

# Rancang Bangun Sistem Publikasi Realisasi Anggaran Desa Berbasis WEB (Studi Kasus : Pada desa *Kabubu* kecamatan. *Topoyo* kabupaten. *Mamuju Tengah*)

Wardani<sup>1)</sup> , Faisal Akib<sup>2)</sup>, Rahman<sup>3)</sup> , Wahyuddin Saputra<sup>4)</sup>

Sistem Informasi

Fakultas Sains dan Teknologi

E-mail: [wardanisya@gmail.com](mailto:wardanisya@gmail.com)<sup>1)</sup>, [faisal@uin-alauddin.ac.id](mailto:faisal@uin-alauddin.ac.id)<sup>2)</sup>, [rahman.mallawing@uin-alauddin.ac.id](mailto:rahman.mallawing@uin-alauddin.ac.id)<sup>3)</sup>, [putrawahyudin3@gmail.com](mailto:putrawahyudin3@gmail.com)<sup>4)</sup>

Abstrak:

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya informasi yang diperoleh masyarakat terkait pelaksanaan Alokasi Dana Desa (ADD) yang ada di desa Kabubu. dengan kata lain layanan informasi yang diberikan oleh pemerintah desa masih menggunakan metode manual. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk memudahkan masyarakat mengakses informasi realisasi ADD sehingga dapat meningkatkan partisipasi masyarakat dalam mengawasi penggunaan ADD. Dalam penelitian ini, membahas mengenai perencanaan, pelaksanaan serta laporan realisasi ADD. Guna menunjang Penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan metode kuantitatif melalui observasi, wawancara dan studi pustaka. Kemudian dilakukan analisis data terhadap berbagai kebutuhan sistem yang ada kaitannya dengan sistem yang akan dibangun. Adapun *tools* yang digunakan untuk merancang Sistem Publikasi ini menggunakan *Unified Modeling Language* . Sistem ini dikembangkan dengan menggunakan *Browser* yang dibuat dengan bahasa pemrograman *PHP* dan database *MySQL*. Pengujian aplikasi ini menggunakan metode pengujian unit, pengujian integrasi dan pengujian ISO 9126. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa jumlah masyarakat yang mengetahui informasi pengelolaan ADD meningkat 10%. Dari jumlah sampel data 30 kepala keluarga, sebanyak 10 kepala keluarga sudah mengetahui informasi pengelolaan ADD dan turut berpartisipasi dalam pembangunan desa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa rancang bangun sistem publikasi realisasi anggaran desa berbasis *Web* ini bermanfaat bagi pengguna dengan kategori “baik” yang didukung dengan beberapa pengujian.

**Kata Kunci:** *Sistem informasi, pengelolaan Alokasi Dana Desa*

## PENDAHULUAN

Di setiap desa di Indonesia diberikan anggaran Alokasi Dana Desa atau ADD setiap tahun dengan jumlah tertentu. ADD merupakan dana yang harus dialokasikan oleh pemerintah kabupaten untuk desa, yang bersumber dari bagian dana perimbangan keuangan pusat dan daerah yang diterima dari kabupaten yang penggunaannya 30% untuk belanja aparatur dan operasional serta 70% untuk belanja publik dan pemberdayaan masyarakat (Sanusi dan Djumlani, 2014 : 78).

Dalam pelaksanaan Alokasi Dana Desa (ADD), pemerintah desa ternyata masih memiliki keterbatasan-keterbatasan tertentu khususnya pada pengelolaan pemerintahannya, keterbatasan yang dimaksud tersebut, Watistiono dan Tahir (2006:96) menyatakan bahwa unsur kelemahan yang dimiliki oleh pemerintahan desa pada umumnya yaitu :

1. Kualitas sumber daya aparatur yang dimiliki desa pada umumnya masih rendah.

2. Belum sempurnanya kebijakan pengaturan tentang organisasi pemerintah desa, sejak dikeluarkan Peraturan Pemerintah Nomor 72 Tahun 2005 tentang desa, masih diperlukan beberapa aturan pelaksana baik sebagai pedoman maupun sebagai operasional.
3. Rendahnya kemampuan perencanaan di tingkat desa, sering berakibat pada kurangnya sinkronisasi antara *output* (hasil/keluaran) implementasi kebijakan dengan kebutuhan masyarakat yang merupakan *input* dari kebijakan.
4. Sarana dan prasarana penunjang operasional administrasi pemerintah masih sangat terbatas, selain mengganggu efisiensi dan efektivitas pelaksanaan pekerjaan, juga berpotensi menurunkan motivasi aparat pelaksana, sehingga pada akhirnya menghambat pencapaian tujuan, tugas dan pekerjaan.

