

# Rancang Bangun Sistem *E-Village Budgeting* Sebagai Percepatan Pelaporan Dana Desa

Syiva Rahmadhani<sup>1</sup>, Muhammad Rizka<sup>2\*</sup>, Muhammad Arhami<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>*Jurusan Teknologi Informasi dan Komputer Politeknik Negeri Lhokseumawe  
Jln. B.Aceh Medan Km.280Buketrata24301 INDONESIA*

<sup>1</sup>syivarahmadhani@gmail.com

<sup>2\*</sup>rizka@pnl.ac.id (penulis korespondensi)

<sup>3</sup>muhammad.arhami@pnl.ac.id

**Abstrak**— Sistem *E-Village Budgeting* Sebagai Percepatan Pelaporan Dana Desa merupakan suatu terobosan terbaru dalam ilmu teknologi informasi dan komputer dalam hal meningkatkan kepuasan masyarakat akan kinerja aparatur desa. Anggaran Pendapatan dan Belanja Gampong atau disingkat dengan APBG adalah rencana keuangan tahunan pemerintahan desa. Seperti halnya dalam mengelola Anggaran Pendapatan dan Belanja Gampong tentu menjadi suatu hal yang dianggap paling sensitif. Setiap masuk keluarnya dana desa harus dapat dipertanggungjawabkan, demi mengurangi terjadinya penggelapan dana yang terjadi di desa. Jika menggunakan sistem yang lama yaitu sistem yang belum terpadu, terintegrasi, dan transparansi, maka akan membutuhkan waktu yang lama dalam mengelola APBG. Dalam hal ini, maka penulis membuat suatu sistem untuk mengatasi permasalahan tersebut yang berjudul “Rancang Bangun Sistem *E-Village Budgeting* Sebagai Percepatan Pelaporan Dana Desa”. Hasil dari penelitian ini adalah dapat membantu mengoptimalkan pekerjaan aparatur desa yang terkait dengan laporan Anggaran Pendapatan dan Belanja Gampong di Desa Pante, kemudian membantu dalam percepatan proses penginputan data, memudahkan mempercepat dalam proses pencarian data, memudahkan dalam pengendalian dan pengawasan, dan untuk penyimpanan datanya tidak membutuhkan banyak berkas. Juga dapat bermanfaat bagi masyarakat yang ingin mengetahui tentang penggunaan APBG dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komputer.

**Kata kunci**— *Sistem Informasi, E-Village Budgeting, APBG, Dana Desa.*

**Abstract**— The E-Village Budgeting System as an Acceleration of Village Fund Reporting is the latest breakthrough in information technology and computer science in terms of increasing community satisfaction with the performance of village officials. The Gampong Revenue and Expenditure Budget or abbreviated as APBG is the annual village government plan. As with managing the Gampong Revenue and Expenditure Budget, of course it is something that is considered the most sensitive. Every entry and exit of village funds must be accounted for, in order to reduce the embezzlement of funds that occurred in the village. If using the old system, namely a system that is not yet integrated, integrated, and transparent, it will take a long time to manage APBG. In this case, the authors make a system to overcome these problems entitled “Designing an E-Village Budgeting System as the Acceleration of Village Fund Reporting”. The results of this study are to help optimize the work of village officials related to the Gampong Income and Expenditure Budget report in Pante Village, then help in accelerating the data input process, makes it easier to speed up the data search process, makes it easier to control and supervise, and for data storage it doesn't require a lot of files. It can also be useful for people who want to know about the use of APBG by utilizing information technology and computers.

**Keywords**— *Information Systems, E-Village Budgeting, APBG, Village Fund.*

## I. PENDAHULUAN

Sistem informasi adalah sistem yang menyediakan informasi dengan cara sedemikian rupa sehingga bermanfaat bagi penerima [1]. Sistem informasi merupakan suatu rangkaian kerja yang saling berhubungan antara komponen-komponen sistem dalam mengelola data, kemudian menjadi sebuah informasi yang berkaitan dengan suatu masalah tertentu. Salah satunya dalam pengelolaan anggaran pendapatan dan belanja gampong [2].

Anggaran Pendapatan dan Belanja Gampong atau disingkat dengan APBG merupakan rencana keuangan tahunan pemerintahan desa [3]. Setiap tahun APBG sudah tidak asing lagi dikalangan Aparatur Desa, yang selalu disibukkan dengan pengelolaan anggaran pendapatan dan belanja gampong untuk selanjutnya dialokasikan ke beberapa kegiatan-kegiatan yang bertujuan untuk membangun desa.

Desa merupakan sistem pemerintahan terkecil dalam suatu negara, desa berarti suatu organisasi pemerintah yang secara politis memiliki kewenangan tertentu untuk mengurus dan mengatur warga atau masyarakatnya [4].

Pengelolaan anggaran pendapatan dan belanja gampong tentu menjadi suatu hal yang dianggap paling sensitif [5]. Seperti dalam pembuatan laporan APBG harus detail, demi mencegah terjadinya penggelapan dana oleh Aparatur Desa, dan memenuhi penyampaian informasi mengenai realisasi APBGampong yang sudah dilaksanakan oleh Aparatur Desa kepada masyarakat dalam kurun waktu tertentu (1 tahun).

Setiap masuk atau keluarnya dana desa harus dapat dipertanggungjawabkan. Jika menggunakan sistem yang lama yaitu sistem yang belum terpadu, terintegrasi, dan transparansi, maka akan membutuhkan waktu yang lama dalam mengelola anggaran pendapatan dan belanja gampong.

Demi mengurangi kecurangan dalam penggelapan dana yang terjadi di desa, maka diperlukan suatu langkah perbaikan

dalam pelaporan anggaran pendapatan dan belanja gampong melalui sebuah sistem yang terpadu, terintegrasi, dan transparansi, serta terdapat laporan sumber anggaran, dan laporan pajak dari setiap kegiatan dana desa yang dihasilkan oleh sistem. Salah satu sistem yang terpadu, terintegrasi, dan transparansi dalam pelaporan APBG adalah sistem *e-village budgetting* [6]. Penerapan *e-village budgetting* ini dapat membuat pengelolaan anggaran pendapatan dan belanja gampong menjadi lebih efektif dan efisien.

Oleh karena itu penelitian ini dilakukan agar dapat membantu mengoptimalkan pekerjaan aparatur desa yang terkait dengan laporan Anggaran Pendapatan dan Belanja Gampong di Desa Pante, kemudian membantu dalam percepatan proses penginputan data, memudahkan dan mempercepat proses pencarian data, memudahkan dalam pengendalian dan pengawasan, dan untuk penyimpanan datanya tidak membutuhkan banyak berkas. Juga memberikan informasi kepada masyarakat tentang penggunaan keuangan desa yang sudah dilaksanakan oleh Aparatur Desa dalam kurun waktu 1 tahun.

## II. METODOLOGI PENELITIAN

### A. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini terdiri dari :

#### 1. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk memperoleh informasi dan data-data yang terkait dengan pengelolaan dana desa yang bersumber dari studi literatur buku dan jurnal.

#### 2. Wawancara

Pengumpulan data dilakukan dengan cara bertatap muka dan tanya jawab secara langsung dengan Bapak Ilyas (Kepala Desa) dan aparat desa yang berkaitan dengan penelitian. Seperti wawancara tentang pelaporan dana desa.

#### 3. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung kepada beberapa masyarakat untuk memperoleh informasi terkait kekurangan-kekurangan informasi mengenai pendapatan dan belanja gampong yang selama ini terjadi.

### B. Teknik Pembuatan Sistem

Teknik-teknik pembuatan sistem yang akan dilakukan meliputi analisis kebutuhan data, analisis kebutuhan fungsional, analisis kebutuhan non fungsional, perancangan sistem, perancangan tabel *database*, dan perancangan *user interface*.

#### 1. Analisis Kebutuhan Data

- a. Data Pendapatan
- b. Data Bidang
- c. Data Kegiatan
- d. Data Belanja
- e. Data APBG
- f. Data Pajak
- g. Data *User*

#### 2. Analisis Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan yang dilakukan oleh sistem yang berisikan proses-proses dari entitas [7]. Uraian-uraian proses yang ada dalam sistem meliputi data-data inputan dan keluaran yang digambarkan pada Data Flow Diagram. Kebutuhan fungsional dari sistem ini adalah kebutuhan fungsional admin, bendahara, tuha peut, dan kepala desa.

