

APLIKASI AKUNTANSI PENATAUSAHAAN KEUANGAN DESA MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER

Yati Nurhayati¹

¹Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan

*yati.nurhayati@uniku.ac.id

Abstrak

Desa sebagai salah satu bagian dari pemerintahan yang memiliki anggaran besar melalui APBDes untuk peningkatan infrastruktur desa dan kesejahteraan masyarakatnya. Maka desa wajib melakukan pengelolaan keuangan dan pencatatan keuangan (penatausahaan) secara akurat dan detail. Salah satu desa yang memiliki APBDes besar adalah Desa Ciputat. Dalam penatausahaan atau pencatatan keuangan masih dilakukan secara semi manual (Microsoft excel) sehingga banyak kelemahan yaitu besarnya kemungkinan human error dan ketidak seimbangan (balance) keuangan dikarenakan banyaknya format yang harus dibuat dalam beberapa lembar kerja. Sehingga dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat mengelola data keuangan secara cepat dan akurat. Aplikasi ini dirancang menggunakan UML, sedangkan system dikembangkan menggunakan metode RAD. Hasil perancangan diterapkan ke dalam Bahasa pemrograman PHP dan MySQL menggunakan framework CodeIgniter. Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi akuntansi penatausahaan (pencatatan) keuangan di desa dan menghasilkan laporan dalam bentuk Buku Kas Umum dan Buku Pembantu Kegiatan.

Kata Kunci—Desa, Keuangan, Penatausahaan, RAD, PHP, MySQL, CodeIgniter, Akuntansi., Buku Kas Umum, Buku Pembantu Kegiatan

Abstract

Village as a part of government has big estimation through APBDesa for increasing villages infrastructure and prosperity for the citizens. Therefore, the village should do managing financial and registration financial (administration) accurately and detail. One of villages that has a big APBDesa is Ciputat Village. In administration or registration financia, it still conductes semi-manual (Microsoft excel) so there are many weakness such as big possibility of human error and un-balance of financial caused many kind of format that should be produced in several sheets. So, it needs an application that can manage financial data accurately and fast. This application is designed by using UML, while the system is developed by using RAD methodology. And results are implemented into PHP Programming Language and MySQL by using framework CodeIgniter. Last Results of this research is an accounting application of Financial Administration (registration) in village and produce report in General Ledger form and subsidiary ledger form.

Keywords— Village, Financial, Administration, RAD, PHP, MySQL, CodeIgniter, Accounting., General Ledger, Subsidiary Ledger

1. PENDAHULUAN

Menurut Puji Agus (2017), Keuangan Desa merupakan 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.

Menurut S. Munawir (2002) Akuntansi adalah proses mengidentifikasi, mengukur dan melaporkan informasi ekonomi agar memungkinkan adanya penilaian dan keputusan yang jelas dan tegas bagi mereka yang menggunakan informasi tersebut.

Bendahara desa memiliki tanggung jawab untuk mengelola pemasukan dan pengeluaran keuangan di desa. Sistem Keuangan Desa (Siskeudes) yang diberikan oleh pemerintah hanya digunakan untuk laporan ke pusat sedangkan pencatatan keuangan harian di Desa Ciputat masih dilakukan secara semi manual (menggunakan excel). Kelemahan dari penggunaan excel tersebut adanya tingkat kesulitan yang dihadapi bendahara dikarenakan data pemasukan dan pengeluaran harus dituliskan secara berulang dalam beberapa lembar kerja (sheet) dikarenakan adanya beberapa jenis format laporan yang harus dibuat (Buku Kas Umum dan Buku Pembantu). Buku Pembantu antara lain Buku Pembantu Kas, Buku Pembantu UP/TUP, Buku Pembantu LS Bendahara, Buku Pembantu Pajak dan Buku Pembantu Lain-lain. Selain itu, kelemahan dalam penggunaan excel adalah pengguna harus memasukkan kembali rumus atau formula perhitungan saldo ketika terjadi transaksi.