Keterbatasan-keterbatasan dalam pengelolaan Alokasi Dana Desa (ADD) dialami oleh desa Kabubu kecamatan Topoyo kabupaten Mamuju Tengah. Desa

Kabubu yang saat ini dipimpin oleh Bapak Marjuni, memiliki wilayah yang didalamnya terdapat 9 Rukun Tetangga (RT) dan memiliki jumlah penduduk kurang lebih 1.415 jiwa. Salah satu contoh keterbatasannya yaitu rendahnya partisipasi masyarakat desa dalam pengelolaan Alokasi Dana Desa (ADD), hal tersebut disebabkan oleh kurangnya informasi yang diperoleh oleh masyarakat.

Saat ini, layanan informasi umum kepada masyarakat menggunakan sebuah papan informasi yang terletak di kantor Desa *Kabubu*. Papan informasi tersebut, berukuran 2 meter x 1 meter yang memuat informasi berupa data-data desa berbentuk *hardcopy*. Oleh karena itu, tidak semua informasi yang berhubungan dengan realisasi anggaran dana desa tersedia dan sampai kepada masyarakat, sehingga kadang kala aparat desa yang dalam hal ini sebagai penyedia layanan informasi, melakukan alternatif penyampaian informasi melalui rapat atau musyawarah desa.

Komputerisasi untuk layanan publikasi anggaran desa khususnya Alokasi Dana Desa pada instansi pemerintahan desa saat ini sangat dibutuhkan, namun tidak semua instansi pemerintah desa menggunakan komputerisasi dalam penyediaan layanan informasi, melainkan masih banyak yang menerapkan sistem manual terlebih pada layanan informasi terkait dengan realisasi Alokasi Dana Desa. Hal tersebut sangat disayangkan karena sistem manual akan membutuhkan waktu dan proses yang lama. Sehingga menjadikan faktor penghambat pertukaran informasi dan tugas-tugas yang seharusnya dapat terselesaikan dengan cepat akan menjadi lama dan tidak akurat.

Sehubungan dengan hal diatas Untuk mengefektifkan realisasi Pembangunan Nasional dalam Perpres No. 2 tahun 2015 tentang RPJMN 2015-2019, perlu adanya sebuah layanan informasi sebagai bentuk transparansi realisasi anggaran desa kepada masyarakat yang mudah diakses, maka akan diangkat sebuah tema skripsi dengan judul “**Rancang Bangun Sistem Publikasi Realisasi Anggaran Desa Berbasis Web**” yang mengacu pada publikasi kepada masyarakat. Website ini dibuat untuk memberikan informasi seputar Desa *Kabubu* khususnya terkait anggaran dana desa, supaya transparansi antar pemerintah desa dengan masyarakat dapat berjalan sesuai Undang – Undang yang berlaku.

## METODOLOGI PENELITIAN

### a. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian saintifik yaitu pendekatan berdasarkan wawancara, ilmu pengetahuan dan teknologi.

### b. Sumber Data

Menurut Suharsimi Arikunto (2010:265), instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Dan sumber data penelitian ini terbagi atas dua:

#### a. Sumber data primer

Pada penelitian ini data primer diperoleh langsung melalui wawancara dengan kepala desa, BPD dan masyarakat desa Kabubu kecamatan Topoyo Kabupaten Mamuju Tengah.

#### b. Sumber data sekunder

Data sekunder umumnya berupa bukti, catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip (data dokumenter) yang dipublikasikan dan yang tidak dipublikasikan.

### c. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode Kuantitatif. Sugiyono (2012:7) metode kuantitatif yaitu metode tradisional, karena metode ini sudah cukup lama digunakan sehingga sudah mentradisi sebagai metode untuk penelitian.

Menurut Sugiyono(2012:137) berdasarkan teknik pengumpulan data penelitian kuantitatif dapat dilakukan dengan cara:

#### a. Observasi

Metode *observasi* merupakan salah satu cara yang bisa digunakan untuk mengumpulkan data. Metode *observasi* ini biasanya digunakan untuk meneliti objek penelitian secara langsung dan mengetahui perilaku masyarakat secara *detail*.

#### b. Wawancara

Wawancara yaitu tanya jawab peneliti dengan narasumber. Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu, percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interview*)

yang mengajukan pertanyaan dan wawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.

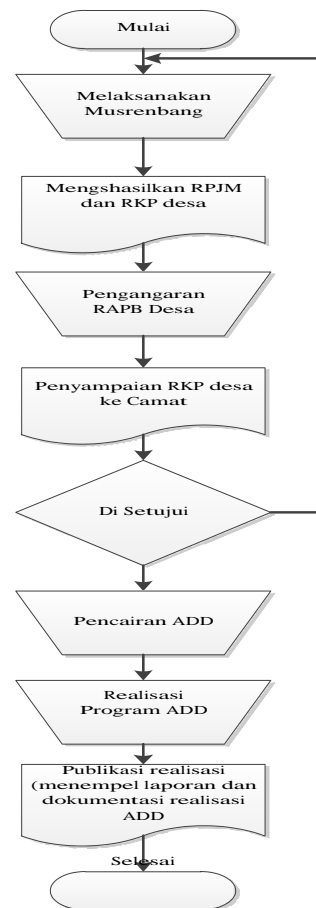
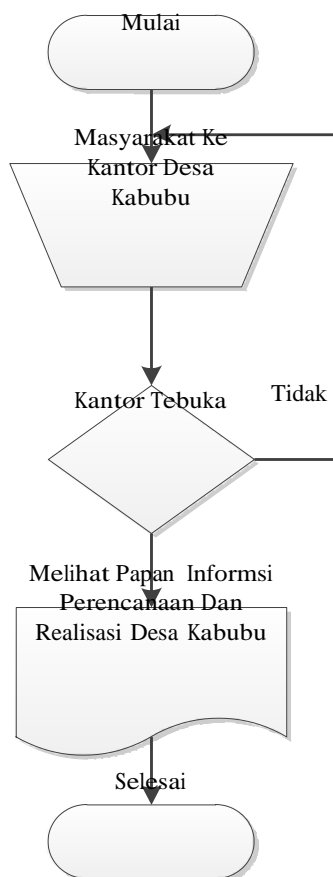
c. Studi Pustaka

