

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mengacu berbagai literatur dari penelitian-penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan latar belakang masalah pada skripsi ini. Adapun penelitian yang berhubungan dengan skripsi ini antara lain yaitu :

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengelolaan Alokasi Dana Desa (ADD) dalam pembangunan yang dilaksanakan di Desa Sebawang Kecamatan Sesayap Kabupaten Tana Tidung dan dirangkai dari tahap-tahapan pelaksanaan kegiatan didalam mengalokasikan dana desa. Berdasarkan Peraturan Bupati Tana Tidung tentang pengelolaan alokasi dana desa dalam wilayah kabupaten Tana Tidung telah ditetapkan bahwa tujuan dana ADD tersebut untuk 30% pelaksanaannya pada kegiatan belanja aparatur dan operasional dan 70% pelaksanaannya untuk kegiatan belanja publik dan pemberdayaan masyarakat. Berdasarkan penelitian penulis di desa Sebawang untuk 30% dari dana ADD bisa berjalan sesuai dengan petunjuknya kemudian untuk yang 70% dari ADD berjalan kurang optimal karena lebih direalisasikan pada pembangunan fisik pada tahun 2010 dan 2011 sedangkan untuk tahun 2012 lebih kepada pengadaan barang. Rendahnya sumberdaya manusia aparat desa dan kurangnya koordinasi tentang pengelolaan ADD menjadi hambatan dalam proses pengelolaan Alokasi Dana Desa di Desa Sebawang [1].

Dengan menerapkan sistem online, banyak manfaat yang bisa dipetik. Dengan sistem online ini, bisa menghemat biaya, karena proses pengiriman data dilakukan secara online. Sistem ini juga biasa digunakan untuk mengakses internet dengan akses download atau upload file yang lebih cepat. Melihat kondisi infrastruktur yang begitu memadai dan berjalan dengan baik, serta sudah adanya *E-Government* yang berjalan perlu kiranya fasilitas ini dimanfaatkan dan diperlukannya pengembangan sistem yang sudah ada seoptimal mungkin dengan melakukan hal-hal apa yang perlu dikembangkan melalui infrastruktur ini, Fenomena inilah yang kemudian meyakinkan penulis untuk mengisi jaringan ini dengan membangun sebuah aplikasi dengan harapan mampu memenuhi kebutuhan masyarakat dan bermanfaat bagi semua pihak yaitu aplikasi yang bersifat

administratif, digunakan untuk memberdayakan pemerintahan dan menggali potensi desa.[2] Diantaranya potensi-potensi desa adalah: Potensi Sumber Daya Manusia (pendidikan, skill), Potensi Sarana dan Prasarana (jalan, listrik, jaringan telpon, air bersih), Potensi Sumberdaya Alam (SDA), Potensi Industri yang ada di desa (home industri), Potensi Pertanian, Perkebunan, Kehutanan, Potensi Sosial Budaya (keamanan), Potensi Pariwisata, Aset Desa, Data Perangkat Desa dan Badan Permusyawaratan Desa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengelolaan Alokasi Dana Desa (ADD) dalam pembangunan fisik di desa Sukomulyo Kecamatan Sepaku Kabupaten Panajam Paser Utara pemerintah desa telah melibatkan masyarakat desa dalam penyusunan rencana kegiatan dan penentuan kebijakan penggunaan Alokasi Dana Desa (ADD) dan Keterbatasan Kemampuan Sumber Daya Manusia (SDM) aparatur pemerintah desa sehingga pemahaman perencanaan pengelolaan Alokasi Dana Desa (ADD) dan pelaksanaan pembangunan fisik yaitu para teknisi pembangunan masih kurang membuat pembangunan fisik belum tepat sasaran [3].

