

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penelitian dilakukan pada desa Kedungwaru Kidul Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis kualitatif. Kajian ini menemukan bahwa pengelolaan keuangan pemerintahan desa baik di Desa Kedungwaru kidul sudah menggunakan aplikasi keduwaru kidul baik *online* maupun *offline*, selain memiliki tampilan yang mudah digunakan, juga dilengkapi dengan petunjuk pelaksanaan implementasi maupun manual aplikasi, mengingat penggunaannya memiliki rentang kemampuan yang berbeda-beda, seperti ditemukan bahwa Desa Kedungwaru Kidul belum mewujudkan pengelolaan keuangan secara transparan sesuai serta belum sepenuhnya dengan peraturan. Beberapa kendala yang dihadapi desa Kedungwaru Kidul, di antaranya belum efektifnya membantu perangkat desa.

Aset desa adalah barang milik desa yang berasal dari kekayaan asli milik desa, dibeli atau diperoleh atas beban anggaran pendapatan dan belanja desa (APBDesa), atau perolehan hak lainnya yang sah. Pengelolaan kekayaan milik desa dilaksanakan berdasarkan asas kepentingan umum, fungsional, kepastian hukum, keterbukaan, efisiensi, efektivitas, akuntabilitas, dan kepastian nilai ekonomi. Pengolahan aset desa dilakukan berdasarkan data-data aset seperti: nilai aset, mutasi internal, mutasi eksternal, mutasi barang dilelang, mutasi barang dimusnahkan dan barang-barang inventaris desa.

Inventaris merupakan daftar inventaris mengandung semua barang yang dimiliki oleh kantor Desa Kedungwaru kidul dan digunakan dalam menjalankan tugas. Pengolahan data inventaris, termasuk penyimpanan dan pencarian data barang, belum optimal karena data masih dicatat dalam buku besar. Akibatnya, ketika terjadi perpindahan atau kehilangan barang, petugas inventaris mengalami kesulitan dalam mencari dan menggantikan barang tersebut karena pencatatan yang kurang efektif.

Pengelolaan aset desa pada kantor Desa Kedungwaru kidul dilakukan dengan di catat di kertas dan disimpan di lemari arsip khusus desa, adapun jenis aset yang ada antaran lain gedung kantor desa, aula pertemuan, pkd perpustakaan, rumah gapoktan. aset yang di sewakan antara lain aula, lapangan, bondo desa/sawah rata-rata 10.000 meter persegi dengan harga 20 juta. Hal ini menyebabkan banyaknya terjadi kesalahan, lambannya mencari data secara cepat, selain itu jika masih dilakukan penyimpanan secara manual maka akan banyak menghabiskan tempat untuk lemari arsip penyimpanan dan sempit ruangan, serta menghabiskan banyak waktu untuk mencari data tersebut.

Pendataan aset dilakukan berkala setiap 6 bulan dengan cara *update database profile* desa, kondisi aset diperiksa pertahun di ahir tahun yakni bulan Oktober oleh bendahara barang guna mengetahui kondisi dan keberadaan barang, penanggung jawab aset desa di serahkan kepada bendahara aset / bendahara barang sesuai dengan surat keputusan kades dan bendahara tersebut bertanggung jawab langsung ke kepala desa.

Kelola aset berbayar sewa bondo desa berupa sawah/lahan pertanian cara pengelolaanya dengan di sewakan kepada masyarakat di lelang secara terbuka jumlah sawah aset desa kedungwaru kidul kurang lebih 184 hektar dengan harga sewa perhektar 20 juta berukuran 10.000 meter persegi, kalo tahun 800 juta. lapangan perbulan 600 ribu. kelola aset secara gratis seperti aula, aula rumah gapoktan, perpustakaan. *Maintenance adalah* kegiatan untuk memonitor dan memelihara fasilitas dengan merancang, mengatur, menangani, dan memeriksa pekerjaan. Aula dengan mengecat gedung aula, pepustakaan menambah koleksi buku, mengamatai gudang perputakan, tambah rak buku, lapangan dengan potong rumput secara berkala luas lapangan dengan ukuran 120 meter X 130 meter tiang gawang, kursi penonton.