Studi Pustaka adalah metode pengumpulan data yang bersumber dari buku referensi, jurnal, paper, *website* dan bacaan – bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian yang dapat menunjang pemecahan permasalahan yang didapatkan dalam penelitian.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**1. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan**

Dalam perancangan aplikasi ini, perlu adanya Analisis sistem yang berjalan yang berlaku dengan mempelajari suatu permasalahan yang terjadi pada objek penelitian. Berikut gambaran bagan alur sistem yang berjalan pada Kantor Desa Kabubu:



**Gambar IV.1 Flowchart Sistem Yang Berjalan**

**2. Perancangan Sistem Yang Diusulkan**

Berdasarkan bagan alur sistem yang berjalan, maka dapat dilakukan pengembangan sistem dengan membangun sebuah Web Publikasi Perencanaan Dan Realisasi Anggaran untuk memudahkan dan bentuk transparansi secara universal dalam penyajian informasi mengenai Desa Kabubu, sehingga perlu disimpulkan rancangan sistem yang diusulkan.

a. Analisis Masalah

Web publikasi perencanaan dan realisasi anggaran desa dibuat untuk memberikan informasi terkait masalah perencanaan desa dan realisasi anggarannya agar pemerintah Desa Kabubu lebih transparan dengan apa yang akan dan telah dilaksanakan.

Pada uraian analisis sistem yang sedang berjalan, masyarakat yang ingin mengetahui informasi terkait realisasi anggaran desa harus datang secara langsung

melihat informasi tersebut di papan informasi yang terletak didalam kantor desa, sedangkan apabila kantor desa tertutup, tentu masyarakat tidak bisa memperoleh informasi yang mereka inginkan. Dengan adanya web publikasi realisasi anggaran desa ini dapat mempermudah masyarakat dalam mengakses informasi realisasi anggaran desa maupun informasi seputar desa Kabubu seperti Profil desa, dan berita terkini seputar desa kabubu yang lebih efektif dan efisien.

Aplikasi ini akan menampilkan perencanaan berupa kegiatan-kegiatan di berbagai bidang dan progres kegiatan yang telah dilaksanakan dan dilengkapi dengan dokumentasi kegiatan, sehingga masyarakat juga dapat mengawasi jalannya pemerintahan desa yang sesuai dengan tupoksinya.

## b. Analisis Kebutuhan Sistem

### 1. Kebutuhan Antar Muka(Interface)

Aplikasi yang dibangun akan mempunyai antar muka yang *familiar* dan mudah digunakan bagi pengguna. Halaman depan pengunjung dapat melihat berita, perencanaan dan realisasi anggaran. Halaman berita, pengunjung pengunjung dapat melihat beberapa berita dan informasi. Pada menu publikasi terbagi atas dua halaman yaitu halaman perencanaan dan realisasi anggaran, pada halaman perencanaan pengunjung dapat melihat daftar perencanaan desa dan bisa langsung mengunduhnya dan pada halaman realisasi anggaran pengunjung dapat melihat daftar realisasi anggaran desa dan bisa langsung mengunduhnya. Kemudian pada halaman regulasi pengunjung dapat melihat daftar regulasi – regulasi terkait dengan desa baik itu regulasi daerah maupun pusat dan pada halaman profil pengunjung dapat melihat profil desa secara singkat baik itu visi misi, struktur organisasi dan tugas pokok, Sedangkan pada halaman kontak pengunjung dapat melihat alamat lengkap desa kabubu.