#### 3. Analisis Non Fungsional

Perangkat keras (*Hardware*) merupakan peralatan dalam komputer yang secara fisik dapat dilihat. Sedangkan perangkat lunak (*Software*) merupakan aplikasi yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan sistem. Kebutuhan non fungsional dari sistem ini adalah sebagai berikut:

- Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang digunakan sebagai berikut:

- a. Laptop Asus X454Y Series
- b. Memory RAM 4.00 GB

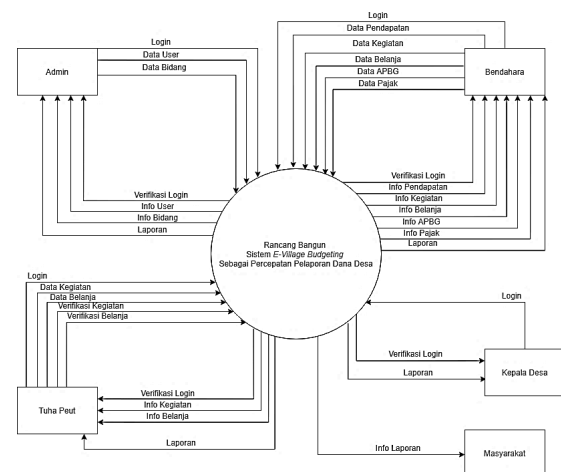
- Perangkat lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang digunakan sebagai berikut:

- a. Sistem Operasi : Windows 10
- b. Bahasa Pemrograman : PHP
- c. DBMS : MySQL
- d. Draw.io untuk merancang desain diagram konteks, dan lain-lain.
- e. Notepad++

### C. Perancangan Diagram Konteks

Diagram Konteks adalah diagram yang mencakup masukan-masukan dasar, sistem umum dan keluaran. Diagram ini merupakan tingkatan tertinggi dalam diagram aliran data dan hanya memuat satu proses, menunjukkan sistem secara keseluruhan [8]. Berikut merupakan aliran data dan proses bagaimana sistem *e-village budgetting* sebagai percepatan pelaporan dana desa bekerja.



Gambar 1 Diagram Konteks

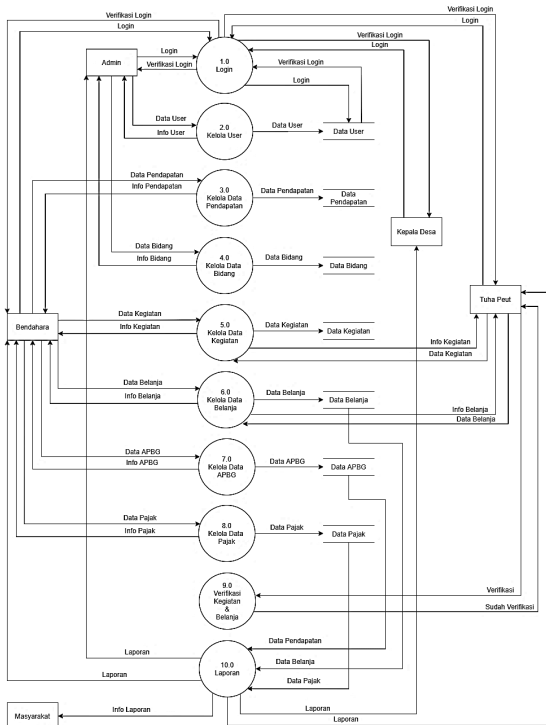
Gambar 1 menunjukkan aliran-aliran data yang terdapat dalam sistem secara keseluruhan terhadap sistem yang akan

dibangun, dimana entitas-entitas yang saling berhubungan pada sistem, yaitu:

1. Admin bertugas untuk mengelola sistem *e-village budgeting* yang dapat menambah, melihat, mengubah, dan menghapus data *user* dan data bidang.
2. Bendahara bertugas untuk mengelola sistem *e-village budgeting* yang dapat menambah, melihat, mengubah, dan menghapus data pendapatan, data kegiatan, data belanja, data APBG, dan data pajak.
3. Tuha Peut bertugas untuk mengelola data dari sistem *e-village budgeting* ini seperti memverifikasi data kegiatan dan data belanja.
4. Kepala Desa bertugas mengetahui informasi-informasi mengenai laporan sumber anggaran, laporan realisasi APBG dan laporan pajak dari setiap kegiatan dana desa, serta mencetaknya.
5. Masyarakat dapat melihat informasi mengenai laporan sumber anggaran, laporan realisasi APBG dan laporan pajak dari berbagai kegiatan yang sudah dilaksanakan oleh Aparatur Desa kepada masyarakat desa dalam kurun waktu 1 tahun.