Oleh karena itu, untuk mengatasi berbagai permasalahan yang telah dikemukakan tersebut maka dibutuhkan sebuah “Aplikasi Akuntansi Penatausahaan Keuangan Desa Menggunakan Framework CodeIgniter”

2. METODE PENELITIAN

Tahapan kerangka pemikiran dapat dilihat

pada Gambar 1



Gambar 1. Tahapan Kerangka Pemikiran

1.1. Rapid Application Development (RAD)

Rapid Application Development (RAD) adalah salah satu alternatif dari System Development Life Cycle digunakan untuk mengatasi keterlambatan dalam proses development.



Gambar 2. Tahapan RAD (Kendall, 2010).

a. Requirement Planning

Pada tahapan ini pengguna dan penganalisis bertemu untuk mengidentifikasi tujuan aplikasi atau system serta untuk mengidentifikasi syarat-syarat informasi yang ditimbulkan dari tujuan-tujuan tersebut. Orientasi dari tahap ini adalah menyelesaikan masalah-masalah perusahaan.

b. RAD Design Workshop (Workshop Desain RAD)

Fase ini adalah fase untuk merancang dan memperbaiki yang bisa digambarkan sebagai workshop. Penganalisis dan pemrogram dapat bekerja membangun dan menunjukkan representasi visual desain dan pola kerja kepada pengguna.

c. Implementasi (Implementation)

Pada fase implementasi ini, penganalisis bekerja dengan para pengguna secara intens

selama workshop dan merancang aspek-aspek bisnis dan nonteknis perusahaan.

1.1.1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

a. Studi Pustaka

Pada teknik ini, data dikumpulkan dengan mempelajari berbagai dokumen, jurnal dan beberapa literature lainnya yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti khususnya dokumen Laporan RAB desa tahun 2016.

b. Wawancara

Selain studi pustaka, data juga diperoleh dengan melakukan sesi Tanya jawab dengan pihak-pihak yang berkaitan secara langsung dengan objek penelitian yaitu dengan Bendahara Desa Ciputat.

c. Observasi

Agar didapatkan informasi mengenai aliran sistem dan data, maka perlu dilakukan pengamatan secara langsung pada saat kegiatan pemasukan dan pengeluaran keuangan

1.1.2. UML

Menurut Nugroho (2005:16), UML (unified Modeling Language) adalah metode pemodelan sistem / perangkat lunak secara visual.

Ada 9 diagram dalam UML, yaitu :

a. Diagram Kelas

Diagram ini memperlihatkan himpunan kelas-kelas, antarmuka, kolaborasi-kolaborasi, serta relasi-relasi. Diagram ini umum dijumpai pada pemodelan system berorientasi objek.

b. Diagram Objek

Diagram ini memperlihatkan objek-objek serta relasi-relasi antar objek. Diagram objek memperlihatkan instansiasi statis dari segala sesuatu yang dijumpai pada diagram kelas.

c. Use case diagram

Diagram ini memperlihatkan himpunan use case dan aktor-aktor (suatu

jenis khusus dari kelas). Diagram ini terutama sangat penting untuk mengorganisasi dan memodelkan perilaku dari suatu sistem yang dibutuhkan.

d. Sequence Diagram

interaksi yang menekankan pada pengiriman pesan (message) dalam suatu waktu tertentu

e. Activity Diagram

Diagram aktivitas ini adalah tipe khusus dari digram state yang memperlihatkan aliran dari suatu aktifitas ke aktifitas lainnya dalam suatu system. Diagram ini terutama penting dalam pemodelan fungsi-fungsi.

2.1.3 CodeIgniter (CI)

Menurut Daqiqil Iq (2011), Codeigniter adalah sebuah framework PHP yang dapat mempercepat pengembang untuk membuat sebuah aplikasi web. Dilengkapi banyak library dan helper yang berguna di dalamnya dan mempermudah proses development. Sedangkan bootstrap adalah sebuah alat bantu (framework) HTML dan CSS untuk membuat sebuah tampilan halaman website yang elegan dan support semua device.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil dan pembahasan dari penelitian ini adalah:

a. Requirement Planning

Tahap pertama metodologi RAD adalah requirement planning dimana pada tahapan ini diperoleh informasi kebutuhan system secara fungsional dan non fungsional :

- Analisa Kebutuhan Sistem Fungsional yang dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kebutuhan User