### 2. Kebutuhan Fungsional

#### 1) Administrator

- a) memasukkan data perencanaan, realisasi

anggaran, berita, profil desa dan regulasi terkait tentang desa

- b) mengubah data perencanaan, realisasi anggaran, berita, profil desa dan regulasi terkait tentang desa

- c) menghapus data perencanaan, realisasi anggaran, berita, profil desa dan regulasi terkait tentang desa

- d) menampilkan data perencanaan, realisasi anggaran, berita, profil desa dan regulasi terkait tentang desa

#### 2) *User* atau Pengunjung

- a) Melihat daftar perencanaan, realisasi anggaran, berita, profil desa dan regulasi terkait tentang desa

- b) Mengunduh daftar perencanaan, realisasi anggaran, dan regulasi terkait tentang desa

- c) Melakukan komentar di form komentar berita

- d) Mengirim kritik dan saran di form kritik saran

### 3. Analisis Kelemahan Sistem

Aplikasi publikasi realisasi anggaran desa ini merupakan aplikasi yang berbasis web yang menampilkan informasi seputar realisasi anggaran desa. Pada aplikasi ini hanya menampilkan informasi seputar relaisasi anggaran Alokasi Dana Desa.

### 4. Pengujian Sistem

Pengujian sistem yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### 1. Pengujian unit (*Unit Testing*)

Menurut Pressman (2012:554), “unit testing menggunakan teknik pengujian dengan menggunakan jalur spesifik di dalam sebuah struktur kontrol dari komponen untuk memastikan cakupan telah lengkap dan dapat mendeteksi kesalahan secara maksimum”. Teknik yang dilakukan pada pengujian unit menurut Pressman (2012:553) adalah “terpusat pada masing– masing unit (misalnya komponen, kelas, atau objek isi aplikasi Web) dari perangkat lunak seperti yang diimplementasikan dalam kode program”. Kode program dikaji apakah terdapat kesalahan.

Kesalahan pada kode program dapat diketahui dengan teknik *White-Box Testing*.

## 2. Pengujian integrasi (*Integration Testing*)

Menurut Pressman (2012: 554), "*Integration Testing* membahas isu – isu yang berkaitan dengan dua masalah yaitu verifikasi dan pembangunan program. Teknik - teknik perancangan kasus pengujian (test case) yang berfokus pada asupan (input) dan luaran (output) lebih lazim selama integrasi, meskipun teknik – teknik menggunakan jalur program tertentu yang mungkin digunakan untuk memastikan keseluruhan jalur kontrol utama". Contohnya *Black-Box Testing*.

## 3. Pengujian ISO 9126

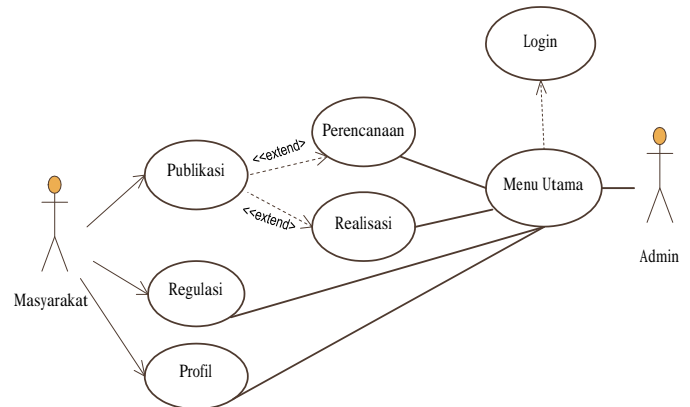
Pengujian ISO 9126 dilakukan untuk mengetahui kualitas perangkat lunak yang telah dibuat. Tahap pengujian adalah sebagai berikut :

- Pengujian *Usability* : dilakukan dengan metode kuesioner SUPR-Q (*Standardized Universal Percentile Rank Questionnaire*) kepada 2 aparat desa dan 3 mahasiswa jurusan Sistem Informasi dan dilakukan pada tahap *acceptance testing* kepada pengguna.
- Pengujian *Efficiency* : dilakukan dengan alat yaitu Yslow.
- Pengujian *Maintainability* : mengacu pada metric dari Rikard Land.
- Pengujian *Portability* : dilakukan dengan cara menjalankan aplikasi pada browser yang berbeda.

### 1. Perancangan *Object Oriented*

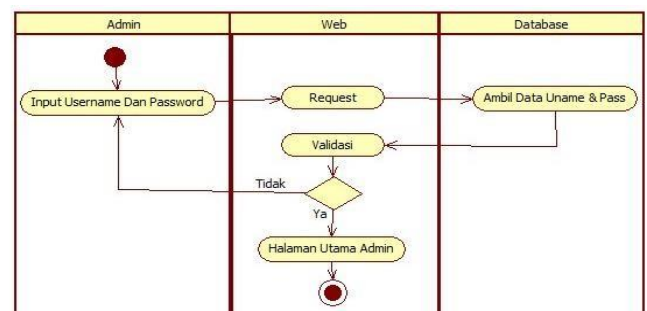
Perancangan object oriented yang digunakan dalam pembangunan website ini adalah Unified Modeling Language (UML), yang terdiri dari Use Case Diagram, Activity diagram , Class diagram , Sequence diagram.

