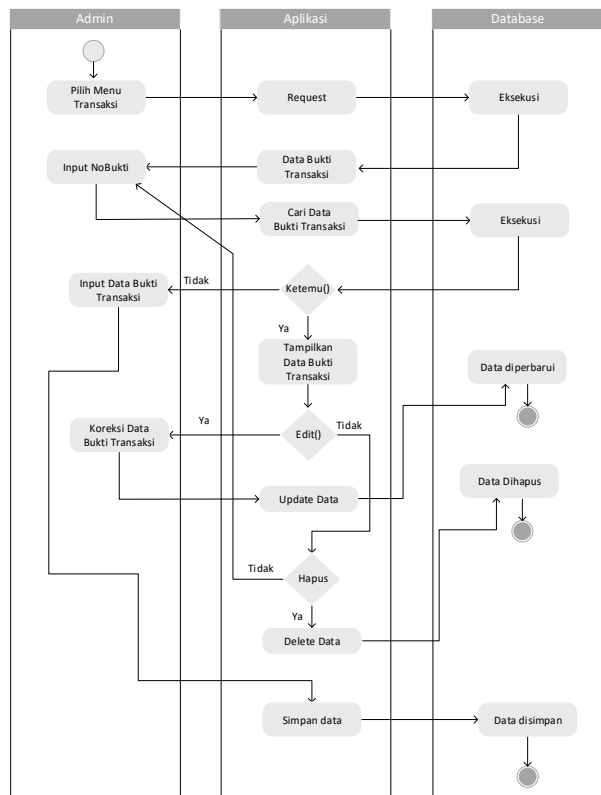
Gambar.7. Usecase Diagram Pelaksanaan Keuangan Desa



Gambar.8. Class Diagram



Gambar.9. Sequence Diagram Bukti Transaksi



Gambar.10. Activity Diagram Bukti Transaksi

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang diperoleh dari hasil penyebaran kuisioner dilakukan dengan cara menentukan skor jawaban menggunakan skala likert, menentukan skor tertinggi dengan rumus :

$$\text{Jumlah skor tertinggi} = \text{jumlah validator} \times \text{jumlah indikator} \times \text{skor maksimal.}$$

Menentukan jumlah skor dari masing-masing responden dengan menjumlahkan semua skor yang diperoleh dari masing-masing indikator, dan menentukan nilai validitas dilakukan dengan menggunakan rumus kriteria validasi seperti Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Validasi

Kriteria	Rentangan Persentase (%)
Sangat valid	81 - 100
Valid	61 - 80
Cukup valid	41 - 60
Kurang valid	21 - 40
Tidak valid	0 - 20

Sumber: Dimodifikasi dari (Riduwan, 2011:89)

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Dimana :

- P = Nilai akhir
- F = Perolehan skor
- N = Skor maksimum

3.6 Pengujian Software

Pengujian adalah suatu proses pengeksekusian program yang bertujuan untuk menemukan kesalahan yang tidak disengaja dan bertujuan untuk menunjukkan kesesuaian fungsi-fungsi perangkat lunak dengan spesifikasinya. [14]. Pegujian dilakukan dengan cara menguji kemungkinan kesalahan yang terjadi untuk setiap proses secara *black box testing*. *Black-Box Testing* merupakan pengujian yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak, tester dapat mendefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program[15].

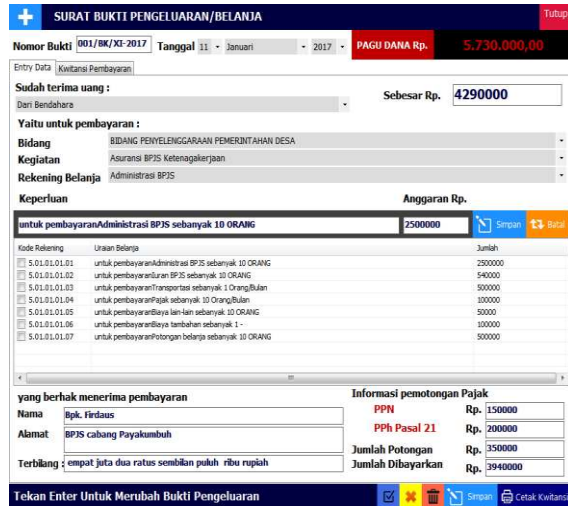
Berdasarkan hasil testing pada setiap modul yang terdapat pada aplikasi menghasilkan data 100% yang valid, dengan modul yang dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil pengujian Blackbox

Komponen	Hasil
Modul Login	Valid
Modul Transaksi	Valid
Modul Bukti Transaksi	Valid
Modul Laporan RAPB Desa	Valid

4. Hasil dan Pembahasan

Pada artikel ini yang menjadi pokok pembahasan adalah bagaimana perancangan dan implementasi yang dapat digunakan dalam proses pelaksanaan dan penatausahaan keuangan desa. Hasil penelitian berdasarkan fokus penelitian hanya menampilkan form entry bukti pengeluaran/ belanja, cetak bukti pengeluaran belanja, dan laporan realisasi APB Desa seperti Gambar 11,12, dan 11.



Gambar.11. Form Entry Bukti Pengeluaran

Gambar 11 menunjukkan bukti belanja No.001/BK/XI-2017, tanggal 11 Januari 2017 dikeluarkan oleh bendahara sejumlah Rp. 4.290.000 untuk pembayaran kegiatan Bidang Penyelenggaraan Pemerintahan Desa pada kegiatan belanja Asuransi BPJS Ketenagakerjaan yang terdiri dari 7 (tujuh) sub item belanja.

KUITANSI PENGELUARAN		
Sudah terima dari : Dari Bendahara		Nomor Kuitansi : 001/BK/XI-2017
Banyaknya uang	Rp. : 4.290.000,00	
Untuk pembayaran		
Nama Kegiatan	: BIDANG PENYELENGGARAAN PEMERINTAHAN DESA Asuransi BPJS Ketenagakerjaan	
Rincian Rekening Belanja		
KODE	U R A I A N	JUMLAH Rp.
5.01.01.01.01	untuk pembayaran Administrasi BPJS sebanyak 10 ORANG	2.500.000
5.01.01.01.02	untuk pembayaran Urusan BPJS sebanyak 10 ORANG	540.000
5.01.01.01.03	untuk pembayaran Transportasi sebanyak 1 Orang/Bulan	500.000
5.01.01.01.04	untuk pembayaran Pajak sebanyak 10 Orang/Bulan	100.000
5.01.01.01.05	untuk pembayaran Biaya lain-lain sebanyak 10 ORANG	50.000
5.01.01.01.06	untuk pembayaran Biaya tambahan sebanyak 1 -	100.000
5.01.01.01.07	untuk pembayaran Potongan belanja sebanyak 10 ORANG	500.000
<b>Potongan Pajak</b>		Durian Tinggi, 11-Januari-2017 Yang menerima
Pot. Pajak PPN	: 150.000	
Pot. Pajak Penghasilan	: 250.000	
Total yang dibayarkan		<b>Bpk. Faisal</b>
<b>Terbilang Rp.</b>	<b>empat juta dua ratus sembilan puluh ribu</b>	

Gambar.12. Hasil Kuitansi Transaksi

Gambar 12 menunjukkan output Bukti pengeluaran/belanja No.001/BK/XI-2017, tanggal 11 Januari 2017 dikeluarkan oleh bendahara sejumlah Rp. 4.290.000 untuk pembayaran kegiatan Bidang Penyelenggaraan Pemerintahan Desa pada kegiatan belanja Asuransi BPJS Ketenagakerjaan yang terdiri dari 7 (tujuh) sub item belanja

**LAPORAN REALISASI PELAKSANAAN  
ANGGARAN PENDAPATAN DAN BELANJA DESA  
SEMESTER PERTAMA / AKHIR TAHUN  
PEMERINTAH NAGARI DURIAN TINGGI KEC. KAPUR IX  
TAHUN ANGGARAN 2017**

Kode Rekening	Uraian	Anggaran Rp.	Realisasi Rp.	Lebih/Kurang Rp.	Ket.
1	2	3	4	5	6
<b>4 PENDAPATAN</b>					
4.01	Penerimaan Asli Desa				
4.01.01					
4.01.01.01	Hasil Usaha				
4.01.01.01.01	Melompok/latang	22.500,000			
4.01.01.02	Gambar Kering	35.000,000			
4.01.01.03	Usaha kelompok/latang	3.650,000			
4.01.01.04	Usaha lain	2.500,000			
4.01.01.05	Usaha kelompok/latang	2.000,000			
4.01.01.06	Usaha BUMDES	5.000,000			
4.01.01.07	Usaha Tembak/Tan	2.300,000			
4.01.01.08	Usaha Ite	500,000			
	<b>Sub Total Rp.</b>	<b>73.450,000</b>			
<b>5 BELANJA</b>					
5.01	BIDANG PENYELENGGARAAN PEMERINTAHAN DESA				
5.01.01	Asuransi BPJS Ketenagakerjaan				
5.01.01.01	BELANJA PEGAWAI				
5.01.01.01.01	Administrasi BPJS	2.900,000	3.900,000	0	
5.01.01.01.02	Jurus BPJS	940,000	940,000	0	
5.01.01.01.03	Transportasi	500,000	500,000	0	
5.01.01.01.04	Pajak	100,000	100,000	0	
5.01.01.01.05	Biaya lain-lain	150,000	50,000	100,000	
5.01.01.01.06	Biaya tambahan	1.280,000	100,000	1.180,000	
5.01.01.01.07	Potongan belanja	500,000			
5.01.01.01.08	sisas	100,000			
	<b>Sub Total Rp.</b>	<b>5.730,000</b>	<b>3.790,000</b>	<b>1.940,000</b>	
<b>6 PEMBAYARAN</b>					
6.01	Penerimaan Pembelian				
6.01.01					
6.01.01.01	SUPA				
6.01.01.01.01	SUPA tahun 2016	15.000,000			
	<b>Sub Total Rp.</b>	<b>15.000,000</b>			
6.01.02	Penerimaan Dana Casangan				
6.01.02.01	Dana Casangan Desa	50.000,000			
6.01.02.02	Dana Casangan Desa Masyarakat	20.000,000			
	<b>Sub Total Rp.</b>	<b>70.000,000</b>			

DURIAN TINGGI, 11 Nopember 2017  
WALI NAGARI DURIAN TINGGI

Gambar.13. Hasil Laporan Realisasi Pelaksanaan APBDDesa

Gambar 13 menunjukkan laporan Realisasi Pelaksanaan APB Desa yang terdiri dari Pendapatan sebesar Rp. 74.450.000, belanja Bidang penyelenggaraan pemerintahan desa sebesar Rp. 5.720.000 dan pembiayaan sebesar Rp. 15.000.000 + Rp. 70.000.000, pada kolom realisasi belanja terlihat biaya yang dikeluarkan sebesar Rp. 3.790.000 ditambah potongan belanja sebesar Rp. 500.000 sehingga jumlah belanja sebenarnya adalah Rp. 4.290.000.

Tabel 4 melihat hasil skor rata-rata yang diperoleh dari 3 (tiga) orang responden dengan 10 kriteria penilaian adalah SV (sangat valid) artinya semua operator yang menjalankan aplikasi menyatakan sangat puas dan aplikasi ini sangat membantu pekerjaan Bendahara dalam mengelola keuangan khususnya dalam pencatatan transaksi pengeluaran/belanja.

Tabel.4. Nilai Validasi Kepuasan Pengguna

No	Kriteria	R1	R2	R3	Skor	Nilai Validasi (%)	Kategori
<b>A.Content</b>							
	A.1	4	4	4	12	100	SV
	A.2	4	4	3	11	91.6	SV
	A.3	4	4	4	12	100	SV
<b>B.Accuracy</b>							
	B.4	4	4	4	12	100	SV
	B.5	4	3	3	10	83.3	SV
<b>C.Performance</b>							
	C.6	4	3	3	10	83.3	SV
	C.7	4	3	4	11	91.6	SV
<b>D.Ease of use</b>							
	D.8	3	4	3	10	83.3	SV
	D.9	4	4	4	12	100	SV
	D.10	3	4	4	11	83.3	SV
	<b>Jumlah Validasi</b>	<b>38</b>	<b>37</b>	<b>36</b>	<b>111</b>	<b>916,4</b>	<b>SV</b>
		<b>95</b>	<b>92,5</b>	<b>90</b>		<b>92,5</b>	<b>SV</b>

### 5. Kesimpulan

Hasil penerapan sistem/aplikasi pelaksanaan dan penatausahaan keuangan pada Kantor Wali Desa Durian Tinggi berjalan dengan baik dan sudah dilakukan pengujian terhadap beberapa modul aplikasi yang digunakan oleh masing-masing operator.

#### 5.1 Simpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah :

- Aplikasi yang dirancang dapat membantu Bendahara Desa dalam mencatat setiap transaksi pengeluaran/belanja dan membuat bukti pengeluaran/belanja.
- Aplikasi juga mempermudah Bendahara dalam membuat laporan Realisasi APBDDesa.
- Hasil pengujian terhadap aplikasi menggunakan *blackbox testing* menunjukkan hasil yang valid.
- Tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi menunjukkan nilai validasi di atas 90 %, artinya pengguna merasa puas dengan sistem yang diterapkan.

#### 5.2 Saran

Aplikasi pelaksanaan dan penatausahaan keuangan Alokasi Dana Desa berbasis .net framework 4.5 masih jauh dari sempurna, dan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu perlu dilakukan pengembangan dan penyempurnaan lebih lanjut guna memenuhi kebutuhan pemerintahan desa dalam pengelolaan dana desa secara transparan, akuntabel dan dapat dipertanggung jawabkan. Adapun saran-saran terhadap pengembangan aplikasi ini untuk kedepannya adalah sebagai berikut :

- Tersedianya fitur analisis satuan harga barang untuk jenis barang dan jasa pada saat pengisian RAB oleh bidang Pembangunan Desa.