Untuk meningkatkan keakuratan dan kemudahan dalam pencatatan inventaris dan mutasi barang, kantor Desa Kedungwaru kidul membutuhkan sebuah aplikasi berbasis website. Aplikasi ini akan membantu perangkat desa dalam mengelola semua data yang ada, sehingga pencatatan keberadaan barang dapat dilakukan dengan lebih tepat, akurat, dan mudah. Kelebihan dari aplikasi website adalah agar tidak terjadi kesalahan dalam penginputan dan pengelolaan

data, juga mempermudah dalam pembuatan laporan. Dengan adanya penyimpanan data secara permanen dalam *database* maka data akan tersimpan dengan rapi, dan apabila sewaktu-waktu diperlukan akan mudah diakses.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka penulis merumuskan permasalahan yaitu bagaimana membuat suatu Sistem Informasi Pengelolaan Aset Desa Kedungwaru Kidul Berbasis Web.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini perlu adanya batasan masalah agar lebih terarah dan pembahasan tidak melebar. Adapun batasan-batasan masalah yang ada, yaitu:

1. Sistem yang dibuat untuk mengelola aset desa.
2. Sistem meliputi data aset desa , bentuk aset tetap dan bergerak.
3. Pengguna sistem adalah kepala desa, seketaris, admin, pegawai desa, masyarakat.
4. Sistem yang dibangun tidak tersedia pembayaran tidak disediakan sistem saldo.
5. Laporan yang tersedia pada sistem adalah laporan aset desa, laporan sewa.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan Aplikasi Pengelolaan Aset Desa Berbasis Web. untuk membantu Masyarakat melakukan sewa dengan lebih efisien, membantu admin dalam pengelolaan aset desa, data aset desa, data laporan aset, lebih baik serta nantinya proses akan lebih cepat dan tepat.

1.5 Manfaat

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

a. Bagi Individu

1. Sarana dalam melatih keterampilan mahasiswa sesuai dengan pengetahuan yang diperoleh selama mengikuti kegiatan perkuliahan.

2. Menambah wawasan, pengalaman serta pengetahuan tentang proses pengelolaan aset desa dengan berbasis *website*.

b. Bagi Akademis

1. Mengetahui seberapa jauh pemahaman mahasiswa menguasai ilmu baik yang telah diberikan
2. Sebagai evaluasi tahap akhir untuk mengetahui implementasi materi yang didapatkan mahasiswa berupa teori maupun praktek.
3. Dari kegiatan penelitian ini dapat memberikan sumbangsih karya tulis ilmiah untuk Universitas.

c. Bagi Instansi.

1. Dapat digunakan dalam pengelola data asset desa
2. kelola asset sangat efisien data asset data, data laporan asset, lebih baik serta nantinya proses akan lebih cepat dan tepat.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Agar mendapatkan data yang benar-benar akurat, relevan, valid dalam penelitian ini maka penulis memiliki dan melakukan pengumpulan data dengan cara:

a. Sumber Data Primer

Menurut Sugiyono (2018) data *primer* adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, antara lain:

1. Wawancara

Dengan metode wawancara langsung dengan pihak terkait yaitu Bapak Lurah sebagai kepala desa, seketaris, pegawai desa.

2. Observasi

Melalui pencatatan dan pendataan terhadap permasalahan yang diselidiki pada obyek penelitian secara langsung ke Balai desa kedungwaru kidul, untuk mengumpulkan data terkait proses pengelolaan aset desa kedungwaru kidul.

b. Sumber Data Sekunder

Menurut Sugiyono (Sugiyono 2018) data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, antara lain:

1. Studi Kepustakaan

Pengumpulan data dari buku-buku dan sumber yang berkaitan dengan tema yang diangkat. Contohnya terkait buku perancangan sistem, rekayasa perangkat lunak, penelitian sebelumnya yang dapat dijadikan referensi serta perbandingan dalam penelitian ini.

2. Studi Dokumentasi

Pengumpulan data dari literatur-literatur dan dokumentasi dari internet, diklat dan sumberber informasi lainnya yang berhubungan dengan permasalahan yang ada, data terkait objek penelitian seperti data laporan.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang dipergunakan metode model *Waterfall*. Menurut Sukanto dan Shalahuddin (2018) tahapan metode model *Waterfall* adalah:

a. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Penulis melakukan wawancara kepada pegawai desa yang terlibat dalam proses pengelolaan aset. Penulis mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian pembuatan sistem.

b. Desain

Penulis melakukan perancangan sistem yang akan dibuat menggunakan perancangan UML (*Unified Modelling Language*). Selanjutnya penulis merancang desain tampilan sistem yang nantinya akan dibuat.

c. Pembuatan Kode Program

Setelah merancang desain sistem, selanjutnya adalah pembuatan kode program yang sesuai dengan desain yang dibuat sebelumnya.

d. Pengujian

Sistem diuji oleh penguji dan user untuk memastikan *logic* dan semua fungsionalitas aplikasi dapat berfungsi dengan baik.

- e. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

Dalam tahap ini sistem yang telah diuji kemudian sistem akan di hosting dan siap digunakan untuk pengelolaan aset desa kedungwaru kidul perlu dilakukan pemeliharaan berkala terhadap sistem tersebut

1.6.3 Metode Perancangan Sistem

Menurut Sukamto and Shalahuddin (2018) UML (*Unified Modeling Language*) adalah salah satu standar yang digunakan industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis & desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman objek.