#### a. Use Case Diagram



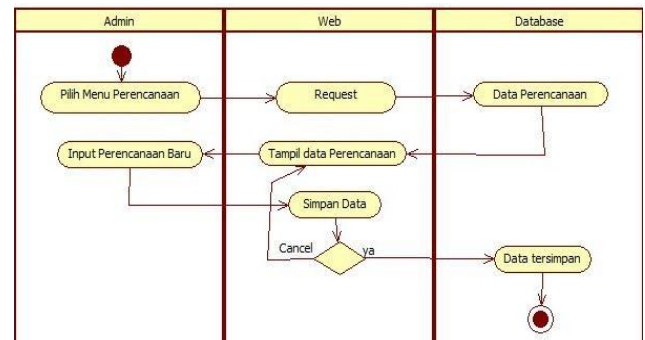
Gambar IV.2 Usecase Diagram

#### b. Activity Diagram Login Admin



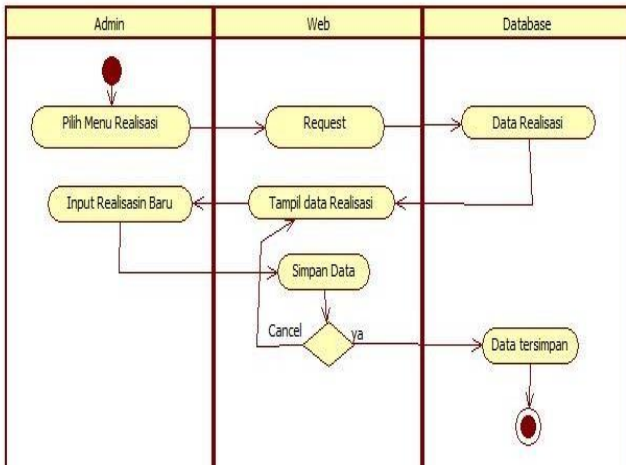
Gambar IV.3 Activity Diagram Login Admin

#### c. Activity Diagram Input Perencanaan



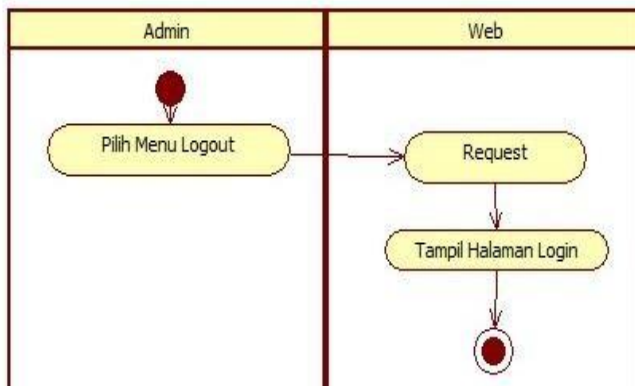
Gambar IV.4 Activity Diagram Input Perencanaan

d. Activity Diagram Input Realisasi



Gambar IV.5 Activity Diagram Admin Input Realisasi

e. Activity Diagram Admin Logout



Gambar IV.9 Activity Diagram Admin Logout

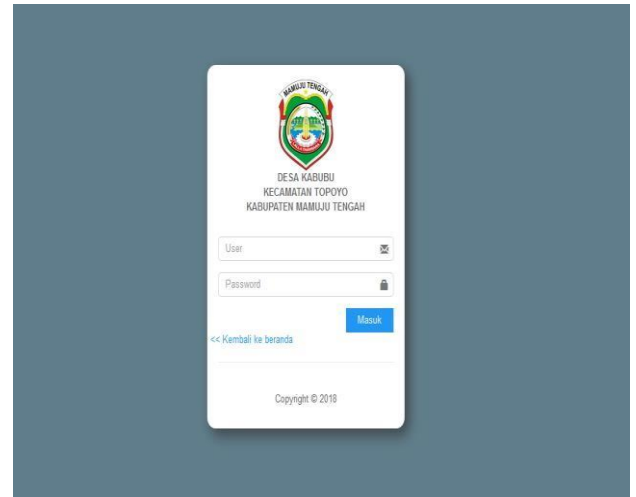
5. Implementasi Aplikasi

Implementasi merupakan tahap penerapan dan pengujian bagi sistem berdasarkan hasil analisa dan perancangan dari bab IV. Pada bab V ini merupakan implementasi hasil rancangan menjadi sebuah aplikasi Rancang Bangun Sistem Publikasi Realisasi Anggaran Desa Berbasis Web dengan menggunakan database MySQL. MySQL adalah multiuser database yang menggunakan bahasa Structured Query Language (SQL).