- b. Tersedianya fitur standar harga barang berdasarkan survey harga dari beberapa distributor.
- c. Terintegrasinya aplikasi keuangan dengan sistem anjungan informasi desa, agar Informasi Grafik pengelolaan Dana Desa dapat ditampilkan setiap saat, dan diketahui oleh masyarakat secara transparan.
- d. Agar tidak terjadi pekerjaan ganda/berulang, maka perlu adanya pembagian tugas yang jelas untuk setiap bidang.

### Ucapan Terimakasih

Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada RISTEK DIKTI yang telah memberikan bantuan Dana penelitian pada SKIM Penelitian Dosen Pemula Tahun 2017 sesuai dengan Surat Perjanjian Penugasan Pelaksanaan Program Penelitian Nomor : **050/Kontrak-Penelitian/K-10/KM/2017**. Tidak lupa pula ucapan terimakasih atas kerjasama lembaga Penelitian Pengabdian Pada Masyarakat (PPPM) Sekolah Tinggi Teknologi Payakumbuh, Aparatur Pemerintahan Desa Durian Tinggi yang telah bersedia memberikan data dan informasi selama penelitian berlangsung, serta Tim yang terlibat selama penelitian berlangsung.

### 6. Daftar Rujukan

- [1] Y. D. Ristanti., "Undang-undang otonomi daerah dan pembangunan ekonomi daerah," *Ris. Akunt. Keuang.*, vol. 2, no. 2, 2017.
- [2] E. Hariyati, "Peran Kepala Desa Dalam Penyelenggaraan Pemerintahan Desa Batu Balai Kecamatan Muara Bengkal Kabupaten Kutai Timur," *eJournal Ilmu Pemerintah.*, vol. 3, no. 4, pp. 1914–1927, 2015.
- [3] W. Hariyadi, "Perbandingan Pengelolaan Alokasi Dana Desa Di Desa Mendik Dan Desa Mendik Bhakti Kecamatan Long Kali Kabupaten Paser," *eJournal Pemerintah. Integr.*, vol. 5, no. 6, pp. 89–98, 2017.
- [4] A. K. Widagdo, A. Widodo, and M. Ismail, "Sistem Akuntansi Pengelolaan Dana Desa," *J. Ekon. dan Bisnis*, vol. 19, no. 2, pp. 323–340, 2016.
- [5] BPKP, "Petunjuk Pelaksanaan Bimbingan dan Konsultasi Pengelolaan Keuangan Desa," 2015, p. 2.
- [6] E. Yogyakarta and I. Rizkiansyah, "Bermain Piano Berbasis Multimediadi Lembaga Kursus Musik Media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pembelajaran . Menurut Latuheru ( 1988 : 11 ), bahwa media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau ," 2009.
- [7] Thomas, "Pengelolaan Alokasi Dana Desa Dalam Upaya Meningkatkan Pembangunan Di Desa Sebwang Kecamatan Sesayap Kabupaten Tana Tidung," *Ejournal Pemerintah. Integr.*, vol. Vol.1, no. No.1, pp. 51–64, 2013.
- [8] KOMPAK, "Dana Desa dan Penanggulangan Kemiskinan," *Kementerian PPN/Bappenas*. pp. 1–16, 2017.
- [9] T. Riyanto, "Akuntabilitas Finansial Dalam Pengelolaan Alokasi Dana Desa (Add) Di Kantor Desa Perangat Selatan Kecamatan Marangkayu Kabupaten Kutai Kartanegara," *eJournal Adm. Negara*, vol. 3 No 1, no. 1, pp. 119–130, 2015.
- [10] M. Y. Herdiansyah, I. Afrianto, and J. D. Bandung, "Pembangunan Aplikasi Bantu Dalam Menghafal Al-Qur ' An Berbasis Mobile Teknik Informatika – Universitas Komputer Indonesia Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika ( KOMPUTA )," *J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 2, no. 2, 2013.
- [11] Haviluddin, "Memahami Penggunaan UML ( Unified Modelling Language )," vol. 6, no. 1, pp. 1–15, 2011.
- [12] Dilson & Lilik, "SATIN – Sains dan Teknologi Informasi Penilaian Aspek Pengetahuan Kurikulum 2013," *SATIN*, vol. 2 NO 2, pp. 83–89, 2016.
- [13] Risnita, "Pengembangan skala model likert," *Edu-Bio*, vol. 3, pp. 86–99, 2010.
- [14] M. K. Mz, "No Title," *Mikrotik*, vol. 06 Nomor: , 2016.
- [15] M. S. Mustaqbal, R. F. Firdaus, and H. Rahmadi, "( Studi Kasus : Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN )," *JITTER*, vol. I, no. 3, pp. 31–36, 2015.