Berikut penjelasan dari jenis-jenis UML sebagai berikut:

- a. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram menjelaskan mengenai suatu interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat.

- b. *Class Diagram*

Class Diagram menjelaskan mengenai gambaran sebuah sistem yang dari segi pendefinisian kelas-kelas yang nantinya akan dibuat dalam membangun sebuah sistem.

- c. *Sequence Diagram*

Sequence Diagram menggambarkan mengenai kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek.

- d. *Activity Diagram*

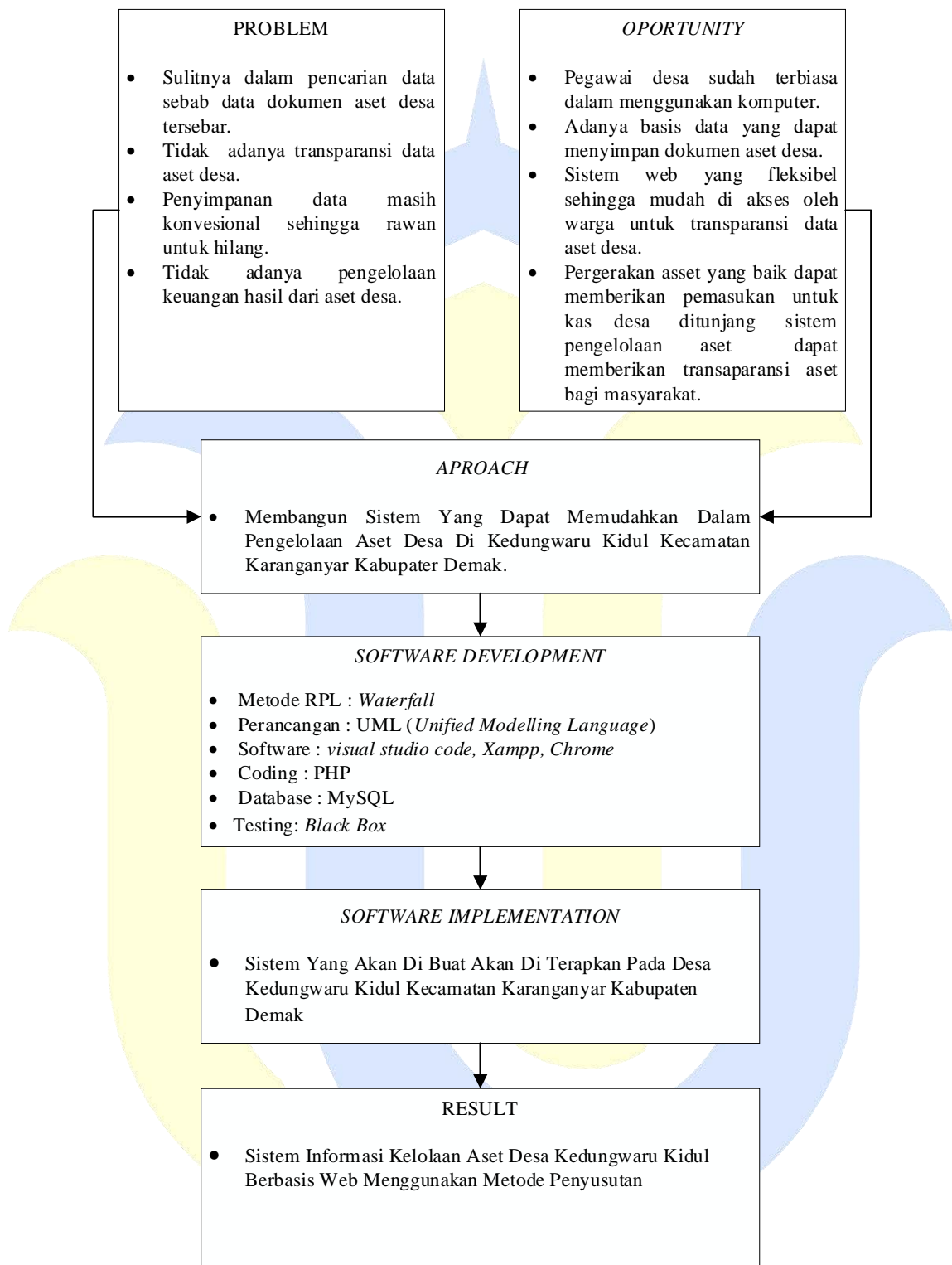
Activity Diagram menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis.

- e. *Statechart Diagram*

Statechart Diagram menggambarkan perubahan status atau transisi status dari sebuah mesin atau sistem.

1.7 Kerangka Pemikiran

Kerangka penelitian dalam pembuatan sistem sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pemikiran



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN