

SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN ANGGARAN PENDAPATAN DAN BELANJA PADA KARANG TARUNA KELURAHAN RANCANUMPANG BERBASIS WEB

INFORMATION SYSTEMS MANAGEMENT OF INCOME AND PURCHASING MANAGEMENT AT KARANG TARUNA RANCANUMPANG VILLAGE WEBSITE BASED

Rezky Ferdian¹, Deasy Purnamasari, S.Si, M.T

Program Studi Sistem Informasi – Universitas Komputer Indonesia

Email : rezkyferdian94@gmail.com

Abstrak - Sistem informasi pengelolaan anggaran pendapatan dan belanja merupakan sistem informasi yang akan diterapkan di Karang Taruna Kelurahan Rancanumpang, mengingat anggaran pendapatan yang bersumber dari dana bantuan pemerintah Kota Bandung yaitu PIPPK (Program Inovasi Pembangunan dan Pemberdayaan Kewilayahan) dan Kas harus di manfaatkan secara baik dan tepat guna. Sistem informasi ini bertujuan untuk mengelola data-data sumber pendapatan Karang Taruna dan data belanja Karang Taruna. Metode penelitian yang dilakukan merupakan penelitian deskriptif yaitu bertujuan untuk menggambarkan secara cermat karakteristik dari suatu kondisi, gejala, atau masalah yang di teliti dalam sebuah situasi. Perancangan sistem ini dibuat sebagai mana untuk mempersiapkan proses implementasi sesuai yang dibutuhkan, dan untuk menggambarkan secara jelas proses-proses yang diinginkan pengguna. Sesuai metode pendekatan yang akan digunakan adalah pendekatan objek, maka model yang di gunakan untuk menggambarkan keseluruhan dari proses perancangan sistem menggunakan diagram UML.

Kata Kunci : Sistem, Informasi, Sistem Informasi, Pendapatan, Belanja

Abstract – *Information system of budget control and information system spending that will be applied in Karang Taruna Rancanumpang Village, considering that funding from government fund of Bandung City namely PIPPK (Program Inovasi Pemberdayaan Pembangunan Kewilayahan) and Cash must be used appropriately and appropriately. . This information system aims to manage data sources of income and market data Karang Taruna. The research methods undertaken are descriptive which are intended to modify the conditions, conditions, or problems present in a video. The design of this system is made as to where appropriate processes are needed, and to explain the processes that the user wants. With the approach method that will be used is the object approach, then the model used for use of the system design process using UML diagram.*

Keyword : *system, information, information system, income, purchasing*

I. PENDAHULUAN

Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini, kita di tuntut untuk memahami dan bekerja berdampingan dengan teknologi, dukungan dari pesatnya kemajuan teknologi akan membuat sebuah pekerjaan semakin mudah. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi ini tidak hanya dirasakan oleh perusahaan atau instansi yang berjalan pada bidang teknologi saja, pendidikan, pemerintahan dan organisasi-organisasi resmi di Indonesia pun kini di tuntut untuk mempunyai teknologi mumpuni.

Dengan memanfaatkan Teknologi Informasi sebagian kota-kota di Indonesia menjadi kota-kota yang maju di bidang sistem informasinya, serta mulai terkomputerisasinya di berbagai aspek pengelolaan pemerintahan, hingga ke jenjang paling bawah yaitu desa/kelurahan, maka tidak menutup kemungkinan elemen dalam desa/kelurahan itu sendiri harus di dukung dengan Teknologi Sistem Informasi yang mendukung segala aktifitasnya, elemen dalam desa/kelurahan ini salah satunya adalah Karang Taruna,