5. Tampilan Sistem

a. Tampilan sistem meliputi sebagai berikut:

1) Halaman login



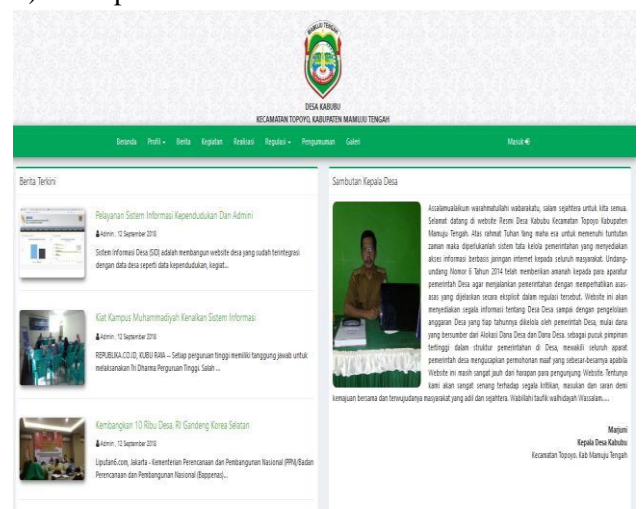
Gambar V. 1. Antarmuka Login

2) Tampilan Dashboard Admin



Gambar V. 2. Tampilan Dashboard Admin

3) Tampilan Informasi



Gambar V. 11. Form informasi

b. Hasil Pengujian Sistem

1. Pengujian *Efficiency*

Pengujian aspek *efficiency* dilakukan dengan menggunakan alat yaitu YSlow dengan bantuan ekstensi Firebug pada browser Firefox. Di dalam aspek *efficiency*, hal yang penting juga untuk dianalisis adalah *time behavior*. *Time behavior* berkaitan dengan kemampuan website dalam memberi respon dan waktu pengolahan yang sesuai, hal ini dikenal dengan *response time*. *Response time* dapat diketahui dengan bantuan website <http://tools.pingdom.com>. Hasil pengujian untuk aspek *efficiency* dapat dilihat pada tabel 33 berikut.

Tabel V.7. hasil pengujian *efficiency*

No	Halaman	Skor	Grade	Response time(detik)
1	Halaman utama	82	B	2,65
2	Menu profil	82	B	2,65
3	Menu perencanaan	82	B	2,65
4	Menu kegiatan	82	B	2,60
5	Menu realisasi	82	B	2,06
6	Menu Regulasi	82	B	2,26
7	Menu login admin	82	B	2,65
8	Halaman admin	82	B	2,27
Rata - rata		93,72		1,776

Skor dan *grade* pada tabel V.7 diatas diperoleh secara otomatis dari pengujian menggunakan tools YSlow. *Response time* diketahui menggunakan tools dengan alamat <http://tools.pingdom.com>. Berdasarkan hasil pengujian tersebut, data dapat dikelompokkan berdasarkan *grade* sebagai berikut:

Tabel V.8. analisis data uji *efficiency*

No	Grade (Score)	Jumlah Halaman	Persentase (%)
1	A (90 - 100)	0	0
2	B (80 - 89)	8	100
3	C (70 - 79)	0	0
4	D (< 69)	0	0
Total		8	100

Hasil pengujian menunjukkan bahwa diperoleh *grade* B sebesar 100%. Berdasarkan keseluruhan hasil pengujian, dapat disimpulkan bahwa rata - rata halaman memiliki *score* 82, *grade* B, dan *response time* sebesar 2,62 detik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan

eMarketer tentang kondisi pengguna dalam menunggu *response time*, maka *response time* sebisa mungkin kurang dari 10 detik agar semakin banyak pengunjung yang akan tetap menunggu di halaman website.

Berikut ini adalah tabel jaminan statistic berdasarkan laporan eMarketer yang dikutip oleh Subraya (2006:6) sebagai berikut:

Tabel V.9 Jaminan Statistic Berdasarkan Laporan eMarketer

Response Time	Persentase pengguna yang menunggu
10 detik	84 %
15 detik	51 %
20 detik	26 %
30 detik	5 %

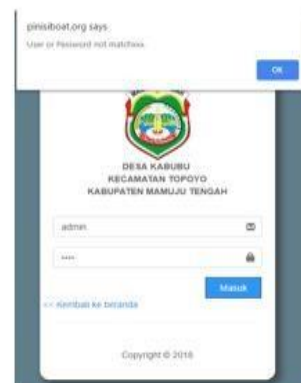
2. Pengujian *maintaniability*

Tabel V.10. instrumen *maintaniability*

Ukuran	Aspek yang dinilai	Hasil yang akan diperoleh
<i>Correct faults</i>	Peringatan Pada aplikasi Untuk Mengidentifikasi Kesalahan	Apabila pengguna Melakukan kesalahan maka aplikasi Akan memunculkan peringatan Agar <u>kesalahan</u> dapat terdeteksi.
<i>Consistency</i>	Penggunaan Satu bentuk Rancangan dalam Keseluruhan aplikasi	Aplikasi memiliki Satu Bentuk rancangan yang sama dan dapat diamati setelah aplikasi Selesai diimplementasikan.
<i>Simplicity</i>	Mudah Dalam pengelolaan Dan Pengembangan Aplikasi	Aplikasi dapat dengan Mudah dikelola dan dikembangkan.

a. Correct Fault

Hasil pengujian ketika pengguna melakukan kesalahan dalam pemakaian maka akan muncul peringatan sebagai berikut :



Gambar V.21. Peringatan Saat Gagal Login



b. *Consistency*

Berdasarkan hasil pengujian dapat diketahui bahwa aplikasi memiliki satu bentuk rancangan yang sama. Tampilan aplikasi dari satu halaman ke halaman yang lain memiliki kemiripan dan konsisten.



c. *Simplicity*


Aplikasi dapat dengan mudah diperbaiki dan dikembangkan karena aplikasi tersebut dibuat berdasarkan prinsip MVC(*Model View Controller*). Apabila ditemukan kesalahan pada suatu fitur maka perbaikan atau pengembangan dapat dilakukan pada salah satu bagian saja tidak perlu merubah keseluruhan aplikasi.

