

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERTANGGUNGJAWABAN BELANJA KEGIATAN LANGSUNG ANGGARAN PENDAPATAN DAN BELANJA DAERAH (APBD) PADA KECAMATAN GIRIMAYA KOTA PANGKALPINANG

Dessy Dwi Lestari

Sistem Informasi STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG

Jl. Jend. Sudirman Selindung Lama Pangkalpinang Kepulauan Babel

email : Dessydwi510@yahoo.co.id

ABSTRAKSI

Kemajuan teknologi dibidang komputer mendorong banyak instansi pemerintah memanfaatkan teknologi agar mampu bersaing di era globalisasi. Perkembangan teknologi yang modern sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia dalam menangani setiap permasalahan yang ada hubungannya dengan proses pembangunan secara menyeluruh seperti masalah informasi pertanggungjawaban berkas seperti Kecamatan Girimaya Kota Pangkalpinang.

Kantor Kecamatan Girimaya Kota Pangkalpinang merupakan instansi pemerintah dalam bidang pelayanan masyarakat yang sekarang bermasalah dengan pengolahan data pertanggungjawaban berkas dimana pegawai disini diartikan sebagai Pegawai Negeri Sipil (PNS). Sistem pengolahan pertanggungjawaban berkas yang diterapkan dikecamatan ini sudah terkomputerisasi namun penggunaannya masih standar umum disimpan dalam suatu folder yang tidak beraturan sehingga terjadi keterlambatan dalam pencarian data dan mengakibatkan kinerja kurang efektif dan efisien.

Dari hasil analisa dan perancangan, penulis sangat diperlukan suatu sistem yang terkomputerisasi sehingga mampu memberikan suatu informasi yang baik dalam mengambil suatu keputusan terhadap Sistem Informasi Pertanggungjawaban Belanja Kegiatan Langsung Anggaran Pendapatan Dan Belanja Daerah (APBD) Pada Kecamatan Girimaya Kota Pangkalpinang.

Untuk mengatasi masalah tersebut , maka diperlukan sebuah aplikasi sistem informai pertanggungjawaban berkas yang diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam pencarian data, mengolah sumber data dan informasi serta dapat memanfaatkan peranan teknologi informasi yang maksimal, sehingga akan membuat proses pengolahan data pegawai lebih cepat, tepat, efektif dan efisien.

Kata Kunci :

APBD Kecamatan Girimaya Kota Pangkalpinang,

1. Pendahuluan

2. Latar Belakang

Sebuah instansi membutuhkan sistem informasi Pertanggungjawaban Anggaran APBD karena sistem informasi pertanggungjawaban merupakan sebuah sistem yang memproses data guna menghasilkan suatu informasi yang tepat. Adanya sistem informasi berkas pertanggungjawaban pada suatu instansi akan menghasilkan informasi pertanggungjawaban berkas yang cepat dan akurat. Cepat berarti akan menghasilkan informasi berkas pertanggungjawaban tepat waktu dan akurat berarti informasi berkas pertanggungjawaban yang dihasilkan dapat mengurangi kesalahan. Salah satunya yaitu informasi berkas akuntansi belanja daerah. Sistem informasi berkas pertanggungjawaban belanja kegiatan daerah merupakan faktor yang menentukan atau pengurangan nilai kekayaan bersih dan merupakan batas tertinggi untuk setiap jenis belanja yang bersangkutan. Oleh karena itu sistem informasi berkas pertanggungjawaban belanja daerah yang terdapat dalam suatu instansi pemerintahan sangat berperan penting dalam pengolahan informasi pengeluaran yang dikeluarkan pemerintah yang dapat menghasilkan pertanggungjawaban yang dibutuhkan oleh instansi pemerintahan tersebut sebagai acuan pengambilan keputusan dalam membangun suatu daerah.

Fungsi dana APBD pada Kecamatan Girimaya Kota Pangkalpinang tersebut digunakan untuk membiayai keperluan penyelenggaraan tugas pemerintah daerah. Merencanakan suatu kegiatan sejak awal telah direncanakan maka diharapkan akan meminimalkan hambatan dan bias ditengah perjalanan pelaksanaannya. Ketika APBD dapat ditetapkan, menjadi kewajiban setiap pengguna

anggaran untuk membuat anggaran kas agar kegiatan yang telah dianggarkan dalam APBD dapat dilaksanakan sesuai dengan rencana yang dibuat. Agar dana APBD tersebut tidak digunakan secara sia-sia maka setiap instansi harus memberikan pertanggungjawaban atas dana anggaran tersebut dengan nilai-nilai yang mereka buat sebagai pertanggungjawaban.

Dengan adanya perkembangan dan kemajuan teknologi saat ini semua instansi baik pemerintahan atau swasta dituntut dapat menyesuaikan dengan perkembangan teknologi yang ada terutama dalam berkas pertanggungjawaban anggaran dan lain-lain. Sehingga apabila ada pemeriksaan oleh Badan Pengawasan Daerah (BAWASDA) ataupun Badan Pemeriksa Keuangan (BPK) mengenai berkas tersebut kecamatan girimaya kota pangkalpinang sudah mampu memberikan pertanggungjawaban terhadap berkas secara tepat, cepat, dan akurat sehingga tidak memakan waktu yang lama. Instansi yang didukung dengan sistem komputer, akan lebih terkontrol dalam menjaga integritas datanya dan tidak ada penyalahgunaan komputer oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Suatu instansi akan terlihat lebih terorganisasi jika menggunakan sistem informasi dalam melakukan semua kegiatan terutama pemerintahan. Berdasarkan hal tersebut, maka penulis mengambil judul "**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERTANGGUNG JAWABAN BELANJA KEGIATAN LANGSUNG ANGGARAN PENDAPATAN DAN BELANJA DAERAH (APBD) PADA KECAMATAN GIRIMAYA KOTA PANGKALPINANG**"

2.1 Tujuan Penelitian

1.1 Tujuan Penulisan

Dengan dibuatnya perancangan sistem informasi ini maksud yang ingin dicapai adalah

terlaksananya sistem informasi pertanggungjawaban berkas yang terkomputerisasi dengan baik. Agar dapat mengatasi masalah-masalah yang ada. Sehingga akan tercapainya sistem informasi yang diharapkan yaitu sistem informasi yang efektif dan efisien.

Manfaat dari penelitian ini diharapkan :

- a. Bagi Penulis Penelitian ini dilakukan untuk menambah pengetahuan dan pemahaman lebih mendalam bagi penulis mengenai perancangan Sistem Informasi Pertanggungjawaban Belanja Langsung Anggaran Pendapatan Dan Belanja Daerah (APBD) pada Kecamatan Girimaya Kota Pangkalpinang.
- b. Dalam proses pencarian berkas pertanggungjawaban tidak memakan waktu yang lama karena data sudah terkomputerisasi.
- c. Menyediakan laporan-laporan yang dibutuhkan dengan tepat dan akurat.
- d. Meningkatkan efektifitas dalam pengelolaan dokumen sehingga dapat menghasilkan informasi yang lengkap pada saat diperlukan maupun ada pemeriksaan oleh pihak-pihak yang terkait.

3. Tinjauan Pustaka

3.1 Konsep Dasar Sistem

Sistem merupakan suatu yang sangat dekat, selalu melekat dan selalu ada didalam kehidupan kita, baik kita sadari maupun tanpa kita sadari. Kita sendiri (manusia) bisa disebut sistem khususnya sistem manusia, lingkungan tempat kita tinggal bisa disebut sistem lingkungan, Negara tercinta ini bisa disebut sistem kenegaraan, bumi tempat kita tinggal juga disebut sistem bumi, proses belajar mengajar bisa disebut sebagai sistem belajar mengajar, kampus bisa disebut sistem universitas dan masih banyak contoh-contoh sistem lain yang bisa kita cari disekitar kita.

Sistem itu sendiri menurut sejarahnya berasal dari bahasa Yunani yaitu "sistema" yang berarti kesatuan, yakni keseluruhan dari bagian-bagian yang mempunyai hubungan satu dengan yang lainnya. Kata "sistema" tersebut yang pada akhirnya dikembangkan menjadi berbagai macam definisi yang bervariasi sesuai dengan bidang ilmu atau bidang kajian masing-masing, namun pada intinya masih tetap sama yaitu kumpulan dari sub-sub sistem yang saling berhubungan dan bekerja sama.

"Sistem yaitu suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan dan untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu". (Jogiyanto, 1993)

James A. O'Brien (dalam Rohmat Taufiq, 2013:2) menjelaskan bahwa 'sistem adalah sekelompok komponen yang saling berhubungan, bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama dengan menerima *input* serta menghasilkan *output* dalam proses transformasi yang teratur'.

3.2 Analisa Sistem Berorientasi Objek

Selama 30 tahun terakhir, kebanyakan pendekatan pengembangan sistem telah memisahkan pengetahuan data dari proses. Teknologi-teknologi objek muncul untuk menghilangkan pemisahan artifisial data dan proses. Sebaliknya, data dan proses-proses spesifikasi yang membuat, membaca, memperbarui, dan menghapus data itu diintegrasikan ke dalam konstruksi yang disebut objek. Satu-satunya cara membuat, membaca, memperbarui atau menghapus data objek (disebut *property*) adalah melalui salah satu dari proses pelekatan (*embedded*) yang disebut metode. Anda mungkin mengenal beberapa bahasa pemrograman yang berdasarkan teknologi objek, seperti *Visual Basic*, *C++*, *Power Builder*, *Object Pascal* (seperti *Delphi*), *Small Talk*, dan *Java* adalah pilihan bahasa-bahasa sistem informasi baru saat ini.

3.3 Activity Diagram

Diagram dimodelkan sebagai alur kerja (*work flow*) sebuah proses bisnis dan urutan aktivitas pada suatu proses.

Diagram ini sangat mirip dengan *flow chart* karena kita dapat memodelkan prosedur logika, proses bisnis dan alur kerja dari sebuah sistem, sedangkan *activity diagram* dibuat untuk menggambarkan aktivitas dari *actor*.

Activity diagram adalah teknik untuk mendeskripsikan logika prosedural, proses bisnis dan aliran kerja dalam banyak kasus. *Activity diagram* mempunyai persan seperti halnya *flow chart*, akan tetapi perbedaannya dengan *flow chart* adalah *activity diagram* bisa mendukung perilaku paralel sedangkan *flow chart* tidak bisa.

3.4 Perancangan Sistem Berorientasi Objek

Perancangan berorientasi objek merupakan tahap lanjutan setelah analisa berorientasi objek, perancangan berorientasi objek adalah suatu pendekatan yang digunakan untuk menspesifikasi kebutuhan-kebutuhan sistem dengan mengkolaborasi objek-objek, atribut-atribut, dan method-method yang ada. (Whitten 2004-686)

Tujuan perancangan sistem itu untuk memahami kebutuhan kepada pemakai sistem (*user*) dan memberikan gambaran yang jelas serta rancang bangun yang lengkap.

3.5 Pengertian Rational Rose

Rational Rose adalah *software* yang memiliki perangkat-perangkat pemodelan secara visual untuk membangun suatu solusi dalam rekayasa *software* dan pemodelan bisnis. *Rational Rose* dikeluarkan oleh perusahaan *software* bernama Rational Software, perusahaan yang mencetuskan ide pembentukan konsorsium bagi perusahaan-perusahaan yang memakai standar UML sebagai bahasa pemodelan di perusahaannya. Rational Rose memakai UML sebagai bahasa pemodelannya, ditambah beberapa fitur lain yang membuat Rational Rose menjadi *software* pemodelan visual yang terkemuka.

3.6 Konteks Manajemen Proyek

Menurut Jack T. Marchewka dalam bukunya yang berjudul "*Information Technology Project Management*", standar untuk mengelola proyek adalah nilai-nilai yang ada pada *The Project Management Institute* (PMI), sebuah

organisasi yang didirikan pada tahun 1969 dan berkembang menjadi sebuah asosiasi non profit terkemuka untuk area manajemen proyek.

PMBOK (*Project Management Institute*, 2004) memberikan definisi yang luas untuk proyek dan manajemen proyek. Sebuah proyek adalah sebuah pekerjaan terbatas waktu yang menghasilkan produk tertentu yang unik, layanan, atau bentuk hasil lainnya.

Sedangkan manajemen proyek adalah aplikasi dari sebuah pengetahuan, keahlian, alat bantu dan teknik tertentu untuk menyelaraskan kegiatan-kegiatan proyek agar berjalan sesuai dengan kebutuhan proyek utama.

Menelola proyek terdiri dari mengidentifikasi kebutuhan, menentukan tujuan yang jelas, menyeimbangkan antara kualitas, cakupan, waktu, dan biaya proyek serta mampu mengadaptasi berbagai spesifikasi, rencana, dan pendekatan -pendekatan berbeda dari berbagai pemangku kepentingan yang berbeda.

3.7 Pengertian Kantor Camat Girimaya Kota

Pangkalpinang

Kantor Camat Girimaya Kota Pangkalpinang adalah instansi yang mempunyai tugas melaksanakan sebagian dari urusan masyarakat dalam wilayah kecamatan. Dalam undang-undang Nomor 41 Tahun 2007 Tentang Organisasi Daerah Perangkat Daerah, dimana disebutkan dalam pasal 17 adalah sebagai berikut:

- a. Kecamatan Merupakan wilayah kerja camat sebagai perangkat daerah kabupaten dan daerah kota.
- b. Camat mempunyai tugas melaksanakan kewenangan pemerintah yang dilimpahkan oleh bupati/walikota untuk menangani sebagian urusan otonomi daerah.
- c. Camat sebagaimana dimaksud pada ayat 2 juga menyelenggarakan tugas umum pemerintah meliputi, mengkoordinasi kegiatan pemberdayaan masyarakat, mengkoordinasi upaya penyelenggaraan ketentraman dan ketertiban umum, mengkoordinasi penerapan penegakan peraturan perundang-undangan, mengkoordinasi pemeliharaan prasarana dan fasilitas pelayanan umum.

4. Metodologi Penelitian

Pengumpulan Data.

Sumber data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah dengan mengumpulkan data :

a. Primer

Yaitu sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber asli atau tempat dimana mengadakan penelitian. Data yang diperoleh adalah wawancara dengan orang-orang yang berkepentingan dalam pembuatan sistem ini. Wawancara ini dilakukan dengan menggunakan daftar pertanyaan sebagai pedoman.

b. Sekunder

Yaitu sumber data penelitian yang diperoleh secara tidak langsung, melalui media perantara. Data sekunder umumnya berupa data yang diperoleh berupa arsip, buku panduan, serta data-data browsing melalui internet.

4.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini antara lain :

a. Metode Observasi

Metode ini dilakukan untuk mendapatkan data mengenai objek yang akan diteliti dengan cara mengamati langsung ketempat objek penelitian.

b. Metode Wawancara

Cara mendapatkan data dengan melakukan wawancara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan objek penelitian.

c. Metode Studi Pustaka.

Metode ini menekankan pada telaah buku, dalam hal ini Pustaka dengan pokok masalah yang diambil selain itu, digunakan sebagai cara untuk menempatkan data yang diperlukan dalam menelaah dan menganalisa kenyataan yang ada pada objek.

4.2 Proses Bisnis

Berikut proses system berjalan pada KUA Kecamatan Pangkalanbaru :

a. Activity Diagram Proses Pembuatan DPA (Dokumen Pelaksana Anggaran)

Camat Girimaya Kota Pangkalpinang membuat Rencana Anggaran Belanja (RAB) serta camat menandatangani berkas tersebut. Kemudian camat menyerahkan berkas tersebut kepada Dinas Pendapatan Pengelolaan Keuangan dan Aset Daerah (DPPKAD), setelah menerima berkas tersebut dinas DPPKAD membuat Dokumen Pelaksana Anggaran (DPA), setelah Dokumen Pelaksana Anggaran (DPA) maka DPPKAD menandatangani dokumen tersebut dan menyerahkan dokumen tersebut ke camat girimaya kota pangkalpinang, setelah menerima dokumen tersebut kecamatan girimaya bisa melaksanakan kegiatan.

b. Activity Diagram Proses Pembuatan SK PPTK (Surat Keputusan Pejabat Pelaksana Teknis Kegiatan)

Camat Girimaya Kota Pangkalpinang menyerahkan Surat Kerja Penggunaan Anggaran (SKPA) untuk pembuatan SK PPTK kepada Sekretaris Camat, setelah menerima SKPA tersebut sekretaris camat membuat SK PPTK dan setelah itu menyerahkannya kembali kepada camat, setelah menerima berkas tersebut camat memeriksa apakah berkas tersebut sudah benar apa tidak, apabila berkas tersebut salah camat akan menyerahkan berkas yang salah kepada sekretaris, dan apabila benar camat menandatangani dan menyerahkan lagi kepada sekretaris tersebut.

c. Activity Diagram Proses Penyerahan SK PPTK (Surat Keputusan Pejabat Pelaksana Teknis Kegiatan)

Sekretaris Camat Girimaya Kota Pangkalpinang menyerahkan SK PPTK kepada pengguna

anggaran atau bendahara. Dan pengguna anggaran atau bendahara menerima SK tersebut untuk melaksanakan tugas selanjutnya.

d. Activity Diagram Proses Penyerahan Surat Penawaran Harga (SPH)

Supplier membuat Surat Penawaran Harga (SPH), kemudian supplier menyerahkan SPH kepada Pejabat Pelaksana Teknis Kegiatan (PPTK), dan PPTK menerima SPH tersebut.

e. Activity Diagram Proses Pembuatan SPP (Surat Permintaan Pembayaran)

Pejabat Pelaksana Teknis Kegiatan (PPTK) menyerahkan berkas-berkas Surat Penawaran Harga (SPH) dan Rencana Anggaran Belanja (RAB) kepada bendahara kecamatan girimaya kota pangkalpinang, setelah menerima berkas-berkas tersebut bendahara mengecek apakah berkas-berkas tersebut sudah benar apa belum, apabila berkas salah maka bendahara melakukan konfirmasi kepada PPTK, PPTK menerima konfirmasi, dan apabila berkas-berkas tersebut benar maka bendahara melakukan pembuatan Surat Perintah Pembayaran (SPP) dan bendahara melakukan tandatangan. Kemudian dikembalikan lagi kepada PPTK untuk melakukan tandatangan, setelah ditandatangani PPTK menyerahkan lagi berkas ke bendahara tersebut.

f. Activity Diagram Proses Pembuatan SPM (Surat Perintah Membayar)

Bendahara kecamatan girimaya kota pangkalpinang menyerahkan SPP kepada camat, kemudian camat memeriksa SPP tersebut, apabila SPP salah maka akan dikonfirmasi ke bendahara, apabila benar camat juga melakukan konfirmasi kepada bendahara untuk pembuatan Surat Perintah

Membayar (SPM), setelah itu bendahara membuat SPM, bendahara menyerahkan lagi kepada camat, camat melakukan pengecekan, apabila salah maka akan dikonfirmasi, dan apabila benar akan dilakukan tandatangan, dan berkas tersebut dikembalikan lagi ke bendahara untuk dilakukan pencairan.

g. Activity Diagram Proses SP2D (Surat Perintah Pencairan Dana)

Bendahara menyerahkan berkas SPP dan SPM kepada DPPKAD, setelah menerima SPP dan SPM maka dilakukan pengecekan, apabila salah maka akan dikonfirmasi ke bendahara kecamatan tersebut, dan apabila benar maka akan membuat SP2D dan lakukan pencairan, setelah itu DPPKAD menyerahkan SP2D kepada bendahara kecamatan, dan bendahara menerimanya.

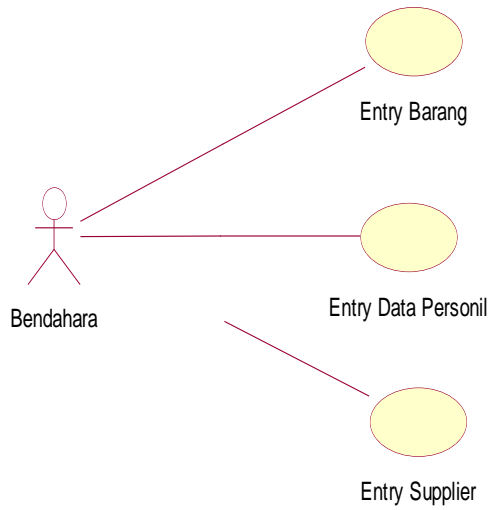
h. Activity Diagram Pembuatan Laporan.

Bendahara membuat laporan dan setelah itu menyerahkan laporan kepada kasubag keuangan, setelah menerima laporan Kasubag Keuangan melakukan pengecekan apabila salah maka laporan tersebut dikembalikan lagi ke bendahara, dan apabila benar maka kasubag keuangan menyerahkan laporan kepada camat, setelah laporan benar camat melakukan tandatangan, selesai ditandatangani camat menyerahkan laporan kepada bendahara, dan bendahara menerima laporan tersebut.

5. Hasil dan Pembahasan

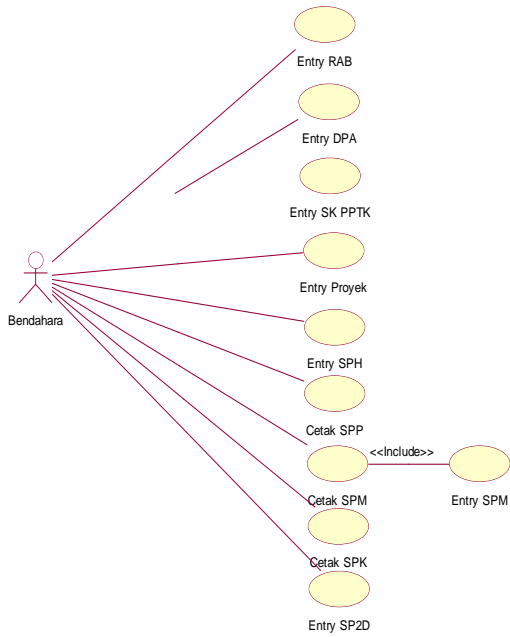
5.1 Use Case Diagram

a. Use Case Diagram Master



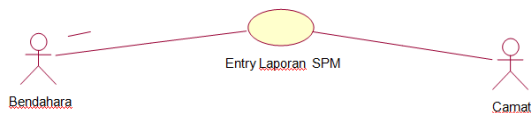
Gambar 4.1
Use Case Diagram Master

b. Use Case Diagram Transaksi



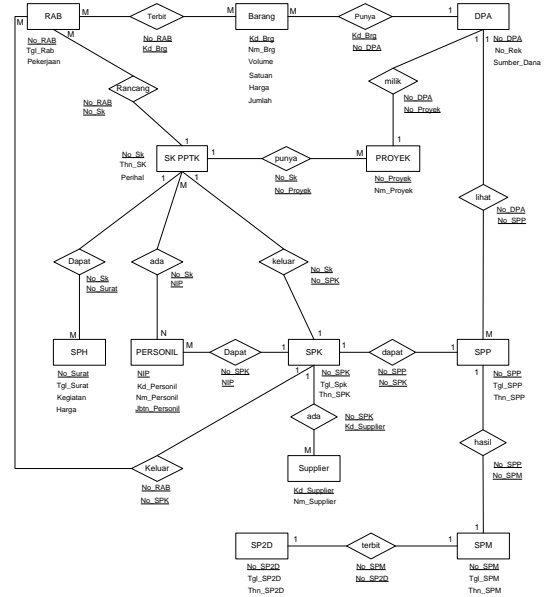
Gambar 4.2
Use Case Diagram Transaksi

c. Use Case Diagram Laporan



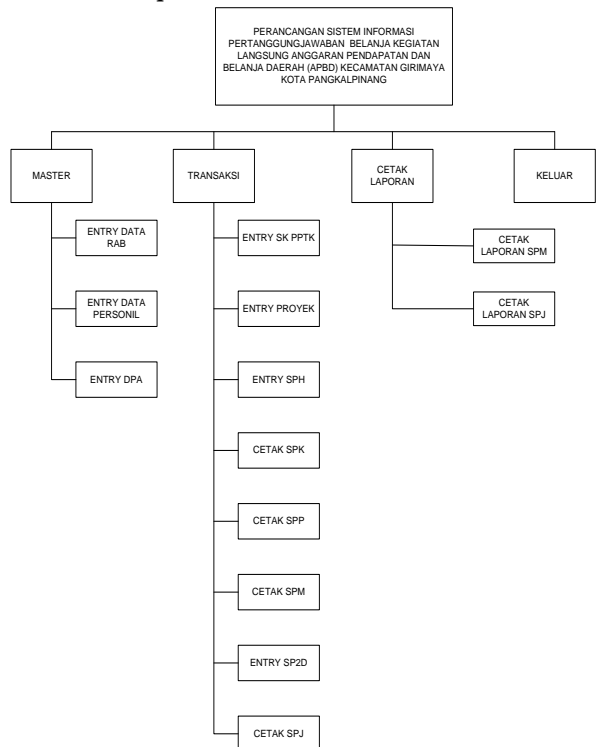
Gambar 4.3
Use Case Diagram Laporan

5.2 ERD (Entity Relationship Diagram)



Gambar 4.4
ERD (Entity Relationship Diagram)

5.3 Struktur Tampilan



Gambar 4.5
Struktur Tampilan

5.4 Rancangan Layar

a. Rancangan Layar Menu Utama

The screenshot shows a window titled "Form Menu" with a blue header bar. Below the header, there are four menu items: "Master", "Transaksi", "Laporan", and "Keluar". The main area of the window is empty.

Gambar 4.6
Rancangan Layar Menu Utama

c. Rancangan Layar Cetak SPP

The screenshot shows a window titled "Form Cetak SPP" with a blue header bar. The main area contains several input fields and buttons. At the top, there are three input fields: "Nomor SPP", "Tanggal SPP", and "Tahun SPP". Below these, there are two columns of input fields. The left column is labeled "DATA DPA" and includes "No DPA", "No Rekening", and "Waktu". The right column is labeled "DATA SPK" and includes "No SPK", "Tanggal SPK", and "Tahun". At the bottom right, there are three buttons: "simpan", "BATAL", and "KELUAR".

Gambar 4.8
Rancangan Layar Cetak SPP

b. Rancangan Layar Entry SK PPTK

The screenshot shows a window titled "Form Entry SK PPTK" with a blue header bar. The main area contains several input fields and a table. At the top, there are four input fields: "Nomor SK PPTK", "Tanggal SK PPTK", "Tahun SPK", "Nama PPTK", and "NIP". Below these, there are two columns of input fields. The left column is labeled "DATA RAB" and includes "Nomor RAB", "Tanggal RAB", and "Tahun RAB". The right column is labeled "DATA PERSONIL" and includes "Kode Personil", "Nama Personil", and "Jumlah". At the bottom, there is a table with four columns: "No", "Kode Personil", "Nama Personil", and "Jumlah". The table has three rows, with the first row containing "Auto", "Auto", "Input", and "Input". Below the table, there are three buttons: "CETAK", "BATAL", and "KELUAR".

Gambar 4.7
Rancangan Layar Entry SK PPTK

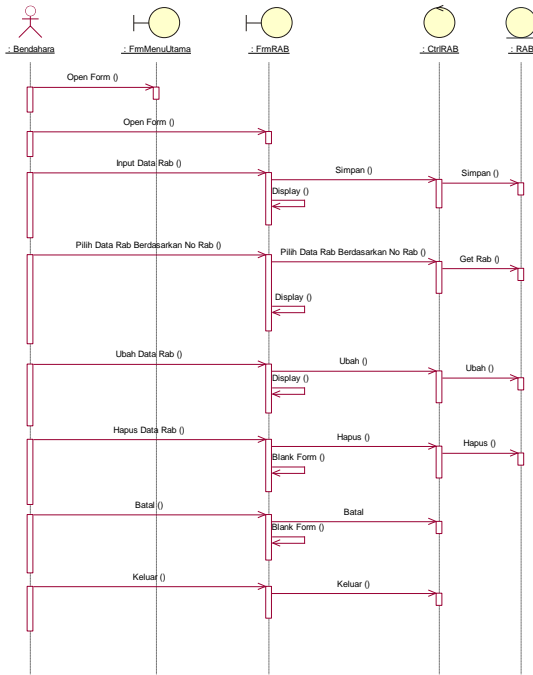
d. Rancangan Layar Cetak SPM

The screenshot shows a window titled "Laporan SPM" with a blue header bar. The main area contains two input fields labeled "Periode" and two buttons: "CETAK" and "KELUAR".

Gambar 4.9
Rancangan Layar Cetak SPM

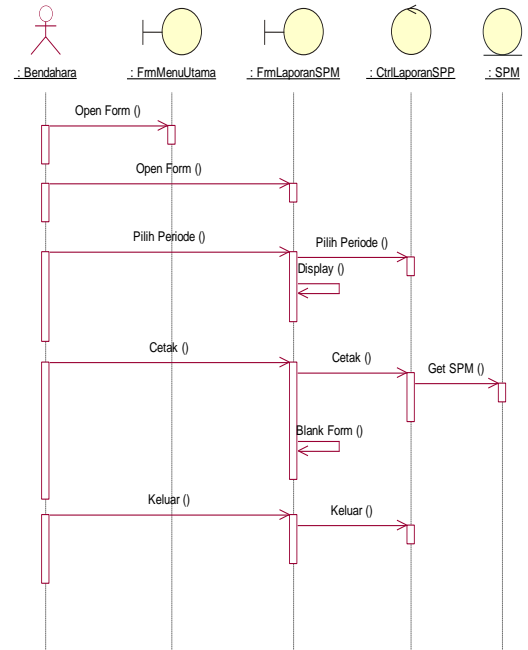
5.5 Sequence Diagram

a. Sequence Diagram Entry Rab



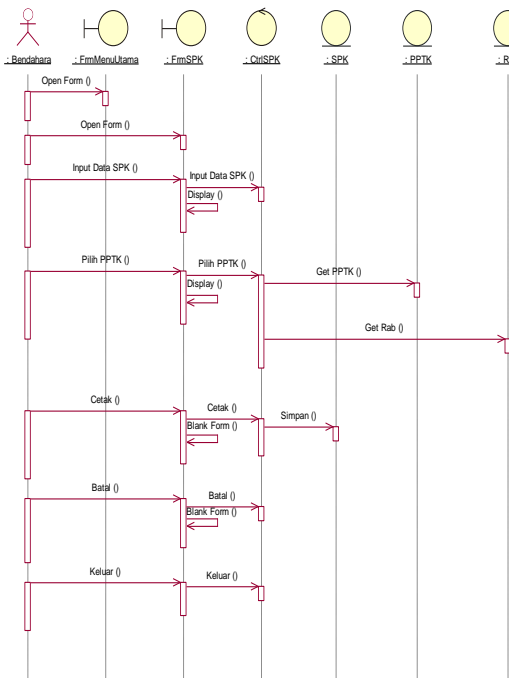
Gambar 4.10
Sequence Diagram Entry Rab

c. Sequence Diagram Cetak Laporan SPM



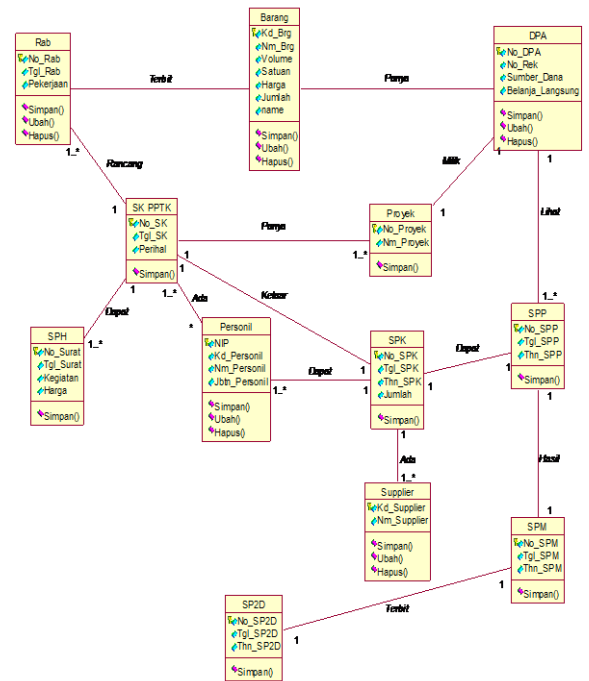
Gambar 4.12
Sequence Diagram Cetak Laporan SPM

b. Sequence Diagram Cetak Piagam SPK



Gambar 4.11
Sequence Diagram Cetak SPK

5.6 Rancangan Class Diagram



Gambar 4.13
Rancangan Class Diagram

6. Kesimpulan dan Saran

6.1 Kesimpulan

Pengembangan sistem informasi diperlukan oleh setiap instansi atau organisasi yang ingin berkembang dan berusaha untuk lebih maju, untuk itu dituntut adanya penanganan sistem informasi yang dinamis seiring dengan perkembangan yang ingin dicapai. Hal inilah yang dimaksud bahwa pengembangan sistem informasi merupakan siklus yang tak pernah berakhir.

Dari hasil perancangan Sistem Informasi Pertanggungjawaban Belanja Kegiatan Langsung Anggaran Pendapatan Dan Belanja Daerah (APBD) Pada Kecamatan Girimaya Kota Pangkalpinang yang diusulkan oleh penulis seperti yang telah tertuang dalam bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai solusi terhadap permasalahan-permasalahan yang dihadapi yaitu sebagai berikut :

1. Komputerisasi terhadap Sistem Informasi Pertanggungjawaban Belanja Kegiatan Langsung Anggaran Pendapatan Dan Belanja Daerah (APBD) Pada Kecamatan Girimaya Kota Pangkalpinang, sehingga dapat meminimalisir kesalahan-kesalahan yang terjadi dalam pertanggungjawaban berkas.
2. Dengan penggunaan sistem, maka informasi yang dihasilkan pun dapat diperoleh dengan mudah, dan tepat waktu, karena pengoperasian olah laporan tersebut mudah.
3. Penyediaan data dalam bentuk database akan memudahkan dalam penyimpanan, pencarian dan pemeliharaan data, sehingga penyimpanan, pencarian dan pemeliharaan data akan lebih efektif dan efisien.
4. Penggunaan sistem baru dapat membantu memperkecil pengeluaran instansi teraebut.
5. Laporan-laporan yang dibutuhkan dapat dibuat setiap saat secara cepat dan akurat, karena data-datanya sudah terkomputerisasi.
6. Meningkatkan kualitas kinerja instansi atau organisasi, karena setiap bagian sudah terintergrasi dengan baik.

7. Sistem Informasi Pertanggungjawaban Belanja Kegiatan Langsung Anggaran Pendapatan Dan Belanja Daerah (APBD) Pada Kecamatan Girimaya Kota Pangkalpinang yang lebih baik dapat dilaksanakan guna efisiensi dan terkontrol setiap saat.

6.2 Saran

Untuk menunjang keberhasilan pada Sistem Informasi Pertanggungjawaban Belanja Kegiatan Langsung Anggaran Pendapatan Dan Belanja Daerah (APBD) Pada Kecamatan Girimaya Kota Pangkalpinang yang ditelah diusulkan oleh penulis, ada beberapa saran yang diharapkan dapat membantu dalam mengatasi kelemahan dari sistem yang sedang berjalan. Adapun saran-saran yang akan disampaikan dalam perancangan Sistem Informasi Pertanggungjawaban Belanja Kegiatan Langsung Anggaran Pendapatan Dan Belanja Daerah (APBD) Pada Kecamatan Girimaya Kota Pangkalpinang ini adalah sebagai berikut :

1. Perlu adanya pelatihan kepada pengguna (user) yang akan menggunakan sistem informasi ini, sehingga mereka mengetahui cara menggunakannya dan cara kerja dari sistemnya serta cara perawatan sistem informasi tersebut.
2. Menerapkan prosedur sistem yang telah ditetapkan dengan benar dan penuh dengan rasa tanggungjawab.
3. Dibutuhkan kerjasama yang baik antara personil yang menjalankan sistem informasi ini.
4. Mencegah orang-orang yang tidak berwenang dalam mengakses sistem informasi ini.
5. Perlu dilakukannya perawatan secara rutin terhadap sistem informasi untuk menghindari berbagai kesalahan yang mungkin timbul pada sistem informasi ini.
6. Perlu dilakukan cadangan (*back-up*) data secara berkala untuk menghindari kerusakan atau kehilangan data.

7. Perlu dilakukannya audit secara berkala pada sistem informasi ini untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan yang terjadi dan untuk memenuhi perkembangan penerapan sistem informasi yang baru dalam rangka meningkatkan efisiensi dan efektifitas sistem informasi ini.

Daftar Pustaka

- Davis, Gordon B. 2002. *Sistem Informasi Manajemen, Edisi ke 2*. Jakarta : PT. Pustaka Binaman Pressindo
- Jogiyanto, HM. 2005. *Analisis dan Disain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta : Andi
- McLeod, Raymond Jr. 2001. *Sistem Informasi Manajemen, Edisi 7 Jilid 1*. Jakarta : PT. Prenhalindo
- Munawar. 2005. *Pemodelan Visual dengan UML*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- O'brien, James A. 2006. *Pengantar Sistem Informasi*. Jakarta : Salemba Empat
- Sutopo, Ariesto Hadi. 2002. *Analisis dan Desain Berorientasi Objek*. Yogyakarta : J&J Learning
- Taufiq, Rohmat. 2013. *Sistem Informasi Manajemen : Konsep Dasar, Analisis dan Metode Pengembangan, Edisi Pertama*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Whitten, Jeffrey L., et all. 2004. *System Analysis and Design Method. 6th ed*. New York : McGraw-Hill