**D. Perancangan DFD (Data Flow Diagram)**

*Data Flow Diagram* adalah alat yang menunjukkan alur data pada sistem dalam bentuk grafik. Elemen penting dari DFD adalah alur data, proses, penyimpanan data, dan sumber data. Sistem analisis membuat DFD berdasarkan level. DFD level tinggi hanya mengidentifikasi proses besar [9]. Berikut merupakan rancangan DFD.

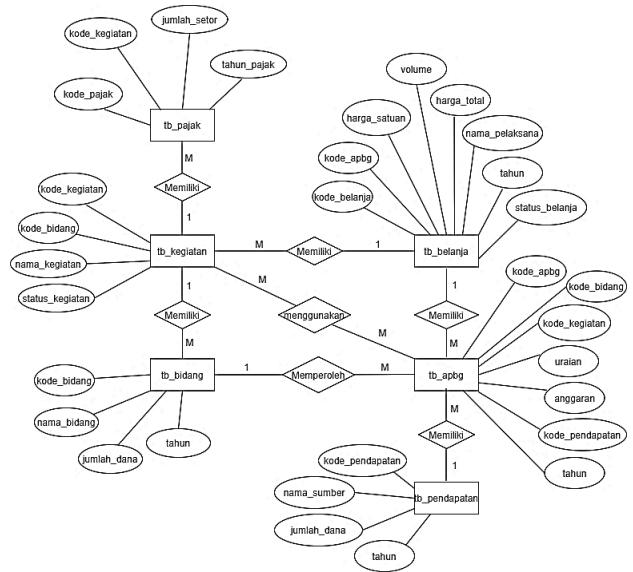


Gambar 2 Data Flow Diagram Level 0

*Data Flow Diagram* level 0 sistem *E-Village Budgeting* ini memiliki beberapa proses yang dihasilkan dari diagram konteks, yaitu proses verifikasi *login*, proses kelola data user, proses kelola data pendapatan, proses kelola data bidang, proses kelola data kegiatan, proses kelola data belanja, proses kelola data APBG, proses kelola data pajak, proses verifikasi data kegiatan dan verifikasi data belanja, dan proses laporan.

**E. Perancangan ERD (Entity Relationship Diagram)**

*Entity Relationship Diagram (ERD)* adalah tools yang digunakan untuk melakukan pemodelan data secara abstrak dengan tujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan struktur dari data yang digunakan [10]. Berikut merupakan rancangan ERD.



Gambar 3 ERD (Entity Relationship Diagram)

ERD sistem *E-Village Budgeting* ini menggambarkan hubungan antara satu entitas dengan entitas lainnya. Adapun entitas-entitas tersebut adalah *tb\_pendapatan*, *tb\_bidang*, *tb\_kegiatan*, *tb\_belanja*, *tb\_apbg*, dan *tb\_pajak*. Diantara entitas-entitas tersebut terdapat relasi antar tabelnya, yang berfungsi menghubungkan antara tabel yang satu dengan lainnya.

**F. Perancangan Tabel Database**

Rancangan tabel sangat diperlukan dalam pembuatan sistem *e-village budgeting* ini. Tabel tersebut digunakan untuk menyimpan data-data ke *database* yang diperlukan dalam sistem.