3. Pengujian *Portability*

Pengujian aspek *portability* dilakukan dengan menjalankan aplikasi pada *browser* secara langsung dan menggunakan *browser tester* secara online pada alamat [www.browserstack.com](http://www.browserstack.com). Pengujian dilakukan pada browser Google Chrome, Mozilla Firefox, Internet Explorer, dan Opera. Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel V.11. Hasil Pengujian Aspek *Portability*

No	Browser	Tampilan pada Browser	Keterangan
1.	Mozilla Firefox		Aplikasi dapat berjalan tanpa ditemukan error
2.	Internet Explorer		Aplikasi dapat berjalan tanpa ditemukan error

3.	Google Chrome		Aplikasi dapat berjalan tanpa ditemukan error
4.	Opera		Aplikasi dapat berjalan tanpa ditemukan error

Dari hasil pengujian dapat diketahui bahwa aplikasi dapat berjalan pada browser Google Chrome, Mozilla Firefox, Internet Explorer, dan Opera. Kualitas aplikasi dari aspek *portability* sudah baik dan memenuhi karena aplikasi dapat berjalan pada browser yang berbeda tanpa ditemui error

5. Pengujian integrasi

Pengujian integrasi dilakukan setelah aplikasi selesai dibuat dengan menggunakan metode pengujian *test case black box*. Hasil dari pengujian dapat dilihat pada lampiran. Berdasarkan hasil pengujian *test case black box* tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi dapat berjalan dengan baik dan semua fungsi dapat berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan.

Hasil pengujian *black box* adalah sebagai berikut:

a. Pengujian mengakses halaman utama

Tabel pengujian mengakses halaman utama digunakan untuk mengetahui apakah pengguna dapat mengakses halaman.

Tabel V.12. Pengujian mengakses halaman utama

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Pengguna menuliskan alamat <a href="http://pinisiboat.org/desa-kabubu">http://pinisiboat.org/desa-kabubu</a> pada Browser	Tampil halaman utama	Halaman utama berhasil diakses dan ditampilkan	[√] Diterima [ ] Ditolak

b. Pengujian menu perencanaan

Tabel pengujian mengakses halaman utama digunakan untuk mengetahui apakah pengguna dapat melihat menu perencanaan



**Tabel V.13. Pengujian menu perencanaan**

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik dan pilih menu perencanaan oleh pengguna	Tampil menu perencanaan	Menu perencanaan berhasil ditampilkan	[√] Diterima [ ] Ditolak

c. Pengujian menu realisasi

Tabel pengujian menu realisasi untuk melihat sejauhmana progres dan persentasi realisasi anggaran desa.

**Tabel V.14. Pengujian menu realisasi**

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik dan pilih menu realisasi oleh pengguna	Tampil informasi realisasi	Informasi realisasi berhasil ditampilkan	[√] Diterima [ ] Ditolak

d. Pengujian menu login admin

Tabel pengujian menu login admin untuk memverifikasi pengguna yang akan masuk ke dalam aplikasi.

**Tabel V.15. Pengujian menu login admin**

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Admin menekan tombol masuk di papan navigasi pada halaman utama	Tampil halaman login berisi form <i>username</i> dan <i>password</i>	Halaman login berhasil ditampilkan	[√] Diterima [ ] Ditolak
Admin mengisi form <i>username</i> dan <i>password</i> sesuai data yang diminta	Tampil halaman admin	Halaman admin berhasil ditampilkan	[√] Diterima [ ] Ditolak

**Hasil Penelitian**

Pengujian kelayakan sistem digunakan untuk mengetahui respon pengguna terhadap aplikasi yang dibangun. Pengujian ini dilakukan dengan metode wawancara. Teknik wawancara digunakan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dari sejumlah pertanyaan secara lisan yang diajukan kepada narasumber.

Adapun indikator yang menjadi penilaian dalam pengujian ini yakni sebagai berikut:

- a) Kemudahan dalam penggunaan aplikasi.

- b) Ketertarikan pengguna terhadap aplikasi.
- c) Fungsionalitas aplikasi.
- d) Kemanfaatan aplikasi.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa sebuah *handphone* dengan mengajukan sejumlah pertanyaan kepada narasumber. Dalam melakukan penelitian ini peneliti melakukan wawancara kepada masyarakat desa kabubu. Berikut hasil wawancara:

**Tabel V.7. Pengujian Kelayakan Aplikasi**

Pertanyaan	Jawaban	Persentase
Seberapa mudah aplikasi ini digunakan ?	Cukup mudah	85%
Bagaimana penilaian anda tentang tampilan halaman utama sistem publikasi realisasi dana desa ?	Lumayan	80%
Bagaimana penilaian anda tentang tampilan menu dalam sistem publikasi realisasi dana desa berbasis web?	Lumayan	70%
Bagaimana penilaian anda tentang tampilan menu perencanaan, realisasi dan laporan dalam web ini?	Cukup	75%
Apakah fitur-fitur yang digunakan dalam web mudah digunakan ?	Cukup mudah	80%
Apakah sistem publikasi realisasi dana desa berbasis web memudahkan anda dalam mengakses informasi pengelolaan alokasi dana desa?	Cukup membantu	75%
Apakah sistem publikasi realisasi dana desa berbasis web sudah memenuhi harapan pengguna ?	Lumayan	80%
Apakah Web ini membutuhkan perbaikan ?	Iya	73%

berdasarkan hasil wawancara dengan 30 kepala keluarga (KK) di desa kabubu, diperoleh kesimpulan Berdasarkan jawaban yang diberikan oleh narasumber, bahwa web publikasi realisasi dana desa mudah dipahami, dimengerti, dan cukup membantu dalam meningkatkan partisipasi masyarakat dalam pembangunan desa maupun pengawasan terhadap penggunaan alokasi dana desa. web mempunyai tampilan yang cukup sederhana. Data yang disediakan cukup bermanfaat bagi para pengguna.

Dengan adanya web ini juga membantu masyarakat dalam memantau pengelolaan alokasi dana desa (ADD) dan berpartisipasi aktif dalam perencanaan-perencanaan kegiatan.

Menurut keterangan kepala desa, masyarakat cukup antusias dalam pembangunan desa maupun kegiatan-kegiatan di desa. Hal itu dibuktikan pada kegiatan renovasi kantor desa maupun pada kegiatan-kegiatan desa lainnya. Dengan demikian persentase partisipasi masyarakat dengan adanya sistem publikasi realisasi alokasi dana desa berbasis web ini mengalami peningkatan sekitar 10 %. Dari sampel 30 KK yang telah diwawancarai 10 KK diantaranya sudah berpartisipasi aktif dalam mensukseskan pembangunan di desa.

## KESIMPULAN

Beberapa hal yang dapat diambil kesimpulan dari penulisan tugas akhir ini tentang perancangan web publikasi perencanaan dan realisasi anggaran Desa Kabubu adalah sebagai berikut :

- a. Masyarakat lebih mudah ketika ingin mengetahui informasi seputar Desa Kabubu baik itu tentang perencanaan maupun realisasi anggaran desa dengan mengakses alamat website Desa Kabubu.
- b. Website yang di buat untuk seorang admin atau staff Desa sangat memudahkan untuk mempublikasikan berita atau informasi, regulasi, perencanaan dan realisasi anggaran tentang Desa Kabubu kepada pemerintah jajaran yang lebih tinggi dan masyarakat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arief M Rudianto. *Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan MYSQL*. Yogyakarta:C.V Andi Offset,2011.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Bhasin, Harsh, dik .”Black Box Testing based on Requirement Analysis and Design Specifications”. *International Journal of Computer Applications*, vol. 87 no.18 (February 2014).
- Hanif Nurcholis. *Pertumbuhan dan penyelenggaraan pemerintahan desa*. Jakarta: penerbit ERLANGGA, 2011.
- Hidayat, Rahmat. *Cara praktis membangun Website gratis : Pengertian Website*, Jakarta : PT Elex Media Komputindo Kompas, Gramedia. 2010

Hidayatullah, Priyanto. *Pemrograman Web*.

Bandung : Penerbit Informatika, 2015.

Kadir, Abdul. *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*. Yogyakarta :Andi.Yogyakarta, 2014.

Peraturan Menteri Desa No 22 Tahun 2016 Tentang Penetapan Prioritas Pembangunan Dana Desa Tahun 2017.

Pressman, R.S. *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi Buku I*. Yogyakarta: Andi.2015

Remick, Jarel. *What is a web App? Here's our definition*. Tersedia : [http : //web.appstorm.net](http://web.appstorm.net). 2011 (diakses pada 01 januari 2018)

Republik Indonesia. *Peraturan Menteri Keuangan Republik Indonesia No. 49/PMK.07/2016 Tentang Tata Cara Pengalokasian, Penyaluran, Penggunaan, Pemantauan dan Evaluasi Dana Desa*. Jakarta, (2016).

Ruslan,Rosady. *Manajemen Public Relations & Media Komunikasi*.Jakarta : PT Rajagrafindo Persada. 2008

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Cetakan ke-17. Bandung:Alfabet,2012.

Sujarweni,wiratna. *Akuntansi Desa-Panduan Tata Kelola Keuangan Desa*. Bandung : Fokusmedian.2015