No	Fungsi	Hak Akses Bendahara Desa
1.	Kelola Data Master (data pegawai, data kegiatan, data jenis kegiatan, data bidang)	CRUD

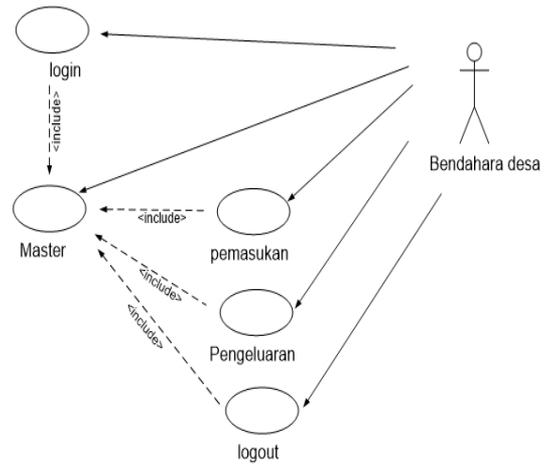
2.	Kelola Data Pemasukan	CRUD
3.	Kelola Data Pengeluaran	CRUD
4.	Laporan-Laporan	Read Cetak

mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Adapun fungsi dalam penelitian ini adalah :

- Analisa Kebutuhan Non Fungsional
Adapun analisa kebutuhan non fungsional dapat dilihat pada tabel 2 dan 3.

Tabel 2 Kebutuhan Pembangunan Aplikasi

No	Hardware	Software
1.	a. PC Laptop Processor Core i3 b. RAM 3 Gb c. HDD 120 Gb d. Mouse e. Printer f. Flash disk	a. Microsoft Windows 10 b. Adobe Dreamweaver CS5 c. XAMPP 1.8.4 d. Google Chrome



Gambar 2 Diagram Use Case

- Skenario Use Case
Berdasarkan Use Case yang telah dirancang adapun scenario pemasukan sebagai berikut :

Tabel 3 Kebutuhan Implementasi Aplikasi

No	Kebutuhan	Komputer Server	K
1.	Hardware	a. PC Core i7 b. RAM 4 Gb c. HDD 240 Gb d. Mouse e. Keyboard f. Monitor LCD 21" g. Printer	a. PC Dua b. RAM 2 c. HDD 1 d. Mouse e. Keyboa f. Monito g. Printer
2.	Software	a. Windows 7 b. Xampp 1.8.4 c. Google Chrome	a. Windov b. Google

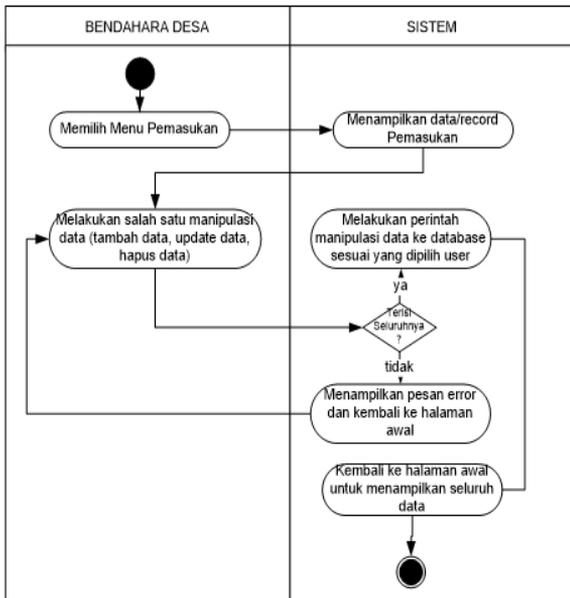
Use Case ID	UC003
Use Case Name	Data Utama
Deskripsi Singkat	Aktor melakukan pengelolaan pemasukan keuangan desa
Aktor	Bendahara Desa
Pre Condition	Aktor telah melakukan login terlebih dahulu
Post Condition	Sistem dapat menjalankan perintah CRUD (insert, view, update, delete) data pemasukan keuangan desa dari aktor ke database dan kembali ke halaman awal untuk menampilkan data keseluruhan
Normal Flow	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor memilih menu untuk pemasukan	2. Sistem menampilkan data/record pemasukan dari database
3. Aktor melakukan manipulasi data (tambah data, update, hapus data) dari data pemasukan	4. Sistem melakukan perintah manipulasi data ke database sesuai dengan yang dipilih aktor
	5. Sistem kembali ke halaman awal untuk menampilkan data keseluruhan
Alternate Flow	
1. Aktor tidak memasukan seluruh data	3. Sistem menampilkan pesan error dan kembali ke halaman awal untuk menampilkan data keseluruhan