Dimana Karang Taruna kelurahan di Kota Bandung yang berjumlah 151 Kelurahan di berikan bantuan dana oleh program pemerintah Kota Bandung yang bernama PIPPK (Program Inovasi Pemberdayaan Pembangunan Kewilayahan) sebesar Rp. 100.000.000 per Kelurahan, namun dalam pelaksanaan dan pengelolaan anggaran tersebut seringkali mengalami kerumitan dalam hal pembuatan pertanggung jawaban penggunaan anggaran, serta tidak jarang Karang Taruna memiliki anggaran

pendapatan yang berakhir di Kas murni Karang Taruna yang membuat kehidupan berorganisasi berjalan dengan lancar dalam pencatatannya mengalami kesulitan dalam pelaporan aliran kas pendapatan dan belanja. Dengan ini perbedaan dari yang penulis lakukan dengan penelitian lain yaitu adanya monitoring penggunaan anggaran, terdapatnya penjadwalan kegiatan yang akan menggunakan anggaran PIPPK, dan pembukuan aliran kas dan dana PIPPK. Dari penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sistem pengelolaan anggaran yang sedang berjalan untuk merancang, menguji, dan mengimplementasikan dari sistem informasi pengelolaan anggaran pendapatan dan belanja di Karang Taruna Kelurahan Rancanumpang.

A. Identifikasi Masalah

1. Laporan penutupan buku setiap ganti tahun anggaran dan laporan pada setiap kegiatan seringkali tidak sesuai dengan pengeluaran anggaran belanja, karena masih di catat dalam buku kas dan aplikasi *office*.
2. Pengeluaran anggaran yang selalu membengkak pada setiap acara karena jarang mengetahui rencana anggaran kegiatan.
3. Penyimpanan Daftar aset yang dimiliki Karang Taruna yang tidak terorganisir kadang membuat aset Karang Taruna hilang begitu saja.
4. Pencarian Data vendor pendukung Karang Taruna yang selama ini bekerjasama tidak pernah di data dan di catat informasinya, sehingga ketika pada acara berikutnya memerlukan, seringkali Karang Taruna Kelurahan Rancanumpang mencari vendor baru.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengelolaan data yang sedang berjalan pada Karang Taruna Kelurahan Rancanumpang.
2. Bagaimana merancang sistem informasi pengelolaan anggaran yang ada saat ini pada Karang Taruna Kelurahan Rancanumpang.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi pengelolaan anggaran yang ada pada Karang Taruna Kelurahan Rancanumpang.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi pengelolaan anggaran yang ada pada Karang Taruna Kelurahan Rancanumpang.

C. Maksud

Maksud dari sistem ini adalah bermaksud untuk membantu Karang Taruna Kelurahan Rancanumpang dalam mengelola anggaran agar lebih efektif dan efisien.

D. Batasan Masalah

1. Pengolahan data anggaran pendapatan dan belanja yang bersumber dari Kas dan bantuan dana PIPPK.
2. Pembuatan rencana anggaran kegiatan hanya kegiatan yang bersumber dari dana bantuan PIPPK.
3. Laporan anggaran pendapatan dan belanja bersumber dari Kas dan bantuan dana PIPPK.
4. Pembuatan monitoring penyerapan dana dari bantuan PIPPK saja
5. Harga yang terdapat di harga satuan tidak di hitung pajaknya.
6. Pengelolaan Sistem informasi di kelola oleh sekretaris, bendahara, Lurah.
7. Pembuatan laporan mencakup kegiatan yang didanai oleh Kas dan dana bantuan PIPPK.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. PENGERTIAN SISTEM

Sistem adalah sebuah kelompok atau kumpulan-kumpulan elemen yang saling berintegrasi hingga mencapai sebuah tujuan yang sama.

B. PIPPK

Menurut Perwal Walikota Bandung nomor 436 Tahun 2015 Program Inovasi Pembangunan dan Pemberdayaan Kewilayahan yang selanjutnya di singkat PIPPK berawal dari pemikiran dan pandangan bahwa perubahan-perubahan dinamis yang terjadi di tengah masyarakat dapat dicapai secara optimal melalui metode Pemberdayaan Masyarakat.

C. Anggaran

Anggaran (budget) merupakan rencana tertulis mengenai kegiatan suatu organisasi yang dinyatakan dalam suatu uang, tetapi dapat juga dinyatakan dalam satuan barang/jasa.

D.

III. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode Penelitian merupakan bagian menjelaskan metode yang digunakan untuk menjawab masalah secara detil yang meliputi variable yang diteliti, desain riset yang digunakan, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, cara penafsiran dan penyimpulan hasil penelitian.

B. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini sumber data primer diperoleh dengan cara melakukan pengamatan langsung (Observasi) di Karang Taruna Kel.Rancanumpang dan wawancara kepada pengurus Karang Taruna Kelurahan Rancanumpang, sedangkan data sekunder di dapatkan dari dokumen-dokumen yang diberikan oleh Karang Taruna Kelurahan Rancanumpang.

C. Metode Pendekatan Sistem

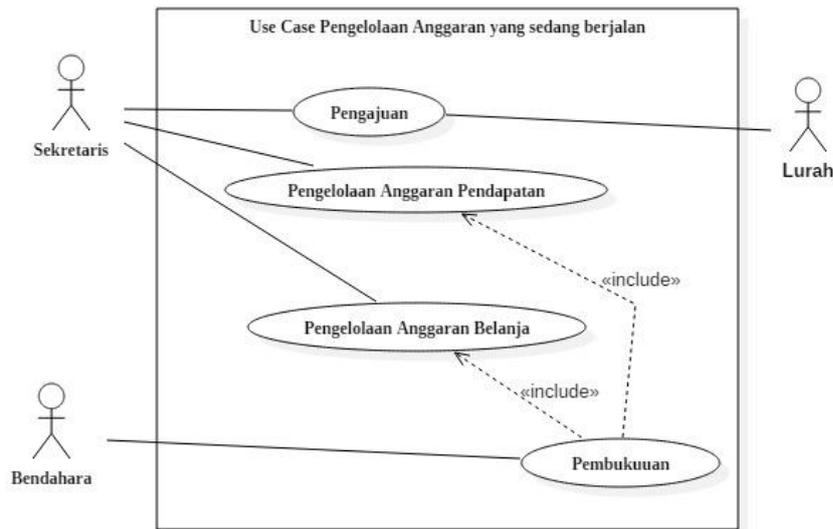
Dalam pembuatan sistem informasi, perlu digunakan suatu metode sistematis dalam perancangan sebuah software aplikasi terutama sebuah sistem informasi. Dalam hal ini yang perlu untuk digunakan ialah suatu metode pendekatan sistem dan metode pengembangan sistem.

D. Metode Pengujian Sistem

Dalam penelitian sistem informasi pengelolaan anggaran, pengujian *software* akan menggunakan pengujian *black box* dimana pengujian ini untuk menguji aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode *black box testing* ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak (*software*) berfungsi dengan benar. Data uji di eksekusi pada perangkat lunak dan kemudian di keluarkan dari perangkat lunak di cek apakah telah sesuai dengan yang diharapkan.

E. Perancangan Proses Menggunakan Use Case Diagram yang Berjalan

Use case Diagram ini bertujuan untuk menggambarkan dalam mengetahui hubungan yang akan terjadi antara usecase dengan aktor dalam sistem. Berikut ini adalah usecase diagram pada pengelolaan anggaran yang sedang berjalan :



Gambar 3.2. Use Case Yang Berjalan

F. Evaluasi Sistem

Melihat dari sistem pengelolaan data yang masih menggunakan sistem manual maka dapat disimpulkan beberapa kekurangan dalam prosedur yang sedang berjalan, diantaranya :

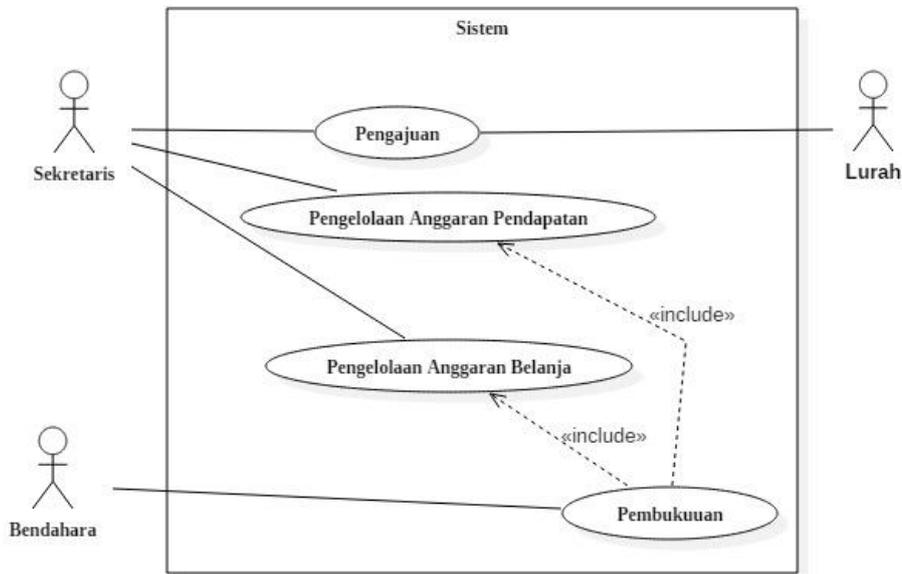
Tabel 3.1. Evaluasi Sistem Yang Berjalan

No	Permasalahan	Bagian	Solusi
1.	Laporan tutup buku setiap ganti tahun anggaran dan laporan pada setiap kegiatan seringkali tidak sesuai dengan pengeluaran anggaran belanja, karena masih di catat dalam buku kas dan Aplikasi <i>Office</i>	Sekretaris, Bendahara	Dibuatkannya sistem yang dapat mengelola dan mengontrol anggaran pendapatan yang terpisah baik kas maupun dana PIPPK.
2.	Kontroling pendapatan Kas yang selama ini hanya memakai buku catatan dan sering kali terjadi ketidak sesuaian antara pendapatan dan uang yang tersedia	Sekretaris, Bendahara.	Membangun sistem pembukuan yang baik untuk memantau dan mengetahui anggaran pendapatan dan anggaran belanja serta kontroling saldo kas.
3.	Sering terjadinya ketidak sesuaian antara anggaran dan kebutuhan kegiatan.	Sekretaris, Lurah	Membangun sistem yang otomatis dapat berhubungan langsung antara pengajuan dan pendapatan, serta berakhir di anggaran belanja.
4.	Pada tutup buku tidak terdapatnya neraca saldo, sehingga tidak mengetahui secara pasti sisa anggaran atau pun pemakaian anggaran.	Sekretaris, Bendahara	Membangun sistem yang dapat membuat laporan, Rencana Anggaran Belanja, Laporan Anggaran Pendapatan Kas dan dana PIPPK, dan laporan pembelanjaan.

IV. HASIL PEMBAHASAN

A. Perancangan Proses menggunakan Use Case Diagram Yang diusulkan

Usecase berikut ini adalah usecase yang akan menggambarkan hubungan antara use case dan aktor dalam pengelolaan anggaran yang di usulkan.



Gambar 4.1. Use Case Diagram Yang di Usulkan

B. Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan untuk melakukan implemantasi sistem informasi pengelolaan anggaran pendapatan dan belanja berbasis web pada karang taruna kelurahan rancanumpang sebagai berikut :

1. Sistem Operasi : Microsoft Windows 10
2. Text Editor : Adobe dreamweaver cs5
3. Web Browser : Google Chrome version 58.0.3029.110
4. Server Database : MYSQL
5. Web Server : XAMPP version 3.2.2

C. Implementasi Perangkat Keras

Dalam pengimplementasian sistem informasi pegelolaan anggaran pendapatan dan belanja pada karang taruna kelurahan rancanumpang ini, dibutuhkan dukungan perangkat keras dengan minimal spesifikasi sebagai berikut :

1. Processor Intel Pentium IV atau merk lainnya yang setara
2. Hardisk dengan space kosong minimal adalah sebanyak 80GB
3. RAM (Random Access Memory) minimal 512MB
4. Dukungan akses internet baik dari modem, wireless, atau perangkat lainnya.
5. Dan dukungan alat masukan dan keluaran yakni keyboard, touchpad, mouse, dan monitor.

D. Implementasi Antarmuka

Implementasi antar muka ini adalah realisasi dari perancangan-perancangan halaman pada sebuah aplikasi yang telah dirancang sebelumnya dan dapat memperlihatkan halaman-halaman yang dapat di akses oleh pengguna atau user unduk mempermudah interaksi dengan sistem, berikut ini implementasi antarmuka pada sistem informasi pengelolaan anggaran.

1) Halaman Log In

The screenshot shows a web application titled 'APLIKASI PENGELOLAAN ANGGARAN'. In the center, there is a 'LOGIN USER' form with two input fields: 'Username' and 'Password'. Below the fields are two buttons: 'Sign In' and 'Sign Up'.

Gambar 4.2. Halaman Login

2) **Halaman Tambah Kode Rekening**

SI Pengelolaan Anggaran

Kode Rekening

Perencanaan

Penganggaran

Laporan

Forms

>> Form Input Data Kode Rekening

Kode Rekening

Keterangan

simpan

>> Tabel Data Kode Rekening

Kode Rekening	Keterangan	Aksi
41	Pendapatan Murni	
5	Belanja	

Gambar 4.3. Halaman Tambah Kode Rekening

3) **Halaman Pengajuan**

SI Pengelolaan Anggaran

Kode Rekening

Perencanaan

Penganggaran

Laporan

Forms

>> Form Input Pengajuan

Kode Pengajuan

Tahun Anggaran

Kode Rekening

Keterangan

Kode Barang

satuan

harga satuan

Volume

Gambar 4.4. Halaman Pengajuan

4) **Halaman Anggaran Pendapatan**

SI Pengelolaan Anggaran

Kode Rekening

Perencanaan

Penganggaran

Laporan

Forms

>> Form Input Data Anggaran Pendapatan

Tahun Anggaran

ID Pengajuan

simpan

>> Tabel Data Anggaran Pendapatan

Kode Anggaran	ID Pengajuan	Tahun Anggaran	Kode Rekening	Keterangan	Barang	Kegiatan	Anggaran	Asal Dana
---------------	--------------	----------------	---------------	------------	--------	----------	----------	-----------

simpan

Gambar 4.5. Halaman Anggaran Pendapatan

5) **Halaman Anggaran Belanja**

Gambar 4.6. Halaman Anggaran Belanja

V.KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini yang diambil yaitu pengelolaan anggaran di Karang Taruna Kelurahan Rancanumpang masih berjalan secara konvensional, penelitian perancangan sistem informasi pengelolaan anggaran dilakukan agar lebih efektif dan efisien dilakukan. Setelah perancangan maka dilakukan sistem informasi dibuat, kemudian dilakukan pengujian sistem informasi yang sudah sesuai dengan kebutuhan yang dibutuhkan oleh Karang Taruna Kelurahan Rancanumpang.

B. Saran

Sistem informasi ini harus dilakukan maintenance serta pengembangan sistem hingga mendekati kata sempurna dari sistem yang dibangun sebelumnya, serta menjadi contoh penggunaan teknologi di dalam sebuah organisasi Karang Taruna. Peningkatan SDM Karang Taruna untuk mengelola Sistem informasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]Kadir Abdul, "Pengenalan Sistem Informasi", Yogyakarta : Andi, 2003.
- [2]"Mengenal PJP menggunakan FRAMEWORK LARAVEL",DKI Jakarta : PT. Elex Media Koputindo,DKI Jakarta, 2015.
- [3]Raharjo Budi,"Belajar Otodidak membuat Database menggunakan MySQL",Bandung : Informatika Bandung, Bandung, 2011.
- [4]Rosa A.S, Shalahuddin. M"Rekayasa Perangkat Lunak, Terstruktur dan Berorientasi Objek", Bandung : Penerbit Informatika, 2013.