Pada penelitian kali ini, Peneliti merencanakan untuk mengimplementasikan sebuah sistem *E-Government* pengelolaan dana desa yang berbasis web di desa Babalan Kabupaten Pati. Sistem *E-Government* ini dibangun sebagai bukti bahwa sistem manual dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menggunakan sistem tersebut. Sehingga dapat membantu desa Babalan dalam pengelolaan anggaran dana desa serta memberikan informasi yang lebih efisien kepada masyarakat.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Pengertian *E-Government*

E-Government adalah Suatu upaya untuk mengembangkan penyalenggaraan pemerintahan yang berbasis elektronik. Suatu penataan system manajemen dan proses kerja di lingkungan pemerintah dengan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Atau *E-Government* adalah penggunaan teknologi informasi oleh pemerintah untuk memberikan informasi dan pelayanan bagi warganya, urusan bisnis, serta hal-hal lain yang berkenaan dengan pemerintahan. *E-Government* dapat

diaplikasikan pada legislatif, yudikatif, atau administrasi publik, untuk meningkatkan efisiensi internal, menyampaikan pelayanan publik, atau proses pemerintahan yang demokratis [4].

2.2.2 Model *E-Government*

- a. *Government-to-Citizen* atau *Government-to-Customer* (G2C).

Adalah penyampaian layanan publik dan informasi satu arah oleh pemerintah ke masyarakat, Memungkinkan pertukaran informasi dan komunikasi antara masyarakat dan pemerintah, contohnya G2C : Pajak online, mencari Pekerjaan, Layanan Jaminan sosial, Dokumen pribadi (Kelahiran dan Akte perkawinan, Aplikasi Paspor, Lisensi Pengarah), Layanan imigrasi, Layanan kesehatan, Beasiswa, penanggulangan bencana.

- b. *Government-to-Business* (G2B).

Adalah transaksi-transaksi elektronik dimana pemerintah menyediakan berbagai informasi yang dibutuhkan bagi kalangan bisnis untuk bertransaksi dengan pemerintah. Mengarah kepada pemasaran produk dan jasa ke pemerintah untuk membantu pemerintah menjadi lebih efisien melalui peningkatan proses bisnis dan manajemen data elektronik. Aplikasi yang memfasilitasi interaksi G2B maupun B2G adalah Sistem e-procurement. Contoh : Pajak perseroan, Peluang Bisnis, Pendaftaran perusahaan, peraturan pemerintah (Hukum Bisnis), Pelelangan dan penjualan yang dilaksanakan oleh pemerintah, hak paten merk dagang, dll.

- c. *Government-to-Government* (G2G).

Adalah Memungkinkan komunikasi dan pertukaran informasi online antar departemen atau lembaga pemerintahan melalui basisdata terintegrasi. Contoh : Konsultasi secara online, blogging untuk kalangan legislative, pendidikan secara online, pelayanan kepada masyarakat secara terpadu.

2.3 Pengertian Sistem

Dalam mendefinisikan sistem terdapat dua kelompok pendekatan sistem, yaitu sistem yang lebih menekankan pada prosedur dan elemen. [4] sistem yang menekankan pada prosedur didefinisikan sebagai suatu urutan-urutan yang tepat dari tahapan-tahapan intruksi yang menerangkan apa yang harus dikerjakan, siapa yang mengerjakan, kapan dikerjakan dan bagaimana mengerjakannya. Sedangkan dalam pendekatan elemen, sistem adalah seperangkat elemen-elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan bersama.

2.4 Konsep Dasar Informasi

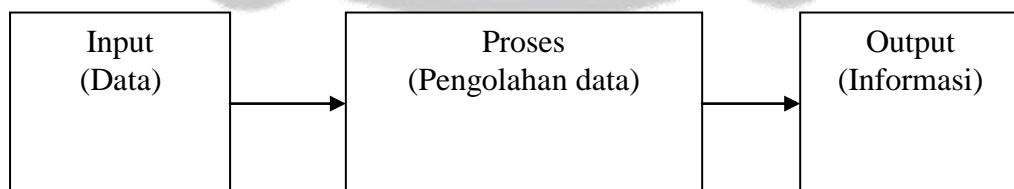
2.4.1 Pengertian Informasi

Sumber dari informasi adalah data. Data merupakan bentuk jamak dari bentuk tunggal datum atau data-item. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian-kejadian (*event*) adalah suatu yang terjadi pada saat yang tertentu [5].

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berarti dan berguna bagi penerimanya untuk mengambil keputusan masa kini maupun yang akan datang [4].