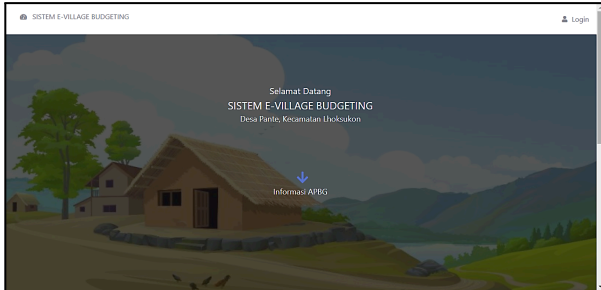
<b>tbl_rdbms.bidang</b>	<b>tbl_rdbms.pendapatan</b>
kode_bidang varchar(16)	kode_pendapatan varchar(16)
nama_bidang varchar(50)	nama_sumber varchar(50)
kode_user varchar(5)	jumlah_dana int(16)
nama_user varchar(50)	tahun year(4)
password varchar(50)	<b>tbl_rdbms.kegiatan</b>
level varchar(15)	kode_kegiatan varchar(16)
img varchar(255)	nama_kegiatan varchar(255)
	status_kegiatan enum('Di terima','Di tolak')
	kode_bidang varchar(16)
	urutan varchar(255)
	volume int(11)
	anggaran int(11)
	kode_apbg varchar(16)
	kode_pendapatan varchar(16)
	nama_pelaksana varchar(50)
	tahun year(4)
	status_belanja enum('Di terima','Di tolak')
<b>tbl_rdbms.pajak</b>	
kode_pajak varchar(16)	
jumlah_setor int(11)	
tahun year(4)	

Gambar 4 Perancangan Tabel Database

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Tampilan Halaman Utama

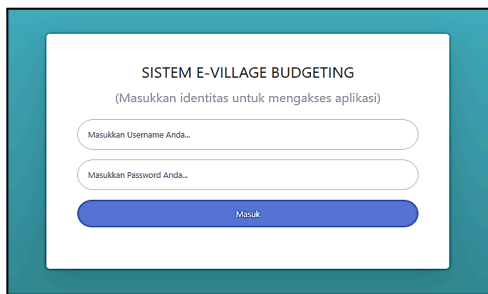
Tampilan halaman utama merupakan tampilan yang digunakan oleh masyarakat untuk mengetahui informasi mengenai laporan sumber anggaran, laporan realisasi APBG dan laporan pajak. Adapun tampilan halaman utama dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5 Halaman Utama

#### B. Tampilan Halaman Login

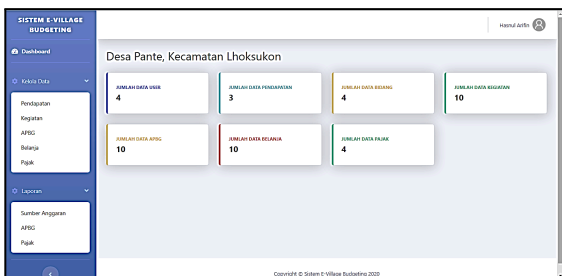
Halaman *Login* merupakan halaman yang digunakan oleh pengguna untuk masuk ke dalam sistem. Adapun tampilan halaman *login* dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6 Tampilan Form Login

#### C. Tampilan Halaman Utama Bendahara

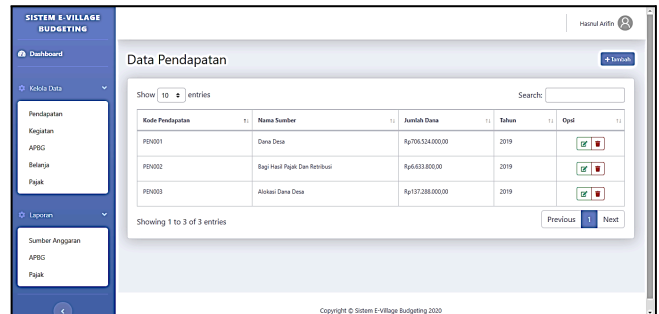
Tampilan halaman utama bendahara merupakan halaman yang dilihat bendahara setelah berhasil *login*. Tampilan halaman utama bendahara dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7 Halaman Utama Bendahara

#### D. Tampilan Halaman Data Pendapatan

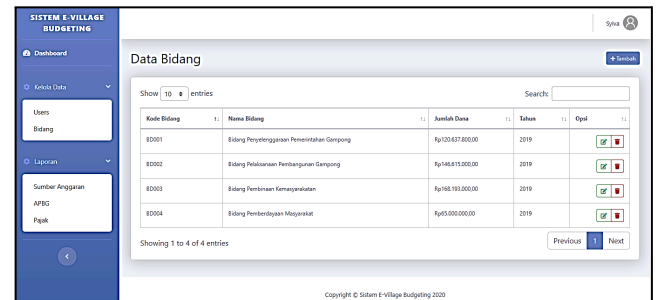
Halaman data pendapatan merupakan data-data untuk melihat data pendapatan. Pada halaman ini semua data pendapatan akan ditampilkan dalam bentuk tabel. Adapun untuk tampilan halaman data pendapatan dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8 Halaman Data Pendapatan

#### E. Tampilan Halaman Data Bidang

Halaman data bidang merupakan data-data untuk melihat data bidang. Pada halaman ini semua data bidang akan ditampilkan dalam bentuk tabel. Adapun tampilan halaman untuk data bidang dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9 Halaman Data Bidang

#### F. Tampilan Halaman Data Kegiatan

Halaman data kegiatan merupakan data-data untuk melihat data kegiatan. Pada halaman ini semua data kegiatan akan ditampilkan dalam bentuk tabel. Adapun tampilan halaman data kegiatan dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10 Halaman Data Kegiatan

G. Tampilan Halaman Data Belanja

Halaman data belanja merupakan data-data untuk melihat data belanja. Pada halaman ini semua data belanja akan ditampilkan dalam bentuk tabel. Adapun tampilan data belanja dapat dilihat pada Gambar 11.

Gambar 11 Halaman Data Belanja

H. Tampilan Halaman Data APBG

Halaman data APBG merupakan data-data untuk melihat data APBG. Pada halaman ini semua data APBG akan ditampilkan dalam bentuk tabel. Adapun tampilan halaman untuk data APBG dapat dilihat pada Gambar 12.

Gambar 12 Halaman Data APBG

I. Tampilan Halaman Data Pajak

Halaman data pajak merupakan data-data untuk melihat data pajak. Pada halaman ini semua data pajak akan ditampilkan dalam bentuk tabel. Adapun tampilan halaman untuk data pajak dapat dilihat pada Gambar 13.

Gambar 13 Halaman Data Pajak

J. Laporan Sumber Anggaran

Laporan sumber anggaran merupakan hasil cetak laporan sumber anggaran yang dicetak dalam bentuk tabel. Hasil cetak laporan sumber anggaran dapat dilihat pada Gambar 14.

LAPORAN SUMBER ANGGARAN  
GAMPONG PANTE, KECAMATAN LHOKSUKON  
TAHUN 2019

Kode	Sumber	Jumlah
PEND001	Dana Desa	706.524.000
PEND002	Bagi Hasil Pajak Dan Retribusi	6.633.800
PEND003	Alokasi Dana Desa	137.288.000
<b>Jumlah</b>		<b>850.445.800</b>

Gambar 14 Hasil Cetak Laporan Sumber Anggaran

K. Laporan Realisasi APBG

Laporan realisasi APBG merupakan hasil cetak laporan realisasi APBG yang dicetak dalam bentuk tabel. Hasil cetak laporan realisasi APBG dapat dilihat pada Gambar 15.

LAPORAN APBG  
GAMPONG PANTE, KECAMATAN LHOKSUKON  
TAHUN 2019

Kode	Bidang	Kegiatan	Uraian	Status Belanja	Anggaran	Realisasi	Lebih/Kurang
AP001 K001	Bidang Penyelenggaraan Pemerintahan Gampong	Kegiatan Penghasilan Tetap dan Tunjangan Kepala Desa	Penghasilan Tetap Kepala Desa	Di terima	14.400.000	14.400.000	0
AP002 K002	Bidang Penyelenggaraan Pemerintahan Gampong	Kegiatan Penghasilan Tetap dan Tunjangan Perangkat Desa	Penghasilan Tetap Perangkat Desa	Di terima	50.400.000	50.400.000	0
AP003 K003	Bidang Penyelenggaraan Pemerintahan Gampong	Kegiatan Jaminan Sosial Kepala Desa dan Perangkat Desa	Jaminan Kesehatan Kepala Desa	Di terima	34.560	34.560	0
AP004 K004	Bidang Pelaksanaan Pembangunan Gampong	Kegiatan Belanja Jasa Honorarium	Belanja Jasa Honorarium/Insentif Pelayanan Desa	Di terima	15.000.000	15.000.000	0
AP005 K005	Bidang Pelaksanaan Pembangunan Gampong	Kegiatan Belanja Barang Perlengkapan	Belanja Barang Konsumsi (Makan/Minum)	Di terima	6.000.000	6.000.000	0
AP006 K006	Bidang Pelaksanaan Pembangunan Gampong	Kegiatan Belanja Modal Jalan/Prasarana Jalan	Belanja Modal Jalan-Honor Tim Pelaksana Kegiatan	Di terima	7.819.000	7.819.000	0
AP007 K007	Bidang Pembinaan Kemasyarakatan	Kegiatan Belanja Barang Perlengkapan	Belanja Alat Tulis Kantor dan Benda Pos	Di terima	1.260.000	1.260.000	0
AP008 K008	Bidang Pembinaan Kemasyarakatan	Kegiatan Belanja Jasa Honorarium	Belanja Jasa Honorarium Tenaga Ahli/Profesi/Konsultan/Narasumber	Di terima	2.400.000	2.400.000	0
AP009 K009	Bidang Pembinaan Kemasyarakatan	Kegiatan Belanja Barang dan Jasa yang diserahkan kepada Masyarakat	Belanja Bantuan Uang Meugang Anak Yatim/Platu	Di terima	4.500.000	4.500.000	0
AP010 K010	Bidang Pembudayaan Masyarakat	Kegiatan Belanja Perjalanan Dinas	Belanja Perjalanan Dinas Dalam Kabupaten/Kota	Di terima	48.000.000	48.000.000	0
<b>Jumlah</b>					<b>149.813.560</b>	<b>149.813.560</b>	<b>0</b>

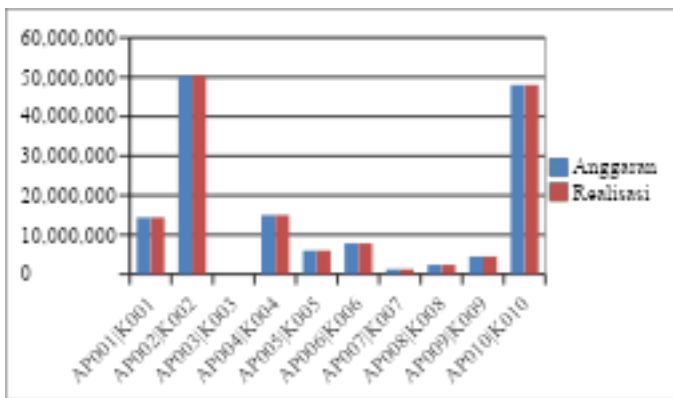
Gambar 15 Hasil Cetak Laporan Realisasi APBG

TABEL I  
PENGUNAAN APBG

Kode Belanja	Anggaran	Realisasi
AP001 K001	14,400,000	14,400,000
AP002 K002	50,400,000	50,400,000
AP003 K003	34,560	34,560
AP004 K004	15,000,000	15,000,000
AP005 K005	6,000,000	6,000,000

Kode Belanja	Anggaran	Realisasi
AP006 K006	7,819,000	7,819,000
AP007 K007	1,260,000	1,260,000
AP008 K008	2,400,000	2,400,000
AP009 K009	4,500,000	4,500,000
AP010 K010	48,000,000	48,000,000

Tabel diatas merupakan hasil dari penggunaan APBG dan realisasinya. Adapun hasil penggunaan APBG dan realisasinya dalam bentuk grafik dapat dilihat pada gambar 16.



Gambar 16 Grafik Penggunaan APBG

L. Laporan Pajak

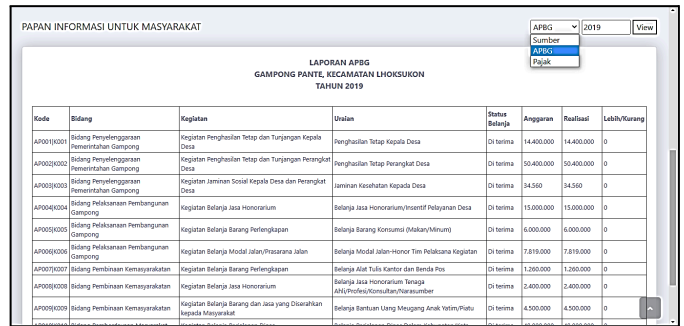
Laporan pajak merupakan hasil cetak laporan pajak yang dicetak dalam bentuk tabel. Hasil cetak laporan pajak dapat dilihat pada Gambar 17.

Kode Pajak	Kode   Nama Kegiatan	Uraian	Jumlah Setor
PJ01	K005   Kegiatan Belanja Barang Perlengkapan	Belanja Barang Konsumsi (Makan/Minum)	312.000
PJ02	K005   Kegiatan Belanja Barang Perlengkapan	Belanja Barang Konsumsi (Makan/Minum)	46.800
PJ03	K006   Kegiatan Belanja Modal Jalan/Prasarana Jalan	Belanja Modal Jalan-Honor Tim Pelaksana Kegiatan	396.750
PJ04	K009   Kegiatan Belanja Barang dan Jasa yang Diserahkan kepada Masyarakat	Belanja Bantuan Uang Meugang Anak Yatim/Piatu	790.350
Jumlah			1.545.900

Gambar 17 Hasil Cetak Laporan Pajak

M. Halaman Papan Informasi Masyarakat

Halaman masyarakat merupakan halaman papan informasi untuk masyarakat yang dapat melihat laporan sumber anggaran, laporan realisasi APBG dan laporan pajak. Halaman papan informasi masyarakat dapat dilihat pada Gambar 18.



Gambar 18 Halaman Papan Informasi Masyarakat

IV. KESIMPULAN

Setelah melakukan perancangan dan pembahasan mengenai sistem *E-Village Budgeting* pada bab terdahulu, maka dapat diambil kesimpulan bahwa sistem *e-village budgeting* sebagai percepatan pelaporan dana desa ini berhasil dirancang dan dibangun, juga telah dilakukan pengujian menggunakan *black box testing* dan *white box testing*. Sistem *e-village budgeting* sebagai percepatan pelaporan dana desa ini berhasil memberikan kontribusi kepada kepala desa dan bendahara dalam membuat laporan sumber anggaran, laporan realisasi APBG, dan laporan pajak. Dengan adanya sistem ini masyarakat dapat melihat penyampaian informasi mengenai laporan sumber anggaran, laporan realisasi APBG dan laporan pajak yang sudah dilaksanakan oleh Aparatur Desa kepada masyarakat desa dalam kurun waktu tertentu (1 tahun).

REFERENSI

- [1] Nurlaela, F. (2013). Analisa SMS Gateway Sebagai Sarana Penunjang Informasi Perpustakaan Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Arjosari. *Indonesian Journal on Networking and Security*, 20-25.
- [2] Fitri, R., dkk. (2017). Pengembangan Sistem Informasi Desa Untuk Menuju Tata Kelola Desa Yang Baik (Good Governance) Berbasis TIK. *Jurnal Positif*, 99-105.
- [3] Hartono, B. (2013). *Sistem Informasi Manajemen Berbasis Komputer*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [4] Ramadhanny, R. K. (2018). Inovasi tata kelola keuangan pemerintah desa: Electronic village budgeting (e-village budgeting) untuk menciptakan good governance di Kabupaten Banyuwangi. *Journal of Politic and Government Studies*, 73.
- [5] Rozi, F., dan Listiawan, T. (2017). Pengembangan Website Dan Sistem Informasi Desa Di Kabupaten Tulungagung. *Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika*, 107-112.
- [6] Rusmayanti, A. (2014). Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Pada Desa Ngadirejan. *Speed – Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 35-39.
- [7] Sukamto, dan Shalahuddin. (2013). *Analisa dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [8] E.Kendall, K., dan E.Kendall, J. (2003). *Analisis dan perancangan sistem*. Jakarta: Prehallindo.
- [9] Irwansyah, E, dan J.V Moniaga. (2014). *Pengantar Teknologi Informasi*. Deepublish, Yogyakarta.
- [10] Mulyani, S. (2016). *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*. Bandung: Abdi Sistematika.