- b. RAD Design Workshop (Workshop Desain RAD)

Adapun perancangan system dalam penelitian ini menggunakan UML, yaitu:

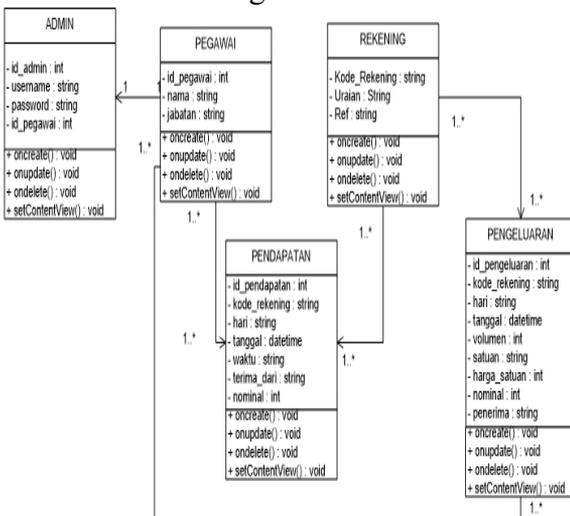
- Diagram Use Case
Diagram Use Case digunakan untuk

- Diagram Activity
Salah satu diagram activity dari perancangan ini dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3 Activity Diagram Pemasukan

• Class Diagram

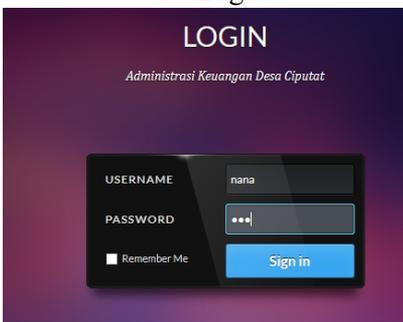


Gambar 4 Class Diagram

c. Implementasi

• Desain Input-Output

○ Login



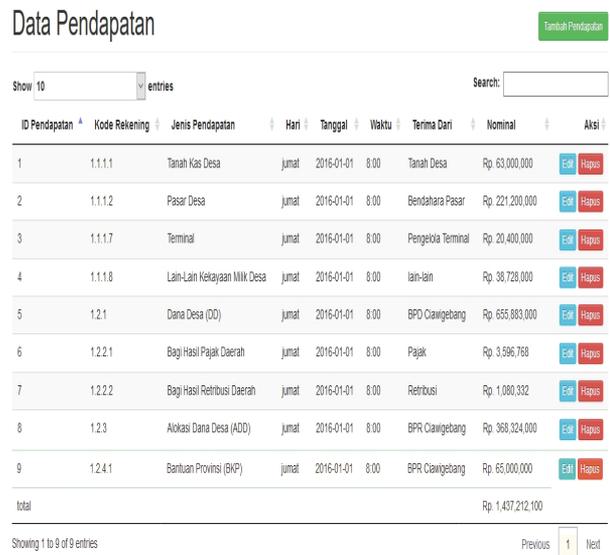
Gambar 5 Form Login

○ Halaman Utama



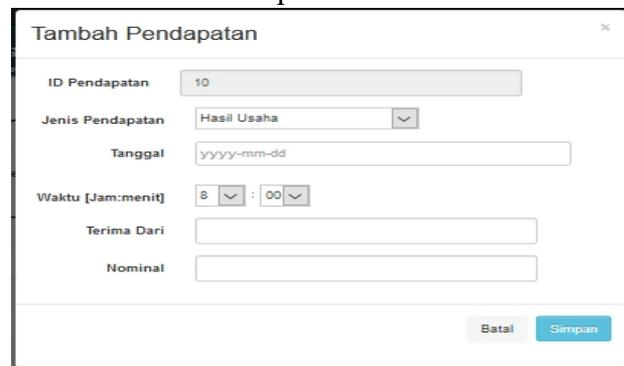
Gambar 6 Halaman Utama Admin

○ Form Data Pemasukan



Gambar 7 Form Data Pemasukan

○ Input Pemasukan



Gambar 8 Form Input Pemasukan

Data Pengeluaran

ID Pengeluaran	Bidang	Kegiatan	Jenis	Bencana	Tanggal	Volume	Harga Satuan	Nominal	Penerima		
1	2. Bidang Penyelenggaraan Pemerintahan Desa	2.1. Penghasilan Tetap dan Tunjangan	2.0.0.1.1. Penghasilan Tetap Pegawai	Kepala Desa [1-orang]	Kamis 2016-03-31	0.00	12	bulan	2.500.000	30.000.000	Mah
2	2. Bidang Penyelenggaraan Pemerintahan Desa	2.1. Penghasilan Tetap dan Tunjangan	2.0.0.1.1. Penghasilan Tetap Pegawai	Setoran Desa [1-orang]	Kamis 2016-03-31	0.00	10	bulan	1.750.000	17.500.000	Ma, Huarin, HE
3	2. Bidang Penyelenggaraan Pemerintahan Desa	2.1. Penghasilan Tetap dan Tunjangan	2.0.0.1.1. Penghasilan Tetap Pegawai	Kaur Umum [1-orang]	Kamis 2016-03-31	0.00	12	bulan	1.325.000	15.900.000	Mah, Terak
4	2. Bidang Penyelenggaraan Pemerintahan Desa	2.1. Penghasilan Tetap dan Tunjangan	2.0.0.1.1. Penghasilan Tetap Pegawai	Kaur Keuangan [1-orang]	Kamis 2016-03-31	0.00	12	bulan	1.325.000	15.900.000	Mah, Sohin, Vawit, ST
5	2. Bidang Penyelenggaraan Pemerintahan Desa	2.1. Penghasilan Tetap dan Tunjangan	2.0.0.1.1. Penghasilan Tetap Pegawai	Kasi Ekspang [1-orang]	Kamis 2016-03-31	0.00	12	bulan	1.325.000	15.900.000	Anan
6	2. Bidang Penyelenggaraan Pemerintahan Desa	2.1. Penghasilan Tetap dan Tunjangan	2.0.0.1.1. Penghasilan Tetap Pegawai	Kasi Keresra	Kamis 2016-03-31	0.00	12	bulan	1.325.000	15.900.000	Viyal, Pribata
7	2. Bidang Penyelenggaraan Pemerintahan Desa	2.1. Penghasilan Tetap dan Tunjangan	2.0.0.1.1. Penghasilan Tetap Pegawai	Kasi Kesra	Kamis 2016-03-31	0.00	12	bulan	1.325.000	15.900.000	Hawing, Surok
8	2. Bidang Penyelenggaraan Pemerintahan Desa	2.1. Penghasilan Tetap dan Tunjangan	2.0.0.1.1. Penghasilan Tetap Pegawai	Kadus Kliwon [1-orang]	Kamis 2016-03-31	0.00	12	bulan	1.325.000	15.900.000	Budi Hartono
9	2. Bidang Penyelenggaraan Pemerintahan Desa	2.1. Penghasilan Tetap dan Tunjangan	2.0.0.1.1. Penghasilan Tetap Pegawai	Kadus manis [1-orang]	Kamis 2016-03-31	0.00	12	bulan	1.325.000	15.900.000	Devi Ardyanah
10	2. Bidang Penyelenggaraan Pemerintahan Desa	2.1. Penghasilan Tetap dan Tunjangan	2.0.0.1.1. Penghasilan Tetap Pegawai	Kadus Wage [1-orang]	Kamis 2016-03-31	0.00	12	bulan	1.325.000	15.900.000	Aris Ismail

Gambar 9 Form Data Pengeluaran

Input Pengeluaran

Tambah pengeluaran

ID pengeluaran:

Kegiatan:

Referensi:

Bidang:

Jenis:

Tanggal:

Waktu [jam:menit]:

Rincian:

Jumlah:

Volume: satuan [buah/orang/dll]

Harga Satuan:

Nominal:

Penerima:

Gambar 10 Form Input Pengeluaran

Buku Kas Umum (BKU)

Data Buku Kas Umum
Desa Ciputat Kecamatan Ciawigebang
Tahun Anggaran 2016

Untuk Export Laporan Kedalam Bentuk Excel

No	Tanggal	Kode Rekening	Uraian	Penerimaan (Rp.)	Pengeluaran (Rp.)	Saldo
1	2016-01-01	1.1.1.1	Tanah Kas Desa	63.000.000		63.000.000
2	2016-01-01	1.1.1.2	Pasar Desa	221.200.000		284.200.000
3	2016-01-01	1.1.1.7	Terminal	20.400.000		304.600.000
4	2016-01-01	1.1.1.8	Lain-Lain Kekayaan Milik Desa	38.728.000		343.328.000
5	2016-01-01	1.2.1	Desa Desa (DD)	886.000.000		999.211.000
6	2016-01-01	1.2.2.1	Bagi Hasil Pajak Daerah	3.586.788		1.002.807.788
7	2016-01-01	1.2.2.2	Bagi Hasil Peribadi Daerah	1.000.332		1.003.888.120
8	2016-01-01	1.2.3	Akaiasi Dana Desa (ADD)	388.324.000		1.372.212.120
9	2016-01-01	1.2.4.1	Bantuan Provinsi (BVP)	60.000.000		1.432.212.120
10	2016-03-31	2.0.0.1.1.1	Bidang Penyelenggaraan Pemerintahan Desa Agenan: Penghasilan Tetap dan Tunjangan Penghasilan Tetap Pegawai Kepala Desa [1-orang]		30.000.000	1.402.212.120

Gambar 11 BKU

File Excel BKU

Gambar 12 File Excel BKU

Buku Pembantu Kegiatan (BPK)

Data Buku Pembantu Kegiatan
Desa Ciputat Kecamatan Ciawigebang
Tahun Anggaran 2016

1. Bidang: Bidang Penyelenggaraan Pemerintahan Desa
2. Kegiatan: Penghasilan Tetap dan Tunjangan

No	Tanggal	Uraian	Volume	Harga Satuan	Jumlah (Rp.)
1	2016-03-31	Penghasilan Tetap Pegawai Kepala Desa [1-orang]	12 bulan	2.500.000	30.000.000
2	2016-03-31	Penghasilan Tetap Pegawai Sekretaris Desa [1-orang]	10 bulan	1.750.000	17.500.000
3	2016-03-31	Penghasilan Tetap Pegawai Kaur Umum [1-orang]	12 bulan	1.325.000	15.900.000
4	2016-03-31	Penghasilan Tetap Pegawai Kaur Keuangan [1-orang]	12 bulan	1.325.000	15.900.000
5	2016-03-31	Penghasilan Tetap Pegawai Kasi Ekspang [1-orang]	12 bulan	1.325.000	15.900.000
6	2016-03-31	Penghasilan Tetap Pegawai Kasi Pemerintahan [1-orang]	12 bulan	1.325.000	15.900.000
7	2016-03-31	Penghasilan Tetap Pegawai Kasi Kesra	12 bulan	1.325.000	15.900.000
8	2016-03-31	Penghasilan Tetap Pegawai Kadus Kliwon [1-orang]	12 bulan	1.325.000	15.900.000
9	2016-03-31	Penghasilan Tetap Pegawai Kadus manis [1-orang]	12 bulan	1.325.000	15.900.000
10	2016-03-31	Penghasilan Tetap Pegawai Kadus Wage [1-orang]	12 bulan	1.325.000	15.900.000
11	2016-03-31	Penghasilan Tetap Pegawai Kadus Pahing [1-orang]	12 bulan	1.325.000	15.900.000
12	2016-03-31	Penghasilan Tetap Pegawai Kadus Puhun [1-orang]	12 orang	1.325.000	15.900.000

Gambar 13 BPK

File Excel BPK

Gambar 14 File Excel BPK

- Pengujian
 - Pengujian Blackbox

Tabel 5 Pengujian Blackbox

No	Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Validasi
1.	Login (User memasukkan username dan password)	Jika username dan password benar maka akan menampilkan halaman utama admin	Menampilkan Halaman utama admin	Valid
		Jika username atau password salah maka akan keluar pesan dan user diperintahkan untuk menginputkan kembali	Menampilkan pesan "Username/Password Salah ! Silahkan Ulangi " Dan menampilkan kembali halaman Login	Valid
2.	Master (user menekan menu Master)	Menampilkan Halaman yang berisi sub menu Data Master	Menampilkan Halaman yang berisi sub menu Data Master	Valid

3.	Data Master Pemasukan/Pengeluaran/Pegawai (User memilih salah satu menu data master Pemasukan/Pengeluaran/Pegawai)	Menampilkan halaman yang berisi Data Master Pemasukan/Pengeluaran/Pegawai	Menampilkan halaman yang berisi Data Master Pemasukan/Pengeluaran/Pegawai	Valid
4.	Data Master Pemasukan/Pengeluaran/Pegawai (User menekan tombol Tambah Data)	Menampilkan halaman Tambah Data Master	Menampilkan halaman Tambah Data Master	Valid
5.	User Memasukkan Data Master Pemasukan/Pengeluaran/Pegawai dan Menekan Tombol Simpan	Data Tersimpan dan Tampil di Halaman Data Master	Data Tersimpan dan Tampil di Halaman Data Master	Valid
6.	User Menekan tombol			

	Edit pada Data Master Pemasukan/Pengeluaran/Pegawai	Data Master	an Edit Data Master	
	User merubah data Master Pemasukan/Pengeluaran/Pegawai yang dipilih	Data perubahan tersimpan dan ditampilkan dalam Halaman Data Master	Data perubahan tersimpan dan ditampilkan dalam Halaman Data Master	Valid
8.	Pendapatan (User menekan menu Pendapatan)	Menampilkan Halaman yang berisi Data Pemasukan Keuangan	Mempilkan Halaman yang berisi Data Pemasukan Keuangan	Valid
9.	User menekan tombol Tambah/Edit/Hapus Pendapatan	Data yang telah ditambahkan/diubah/Dihapus tersimpan dan ditampilkan di Halaman Data Pemasukan	Data yang telah ditambahkan/diubah / Dihapus tersimpan dan ditampilkan di Halaman	

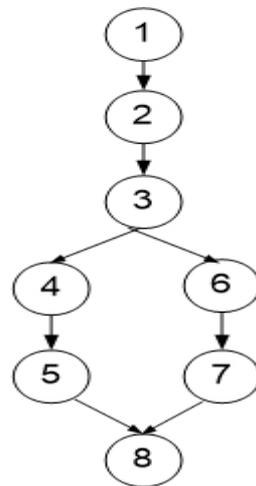
			Data Pemasukan	
	BKU (User menekan menu BKU)	Menampilkan Halaman Pilih Tahun Anggaran	Mempilkan Halaman Pilih Tahun Anggaran	Valid
11	Halaman Pilih Tahun Anggaran BKU (User memilih dan menekan tombol Tampil)	Menampilkan Data Pemasukan dan Pengeluaran Keuangan dengan Format BKU	Mempilkan Data Pemasukan dan Pengeluaran Keuangan dengan Format BKU	Valid
12	Halaman BKU (User menekan tulisan Export ke Excel)	Menampilkan kotak dialog open/save kemudian menampilkan Laporan BKU dalam bentuk File Excel	Mempilkan kotak dialog open/save kemudian menampilkan Laporan BKU dalam bentuk File Excel	Valid
13	BPK (User menekan menu BPK)	Menampilkan Halaman Pilih Tahun Anggaran dan Kegiatan		

		n Pengeluaran	ran dan Kegiatan Pengeluaran	
	Halaman Pilihan Tahun Anggaran BPK dan kegiatan kemudian menekan tombol Tampil	Menampilkan Data Pengeluaran dengan format BPK	Mengampilkan Data Pengeluaran dengan format BPK	Valid
15	Halaman BPK (User menekan tulisan Export ke Excel)	Menampilkan kotak dialog open/save kemudian menampilkan Laporan BPK dalam bentuk File Excel	Mengampilkan kotak dialog open/save kemudian menampilkan Laporan BPK dalam bentuk File Excel	Valid

```

$session = array('id_admin' => $data['id_admin'],
                 'nama' => $data['nama'],
                 'status' => "login");
$this->session->set_userdata($session);
redirect(base_url());
5. }
6. else{
   $pesan['pesan']="Username dan password salah <
   Ulangi!";
   $this->load->view('v_login',$pesan);
7. }
8. }

```



Gambar 15 Graph Pengujian Login

$$\begin{aligned}
G &= N-E+2 \\
&= 8-8+2 \\
&= 2
\end{aligned}$$

- No Jalur/Path
- 1-2-3-4-5-8
 - 1-2-3-6-7-8

o Pengujian Whitebox

Tabel 6 Source Code Login

No	Source Code
1.	function aksi_login(){
2.	<pre> \$username = \$this->input->post('username'); \$password = \$this->input->post('password'); \$where = array('username' => \$username, 'password' => md5(\$password)); \$cek = \$this->m_login->cek_login("vw_admin",\$where); </pre>
3.	if(\$cek > 0){
4.	\$data = \$this->m_login->view_admin("vw_admin",\$where);

• Mengenalkan Aplikasi Aplikasi yang telah valid kemudian diterapkan oleh Bendahara Desa dengan dilakukan pelatihan penggunaan aplikasi pada tanggal 18 Desember 2017

4. Kesimpulan dari penelitian

ini adalah:

- a. Kebutuhan pengguna dalam mengelola keuangan adalah aplikasi dapat mengelola pemasukan dan pengeluaran keuangan serta menghasilkan laporan dalam bentuk Buku Kas Umum (BKU) dan Buku Pembantu Kegiatan (BPK), adapun penggunaannya hanya Bendahara Desa (sesuai tugas dan wewenangnya). Sebagai sampel data yang digunakan adalah data keuangan tahun 2016 di Desa Ciputat.
- b. Sistem dikembangkan menggunakan metode Rapid Application Development (RAD) agar tahapan pengembangannya lebih cepat sedangkan perancangannya menggunakan UML agar lebih terstruktur.
- c. Hasil perancangan diterapkan kedalam bahasa pemrograman PHP dan MySQL menggunakan framework codeigniter sedangkan template web menggunakan bootstrap agar lebih optimal dalam penggunaannya

[2] Munawir, S. 2002. Analisa Laporan Keuangan. Edisi keempat. Cetakan ketiga belas. Liberty: Yogyakarta

[3] Kendall, Kenneth E dan Kendall, Julie E. 2010. Systems Analysis And Design. Pearson Education Inc, New Jersey.

[4] A, Nugroho. 2010. Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan Java. Andi: Yogyakarta

[5] Ibnu Daqiqi id, M. 2011. Framework Codeigniter Sebuah Panduan dan Best Practice. Pekanbaru: koder

5. SARAN

Agar penelitian yang dihasilkan lebih optimal, maka diharapkan :

- a. Adanya pengembangan lebih lanjut mengenai pengelolaan keuangan sehingga dapat menghasilkan laporan dalam bentuk yang lainnya seperti Buku Pembantu LS Bendahara, Buku Pembantu Pajak dan Buku Pembantu Lainnya.
- b. Tools dapat dikembangkan berbasis Android agar lebih memudahkan lagi

DAFTAR PUSTAKA

[1] Agus,Puji, SST, Ak., M.Ak, CA dan Widyaiswara Madya. 2017. "Pengeloalaan Keuangan Desa: Istem dan Prosedur Pelaporan Keuangan Desa". <http://Bppk.depkeu.go.id/publikasi/artikel/147-artikel-anggaran-dan-perbendaharaan/20477-pengelolaan-keuangan-desa-sistem-dan-pertanggungjawaban-keuangan-desa>, diakses tanggal 7 Maret 2017.