2.4.2 Siklus Informasi

Untuk memperoleh informasi yang bermanfaat bagi penerimanya, perlu untuk dijelaskan bagaimana siklus yang terjadi atau dibutuhkan dalam menghasilkan informasi. Siklus informasi atau siklus pengolahan data dapat dilihat pada gambar 2.1



Gambar 2.1 Siklus Informasi

2.4.3 Kualitas Informasi

Kualias dari suatu informasi tergantung dari tiga hal yang sangat dominan, yaitu keakuratan informasi, ketepatan waktu, dari informasi dan relevan [6]:

a. Akurat (*accurate*)

Informasi yang dihasilkan harus bebas dari kesalahan – kelasahan dan tidak menyesatkan bagi orang yang menerima informasi tersebut.

b. Tepat Waktu (*timeliness*)

Informasi yang diterima harus tepat pada waktunya, sebab kalau informasi yang diterima terlambat maka informasi tersebut sudah tidak mempunyai nilai lagi. Karena informasi merupakan landasan didalam pengambilan keputusan. Bila pengambilan keputusan terlambat, maka dapat berakibat fatal untuk organisasi.

c. Relevan (*relevance*)

Informasi harus mempunyai manfaat bagi si penerima, sebab informasi ini akan digunakan untuk pengambilan suatu keputusan dalam pecehan suatu permasalahan. Relevansi untuk tiap-tiap orang satu dengan orang lainnya berbeda. Misalnya informasi mengenai sebab kerusakan mesin produksi kepada akuntan perusahaan adalah kurang relevan dan akan lebih relevan ditujukan kepada ahli teknik perusahaan

2.4.4 Nilai Informasi

Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengban biaya mendapatkannya dan sebagian besar informasi tidak dapat tepat ditaksir keuntungannya dengan satuan nilai uang, tetapi dapat ditaksir dari kefektifitasannya[4].

2.5 Pengertian Pengelolaan

Menurut Robert T.Kiyosaki & Sharon L, Pengelolaan adalah sebuah kata yang besar sekali, yang mencakup pengelolaan uang, waktu, orang, sumber daya, dan terutama pengelolaan informasi.

2.6 Pengertian Anggaran

Hehanusa adalah anggaran merupakan hasil dari proses perencanaan, berarti anggaran mewakili kesepakatan negosiasi di antara partisipan yang dominan dalam suatu organisasi mengenai tujuan kegiatan di masa yang akan datang. Dan anggaran merupakan gambaran tentang prioritas alokasi sumber daya yang dimiliki karena dapat bertindak sebagai blue print aktivitas perusahaan.

Berdasarkan Undang-Undang Desa Nomor 6 tahun 2014 tentang Desa, dan Peraturan Pemerintah Nomor 43 dan 60 tahun 2015 tentang pelaksanaan UU Desa. Bahwa desa diberikan tujuh sumber pendapatan, yaitu pendapatan asli desa, bagi hasil pajak daerah dan retribusi daerah Kabupaten/Kota, bagian dana perimbangan pusat dan daerah yang diterima oleh Kabupaten/Kota, alokasi anggaran dana desa dari APBN, bantuan keuangan dari APBD Propinsi dan APBD Kabupaten/Kota, dan pendapatan yang sah.

2.7 Pengertian Dana Desa

Alokasi Dana Desa dimaksudkan untuk membiayai program Pemerintahan Desa dalam melaksanakan kegiatan pemerintahan dan pemberdayaan masyarakat. Membangun desa dan pemberdayaan masyarakat desa.

2.8 Tujuan Laporan Keuangan

Secara spesifik, tujuan pelaporan keuangan pemerintah adalah untuk menyajikan informasi yang berguna untuk pengambilan keputusan dan untuk menunjukkan akuntabilitas entitas pelaporan atas sumber daya yang dipercayakan kepadanya, dengan [7]:

- a. Menyediakan informasi mengenai posisi sumber daya ekonomi, kewajiban, dan ekuitas dana pemerintah.
- b. Menyediakan informasi mengenai perubahan posisi sumber daya ekonomi, kewajiban, dan ekuitas dana pemerintah.
- c. Menyediakan informasi mengenai sumber, alokasi, dan penggunaan sumber daya ekonomi.
- d. Menyediakan informasi mengenai ketaatan realisasi terhadap anggarannya.
- e. Menyediakan informasi mengenai cara entitas pelaporan mendanai

aktivitasnya dan memenuhi kebutuhan kasnya.

- f. Menyediakan informasi mengenai potensi pemerintah untuk membiayai penyelenggaraan kegiatan pemerintahan.
- g. Menyediakan informasi yang berguna untuk mengevaluasi kemampuan entitas pelaporan dalam mendanai aktivitasnya.

Pelaporan keuangan harus menyajikan secara wajar dan mengungkapkan secara penuh atas kegiatan pemerintah dan sumber daya ekonomis yang dipercayakan, serta menunjukkan ketaatan terhadap peraturan perundang-undangan. Laporan keuangan harus disajikan dengan memenuhi hal-hal berikut:

- a. Disajikan dengan menunjukkan perbandingan antara periode berjalan dengan periode sebelumnya. Agar perbandingan dapat bermanfaat, maka informasi keuangan dari periode berjalan harus dilaporkan secara konsisten dengan informasi pada periode sebelumnya. Apabila terjadi perubahan akuntansi harus diungkapkan dalam laporan keuangan.
- b. Diterbitkan tepat waktu segera setelah periode akuntansi berakhir.
- c. Laporan keuangan harus menyajikan transaksi-transaksi atau kejadian-kejadian yang penting. Informasi laporan keuangan dapat diandalkan bila pemakai laporan dapat menggunakan informasi tersebut untuk pengambilan keputusan atas transaksi dan kejadian yang penting berdasarkan kondisi keuangan yang sesungguhnya.
- d. Laporan keuangan mencakup Laporan Realisasi Anggaran, Neraca, Laporan Arus Kas dan Catatan Atas Laporan Keuangan.

2.9 Pengertian Pengelolaan Anggaran Berbasis *Web*

Pengertian Pengelolaan Anggaran Berbasis *Web* yang digunakan untuk mengelola anggaran kegiatan pembelanjaan maupun pemeliharaan perusahaan atau sarana dan prasarana desa, dimana sistem ini berguna merencanakan dan memantau agar dalam proses pengelolaan dana tersebut dapat berjalan dengan baik dan menghasilkan data yang sesuai dengan rencana awal.

2.10 Perancangan Sistem

2.10.1 *Unified Modelling System (UML)*

Untuk melakukan pemodelan system atau perangkat lunak , penulis akan menggunakan metode perancangan system yaitu Unified Modelling System (UML). [7]Unified Modelling System (UML) merupakan salah satu bentuk language atau bahasa. UML didefinisikan sebagai bahasa visual untuk menjelaskan, memberikan spesifikasi, mmerancang, membuat model, dan mendokumentasikan aspek-aspek dari sebuah system. UML juga merupakan salah satu alat bantu yang sangat handal dalam bidang pengembangan system berorientasi objek karena UML menyediakan bahasa pemodelan visual yang memungkinkan pengembang system membuat *blue print* atas visinya dalam bentuk baku. UML berfungsi sebagai jembatan dalam mengkomunikasikan beberapa aspek daam system melalui sejumlah elemen grafis yang bisa dikombinasikan menjadi diagram.Penggunaan *Unified Modelling Language* meliputi:

- a. Menggambarkan batasan sistem dan fungsi-fungsi system secara umum, dibuat dengan *use case* dan *actor*.
- b. Menggambarkan kegiatan atau proses bisnis yang dilaksanakan secara umum, dibuat dengan *interactions diagram*.
- c. Menggambarkan representasi struktur static sebuah sistem dalam bentuk *class diagram*.
- d. Membuat model behavior yang menggambarkan kebiasaan atau sifat sebuah sistem dengan *state diagram*.
- e. Menyatakan arsitektur implementasi fisik menggunakan *component and development diagram*.
- f. Menyampaikan atau memperluas fungsionalitas dan *stereotype*.






Model Perancangan system *Unified Modelling Language (UML)* meliputi:

a. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram merupakan pemodelan untuk menggambarkan kelakuan (behavior) system yang akan dibuat. Diagram ini mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor yang akan dibuat. Diagram ini digunakan untuk mngetahui fungsi apa saja yang ada

di dalam sebuah system dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut.


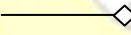
Tabel 2.1 Notasi *Use Case Diagram*

Simbol	Deskripsi
Use Case 	Fungsional yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal fase nama <i>use case</i>
Aktor 	System yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri
Asosiasi 	Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i>
Extend 	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>usecase</i> tambahan
Include 	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>usecase</i> ini untuk menjalankan fungsinya

b. *Class Diagram*

Class Diagram menggambarkan struktur system dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun system. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode operasi. Atribut merupakan variable-variabel yang dimiliki oleh suatu kelas. Atribut mendeskripsikan properti dengan sebaris teks didalam kotak kelas tersebut. Operasi atau metode adalah fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas.




Tabel 2.2 Notasi *Class Diagram*

Simbol	Deskripsi
Package 	Package merupakan sebuah bungkus dari satu atau lebih kelas
Operasi 	Kelas pada struktur system
Interface 	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek
Asosiasi 	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity
Asosiasi berarah 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity
Generalisasi 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus)
Dependency 	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas
Agregasi 	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian

c. *Sequence Diagram*

Sequence Diagram menggambarkan kelakuan/perilaku objek pada *usecase* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan atau diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambar *sequence diagram* maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *usecase* beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu. Banyaknya diagram *sequence* yang harus digambar adalah sebanyak pendefinisian *use case* yang memiliki proses sendiri.




Tabel 2.3 Notasi *Sequence Diagram*



Gambar	Deskripsi
Object 	Objek entity, antar muka yang saling berinteraksi
Object Message 	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
Message To Self 	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi

d. *Activity Diagram*

Activity Diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam system yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana berakhirnya. *Activity diagram* juga menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.

Tabel 2.4 Notasi *Activity Diagram*

Gambar	Deskripsi
Actifity 	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
Start State 	Bagaimana objek dibentuk atau diawali
End State 	Bagaimana objek diakhiri

Gambar	Deskripsi
Decision 	Untuk menggambarkan <i>behaviour</i> pada kondisi tertentu
Swimlane 	Menambahkan <i>swimlane</i> (umumnya digunakan pada pemodelan bisnis)

e. *Statechart Diagram*

Statechart Diagram menspesifikan semua urutan yang mungkin dari pesan-pesan yang akan diterima obyek tersebut.

Tabel 2.5 Notasi *Statechart Diagram*

Gambar	Deskripsi
State 	Nilai atribut dan nilai link pada suatu waktu tertentu, yang dimiliki oleh suatu objek
Start State 	Bagaimana objek dibentuk atau diaawali
End State 	Bagaimana objek dibentuk atau diakhiri
State Transition 	Sebuah kejadian yang memicu sebuah state objek dengan cara memperbaharui satu atau lebih nilai atributnya

Dalam Unified Modelling System (UML), notasi-notasi multiplisitas yang dapat digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 2.6 Multiplisitas UML

Multiplisitas	Arti
*	Banyak
0	Nol

1	Satu
0...*	Nola tau banyak
1...*	Satu atau banyak
0...1	Nola tau satu
1...1	Hanya satu

2.10.2 Tujuan UML

- Memberikan model yang siap pakai, bahasa pemodelan visual yang ekspresif.
- Untuk mengembangkan dan saling menukar model dengan mudah dan dimengerti secara umum
- Memberikan bahasa pemodelan yang bebas dari berbagai bahasa pemrograman dan proses rekayasa
- Menyatukan praktek-praktek terbaik yang terdapat dalam bahasa pemodelan.

2.11 Pengertian Database

Database atau basis data adalah sekumpulan data store atau data yang memiliki hubungan secara logika dan diatur dengan susunan tertentu serta disimpan dalam media penyimpanan computer [8].

Dalam database ada sebutan sebutan urutan satuan data yaitu:

- Karakter, ini adalah asatuan data terkecil. Data terdiri atas susunan karakter yang pada akhirnya mewakili data yang memiliki arti dari sebuah fakta.
- Field, adalah kumpulan dari karakter yang mewakili fakta tertentu misalnya nama_siswa, ID. Dalam perancangan database, field juga disebut atribut. Bila dipandang dari sudut pemrograman berorientasi obyek maka sebuah field akan memiliki dua property utama yaitu property-property dari field yang berisi nama field yang mewakili data sejenis yang disimpannya. Sedangkan properti tipe adalah property yang mengatur tipe data dari data yang akan ditampungnya. Misalnya nama fieldnya adalah nama_pegawai maka tipe datanya adalah varchar.

- c. Record, adalah kumpulan dari field. Pada record banyak informasi yang penting dengan cara mengkombinasikan field-field yang ada.
- d. Tabel, adalah sekumpulan dari record-record yang memiliki kesamaan entity dalam dunia nyata. Kumpulan dari tabel adalah database, wujud fisik sebuah database dalam komputer adalah sebuah file yang didalamnya terdapat berbagai tingkatan data yang telah disebutkan diatas.
- e. File, adalah bentuk fisik dari penyimpanan data. File database berisi semua data yang telah disusun dan diorganisasikan sedemikian rupa sehingga memudahkan pemberian informasi.

2.11.1 Sistem Database

Sebuah system database adalah sebuah kumpulan dari komponen database-database yang meliputi [7]:

- a. Database
- b. Database Server
- c. Komponen client software
- d. Aplikasi Database

Aplikasi database adalah sebuah software khusus yang didesain dan digunakan oleh user atau pihak lainnya. Sedangkan client software adalah salah satu komponen yang termasuk dalam system database yang merupakan software aplikasi database mengakses data secara remote pada sebuah server database. Fungsi utama dari sebuah server database adalah menangani manajemen data. Tiap client software berkomunikasi dengan server untuk menyalurkan permintaan data lewat SQL dan server memprosesnya dalam urutan tertentu dan mengirimkan data tersebut kembali ke client software. Kewajiban utama dalam system database adalah menyediakan antarmuka (*interface*) kepada user untuk membuat database, dan mengolahnya (mencari, menghapus, mengedit).

2.11.2 Desain Database

Desain Database memegang peranan yang sangat penting dalam system database. Desain database ini dilakukan setelah adanya analisis system dan

permasalahan di temat system database inti akan diterapkan. Adapun langkah-langkah menurut pendekatan system *database relational* adalah:

a. Analisa Sistem

Analisa system adalah sebuah proses penelaahan sebuah system informasi dan membaginya ke dalam komponen-komponen penyusunnya untuk kemudian dilakukan penelitian sehingga diketahui permasalahan-permasalahan yang akan timbul, sehingga dapat dilakukan perbaikan-perbaikan pada system tersebut. Adapun tahap-tahap analisa system yaitu:

1. Identifikasi masalah yang ada pada sistem
2. Memahami cara kerja sistem
3. Melakukan analisa
4. Melaporkan hasil analisa system

b. Desain Sistem

Pembuatan desain system ini adalah untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan atau masalah-masalah yang ada pada system yang lama.

c. Desain *Class*

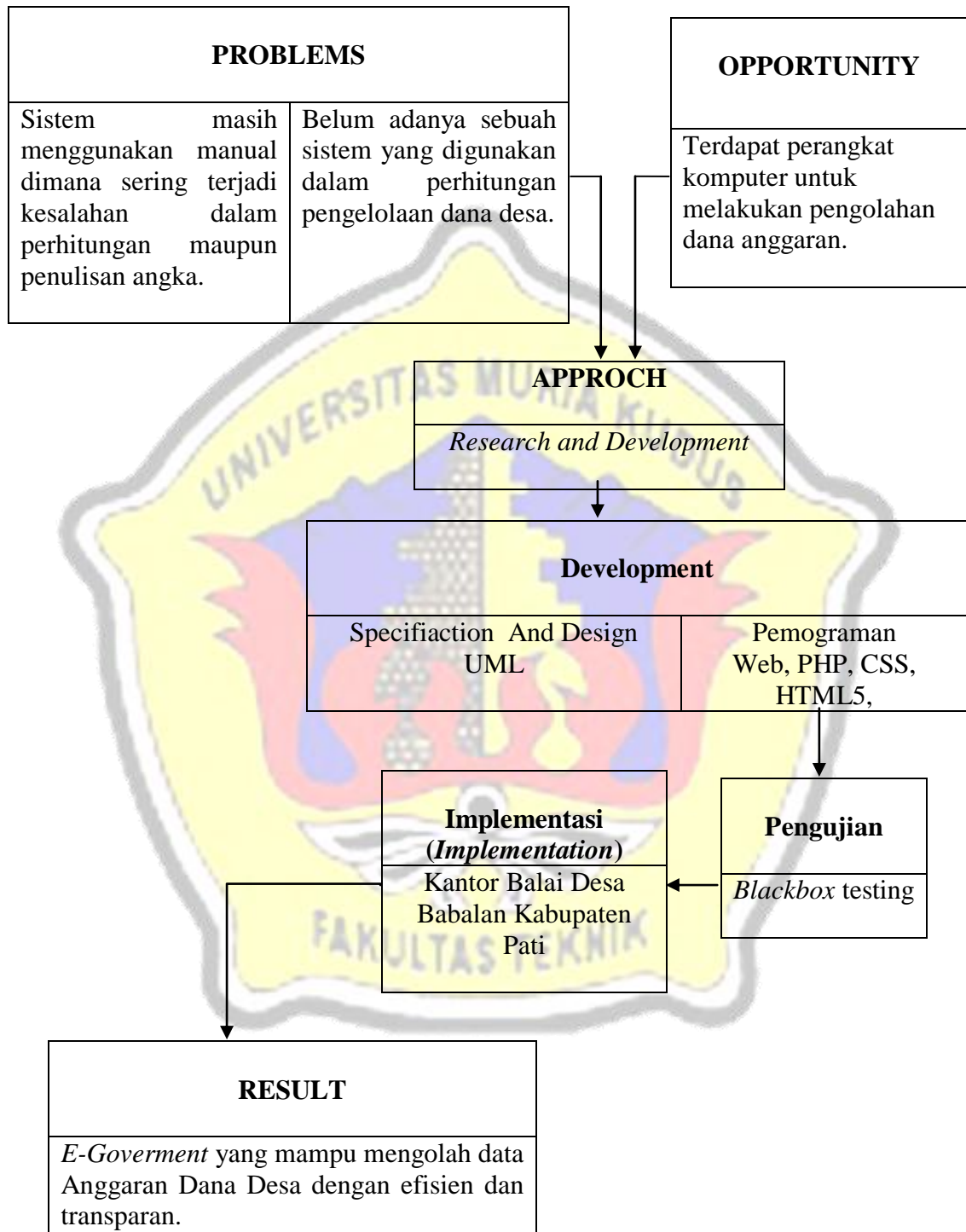
Sebuah obyek berbeda dengan obyek yang lainnya. Obyek tersebut memiliki komponen-komponen data (*atribut* atau *field*) yang membuatnya dapat dibedakan dari obyek yang lain. Atribut dapat memiliki sifat-sifat sebagai berikut:

1. *Atomic*, *atomic* adalah sifat dari atribut yang menggambarkan bahwa atribut tersebut berisi nilai yang spesifik dan tidak dapat dipecah lagi. Contoh *field* Jenis_Kelamin dari tabel Data_Karyawan yang hanya berisi L atau P.
2. *Multivalued*, sifat ini menandakan atribut ini bisa memiliki lebih dari satu nilai untuk tiap entity tertentu. Misalnya pada field hobi memiliki hobi lebih dari satu.
3. *Composite*, atribut yang bersifat komposit adalah atribut yang nilainya gabungan dari beberapa atribut yang bersifat atomic. Contohnya atribut alamat yang dapat dipecah menjadi tribute atomic seperti alamat, kdepot, no telepon, kota.

d. Normalisasi Data

Normalisasi data adalah proses dimana tabel-tabel pada *database* *diset*.

2.11.3 Kerangka Pemikiran



Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran *E-Government* Pengelolaan Dana Desa Babalan Kabupaten Pati.