

APLIKASI *E-BUDGETING* DANA PROMOSI (STUDI KASUS : DIVISI MARKETING PERGURUAN TINGGI RAHARJA)

Dede Cahyadi ¹
Euis Siti Nur Aisyah ²
Imami Fatimatun ³

^{1,2,3} AMIK Raharja Informatika - Prodi Komputerisasi Akuntansi
e-mail: dede.cahyadi@raharja.info, euis@raharja.info, imami.fatimatun@raharja.info

ABSTRAK

Pemerintah telah menargetkan paling lambat pada tahun 2017 akan menerapkan *e-budgeting* sebagai salah satu bagian dari penerapan *e-government* di pemerintah pusat dan daerah. Di beberapa daerah di Indonesia terbukti bahwa penerapan *e-budgeting* dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam penggunaan anggaran, dapat mempercepat realisasi anggaran juga terwujudnya transparansi. Mewujudkan *smart city* di setiap daerah di Indonesia memerlukan penerapan teknologi informasi yang baik agar konsepnya dapat diimplementasikan. Perguruan Tinggi Raharja sebagai Perguruan Tinggi di bidang teknologi informasi menyambut baik dan turut berperan dalam mewujudkan konsep *smart city* di Kota Tangerang, salah satunya sebagai prototipe dirancang sebuah aplikasi *e-budgeting* dana promosi dengan studi kasus divisi marketing di Perguruan Tinggi Raharja untuk mengetahui penyerapan anggaran yang telah digunakan oleh divisi marketing. Aplikasi ini dirancang berbasis web menggunakan metode berorientasi objek dengan *toolset* diagram UML. Hasil dari penelitian ini adalah suatu aplikasi *e-budgeting* untuk mengelola anggaran dana promosi agar lebih efektif, efisien dan transparan.

Kata kunci: *E-Budgeting, Anggaran Dana Promosi*

ABSTRACT

The government has targeted by 2017 to implement *e-budgeting* as part of *e-government* implementation in central and local government. In some regions in Indonesia it is evident that the implementation of *e-budgeting* can increase the effectiveness and efficiency in the use of the budget, can accelerate the realization of the budget as well as the realization of transparency. Creating *smart city* in every region in Indonesia requires good information technology so that the concept can be implemented. Raharja College as a university in the field of information technology welcomes and contributes in realizing the concept of *smart city* in Tangerang City, one of them as an *e-budgeting* application for promotional fund with case study marketing division in Raharja College to find out the budget absorption has been used by the marketing division. This application is designed web-based using object-oriented method with *toolset* UML diagram. The result of this research is an *e-budgeting* application to manage the promotion fund budget to be more effective, efficient and transparent.

Kata kunci: *E-Budgeting, the promotion fund budget*

1. Pendahuluan

Pemerintah telah menargetkan paling lambat pada tahun 2017 akan menerapkan *e-budgeting* di seluruh instansi pemerintahan, sebagai salah satu bagian dari penerapan *e-government* di pemerintah pusat dan daerah. Di beberapa daerah di Indonesia terbukti bahwa penerapan *e-budgeting* dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam penggunaan anggaran, dapat mempercepat realisasi anggaran juga terwujudnya transparansi.

Mewujudkan *smart city* di setiap daerah di Indonesia memerlukan penerapan

teknologi informasi yang baik agar konsepnya dapat diimplementasikan. Perguruan Tinggi Raharja sebagai Perguruan Tinggi di bidang teknologi informasi menyambut baik dan turut berperan dalam mewujudkan konsep *smart city* di Kota Tangerang.

Penelitian ini membahas lingkup yang lebih kecil yaitu merancang aplikasi *e-budgeting* dana promosi dengan studi kasus divisi marketing di Perguruan Tinggi Raharja sebagai suatu prototipe. Keberadaan divisi marketing di Perguruan Tinggi Raharja sangatlah penting karena perannya untuk mempromosikan kampus kepada masyarakat luas, serta memberi pelayanan yang prima kepada para mahasiswa. Sistem penganggaran divisi marketing saat ini sudah berjalan secara rutin, setiap akhir tahun divisi marketing menyelenggarakan kegiatan rapat kerja tahunan untuk mengevaluasi pencapaian target dan laporan penggunaan anggaran dana promosi dalam satu tahun yang sudah berjalan, serta menetapkan rencana kerja dan anggaran dana promosi yang ditetapkan untuk satu tahun kedepan.

Identifikasi permasalahan yang ditemui pada sistem penganggaran dana promosi adalah belum efektif dan efisien, pencatatan anggaran dana promosi menggunakan aplikasi microsoft excel yang diinput secara periodik, sehingga laporan penggunaan anggaran dana promosi tidak dapat diketahui secara *real time* dan *online*. Oleh karena itu penelitian ini akan merancang sebuah prototipe aplikasi *e-budgeting* yang digunakan untuk mengolah anggaran dana promosi pada divisi marketing Perguruan Tinggi Raharja agar lebih efektif, efisien dan transparan. Berdasarkan latar belakang diatas, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “Bagaimana rancangan prototipe aplikasi *e-budgeting* untuk mengelola anggaran dana promosi pada divisi marketing Perguruan Tinggi Raharja?”

2. Tinjauan Pustaka

2.1. E-Budgeting

Konsep *e-budgeting* merupakan pengembangan konsep *budgeting*, salah satu *financial tools* di dalam mengelola suatu perusahaan maupun pemerintah. [1]

Budget merupakan alat perencanaan keuangan dari dua sisi yaitu perkiraan penerimaan dan perkiraan pengeluaran. *Budget* pengeluaran dibuat berdasarkan keperluan dari suatu bagian organisasi supaya bisa berjalan sesuai dengan target yang di tentukan. Di dalam membuat *budget*, selalu memasukkan jumlah/volume barang dan jasa yang di rencanakan, serta harga satuan, beserta uraian singkat pengeluaran.

Fungsi *budget* yang utama adalah perencanaan keuangan, yang mencerminkan tujuan/sasaran/*objective* yang akan dicapai dan sudah memperoleh persetujuan dari level lebih atas. Beberapa manfaat *e-budgeting* adalah: [2]

1. Kontrol akan lebih mudah dilakukan.
2. Kontrol dapat dilakukan sejak pertama tahap perencanaan.
3. Transparansi anggaran dapat dilakukan.

2.2. Literature Review

Penelitian yang dilakukan oleh Nugroho dan Wuryandari membahas tentang pengembangan *e-budgeting* dalam tata kelola Pemerintahan Daerah. Rancangan aplikasi perangkat lunak sistem anggaran elektronik *e-Budgeting* merupakan bagian dari *eGovernment*, dirancang berbasis web, pengembangannya menggunakan bahasa pemrograman Web, yaitu PHP dengan basis data MySQL. Penerapan *e-Budgeting* dalam tata pemerintahan daerah akan mendukung keputusan manajerial dalam penyusunan Anggaran Belanja dan Pendapatan Daerah (APBD). [3]

Penelitian yang dilakukan oleh Fanida dan Niswah membahas tentang *Government*

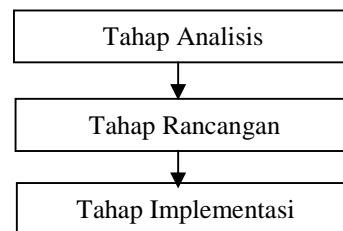
Resource Management System (GRMS) merupakan inovasi layanan publik dalam pengelolaan keuangan daerah di Pemerintah Kota Surabaya. GRMS yang diterapkan memiliki 6 segmen segmen yang memiliki kegiatan pengelolaan keuangan yang terintegrasi, yaitu *E-Budgeting*, *E-Project Planning*, *E-Procurement*, *E-Delivery*, *E-Controlling*, *E-Performance*. [4]

Penelitian yang dilakukan oleh Saadah membahas tentang akuntabilitas dan transparansi anggaran melalui *E-Government* (studi tentang penganggaran di Pemerintahan Daerah Kabupaten Blitar), akuntabilitas dan transparansi anggaran yang dilakukan oleh Kabupaten Blitar sudah dilaksanakan dengan baik, namun proses penganggaran secara manual masih rawan terjadinya penyimpangan anggaran. [5]

Berdasarkan *review* yang telah dilakukan terhadap beberapa penelitian sebelumnya, maka kesimpulannya *e-budgeting* telah diterapkan terhadap sebagian pemerintah daerah, namun *e-budgeting* masih jarang diterapkan terhadap institusi diluar pemerintahan.

3. Metode Penelitian

Rancangan prototipe aplikasi *e-budgeting* ini dilakukan melalui metode tahapan rekayasa perangkat lunak, mulai dari tahap analisis, tahap rancangan sistem, hingga tahap implementasi.



Gambar 1. Metode penelitian

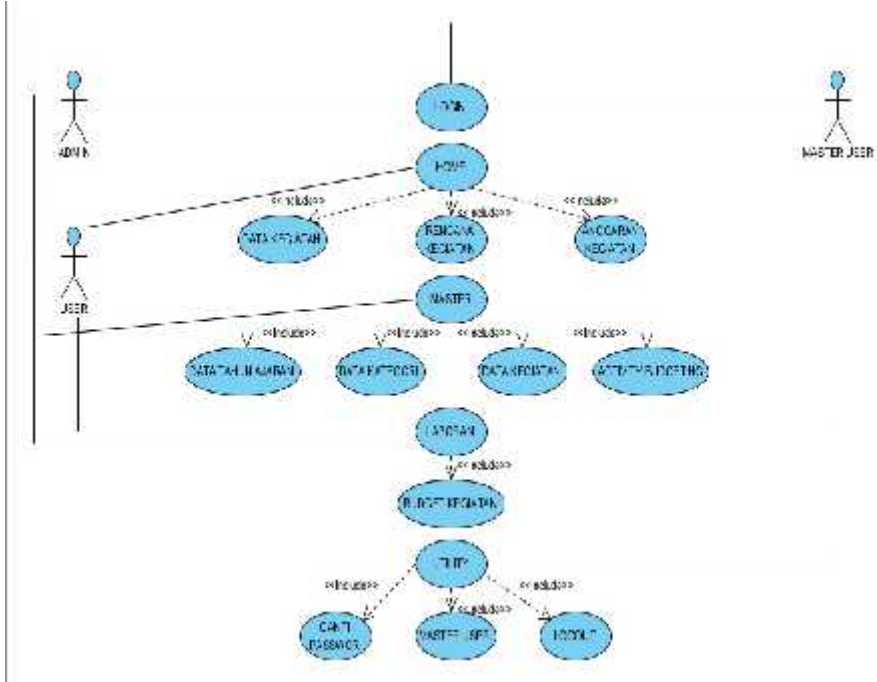
1. Tahap Analisis, pada tahap ini dilakukan survei awal, identifikasi permasalahan terhadap sistem *e-budgeting* pada divisi marketing.
2. Tahap Rancangan Sistem, pada tahap ini dilakukan rancangan sistem menggunakan Diagram UML, pembuatan aplikasi *e-budgeting* menggunakan bahasa pemrograman php.
3. Tahap Implementasi, pada tahap ini dilakukan implementasi aplikasi *e-budgeting*.

4. Hasil dan Pembahasan

Rancangan Sistem

Rancangan sistem aplikasi *e-budgeting* digambarkan dengan Diagram *Unified Modeling Language* (UML), UML adalah ‘bahasa’ pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma ‘berorientasi objek’. Pemodelan (*modeling*) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami. [6]

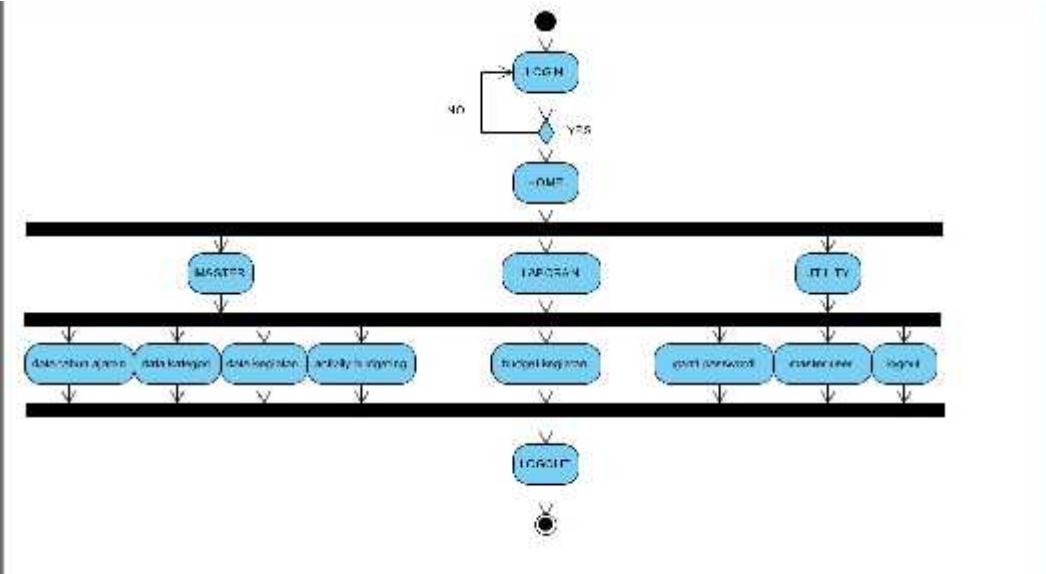
- Use Case Diagram



Gambar 2. Rancangan Use Case Diagram

Pada rancangan *use case diagram* aplikasi *e-budgeting* (gambar 2), memiliki 3 actor yaitu admin, master user dan user. Serta memiliki 5 use case yaitu login, home, master, laporan, dan utility. Use case home terdiri dari data kegiatan, rencana kegiatan dan anggaran kegiatan. Use case master terdiri dari data tahun ajaran, data kategori, data kegiatan dan activity budgeting. Serta use case utility terdiri dari ganti password, master user dan logout.

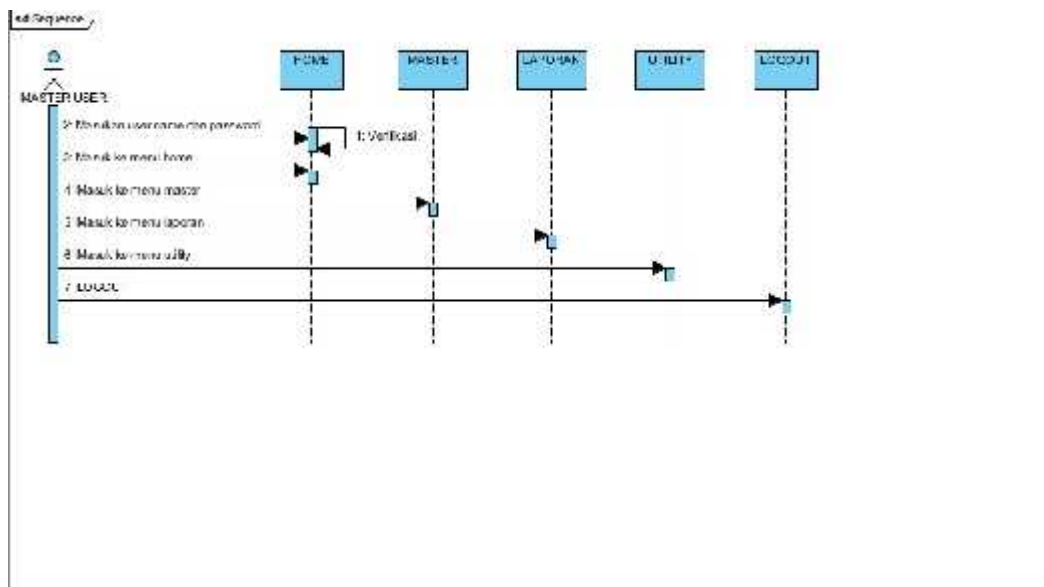
- Activity Diagram



Gambar 3. Activity Diagram

Seperti yang terlihat pada gambar 3, terdapat aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh admin, master user dan user. Aktivitas pada menu master yaitu data tahun ajaran, data kategori, data kegiatan dan *activity budgeting*. Aktivitas pada menu laporan terdiri dari *budget* kegiatan, serta aktivitas pada menu *utility* terdiri dari ganti *password*, *master user* dan *logout*.

- Sequence Diagram



Gambar 4. Sequence Diagram

Pada gambar 4 terdapat beberapa objek yang dirancang pada aplikasi *e-budgeting*, seperti menu home, menu master, menu laporan, menu *utility* dan menu *logout*. Dimana setelah *login* diverifikasi, master user dapat masuk ke menu home, menu master, menu laporan, menu *utility* dan *logout*.

Implementasi

Berikut ini adalah implementasi dari hasil rancangan aplikasi *e-budgeting*. Mulai dari halaman *login* yang tampak pada gambar 5, digunakan untuk mengisi *user ID* dan *password*. Jika *field* diisi dengan benar maka akan masuk ke menu halaman utama. Namun jika salah, maka akan peringatan bahwa *user* atau *password* yang diisi salah.



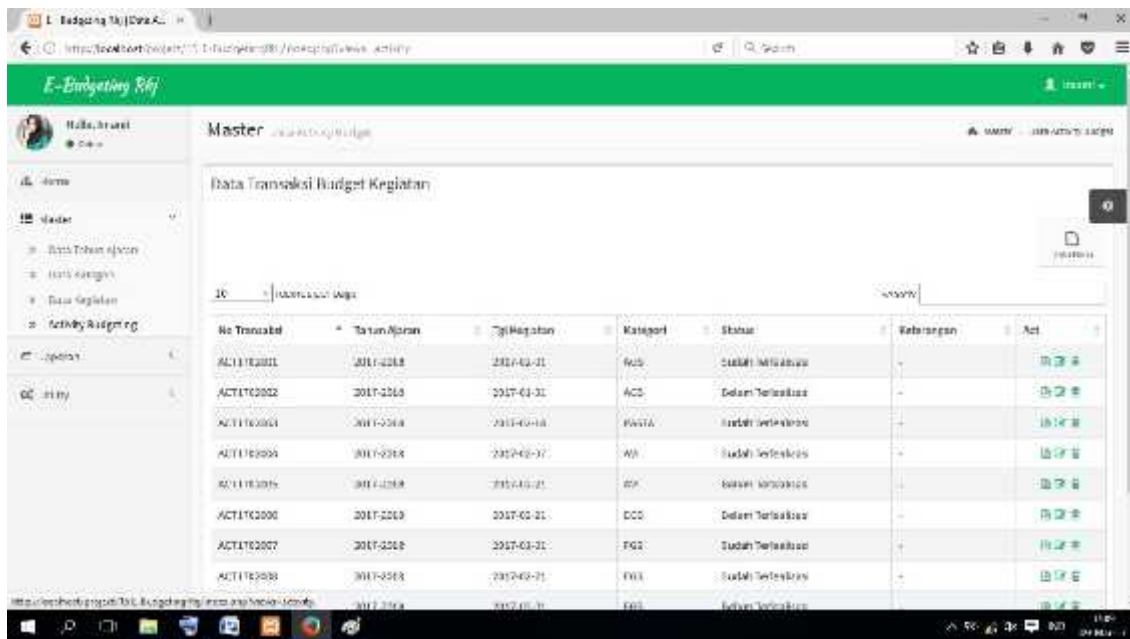
Gambar 5. Halaman login

Pada tampilan home (gambar 6) terdapat menu master, menu laporan dan menu *utility*. Salah satu sub menu dari menu master adalah data kegiatan. Data-data kegiatan dana promosi diantaranya *alumni get student*, *audio visual*, *employed get student*, *family get student*, *lecture get student*, pameran spanduk dan stand, *partner get student*, *student get student* dan *teacher get student*. Pada halaman ini juga terdapat rencana kegiatan dan realisasi kegiatan, serta rencana dana anggaran dan realisasi anggaran dana promosi pada setiap kegiatan.

Bulan: Juli 2018	Rencana kegiatan	Realisasi kegiatan	Rencana anggaran	Realisasi anggaran
A02 - Alumni Get Student	0	0	13.200,000	13.200,000
AV - Audio Visual	1	0	4.300,000	4.300,000
E02 - Employed Get Student	1	0	300,000	0
F02 - Family Get Student	1	0	100,000	100,000
L02 - Lecture Get Student	1	0	100,000	0
PKSTA - Pameran Spanduk dan Stand	1	1	2.000,000	2.000,000
PS - Partner Get Student	1	0	9.100,000	9.100,000
SDS - Student Get Student	2	1	13.200,000	13.200,000
TS - Teacher Get Student	1	0	1.800,000	0

Gambar 6. Tampilan home

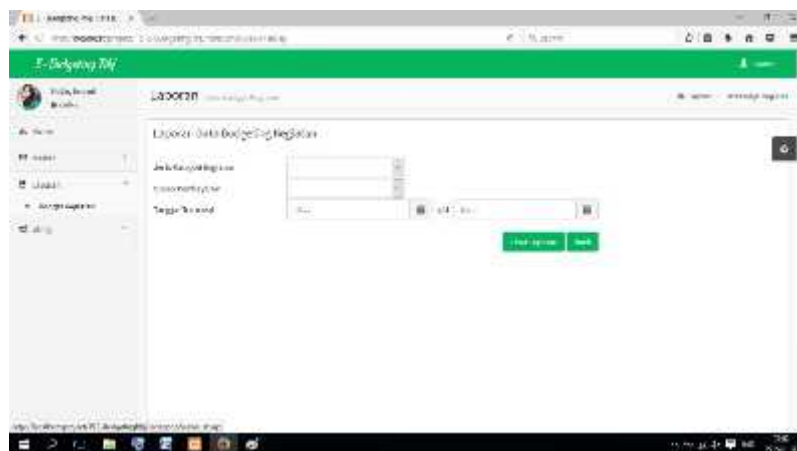
Pada Gambar 7 menampilkan sub menu *activity budgeting*, digunakan untuk menginput data transaksi *budget* kegiatan. Admin menginput no transaksi, tahun ajaran, tanggal kegiatan, kategori, status dan keterangan.



No Transaksi	Tahun/Ajaran	Tgl Kegiatan	Kategori	Status	Keterangan	Act
ACT1702001	2017-2018	2017-02-21	RSB	Sudah Melaksanakan		
ACT1702002	2017-2018	2017-01-31	ACD	Belum Terlaksana		
ACT1702003	2017-2018	2017-01-18	PKWA	Sudah Terlaksana		
ACT1702004	2017-2018	2017-02-27	AK	Sudah Terlaksana		
ACT1702005	2017-2018	2017-01-21	RP	Belum Terlaksana		
ACT1702006	2017-2018	2017-02-21	DCD	Belum Terlaksana		
ACT1702007	2017-2018	2017-02-21	FG2	Sudah Terlaksana		
ACT1702008	2017-2018	2017-02-21	FG3	Sudah Terlaksana		

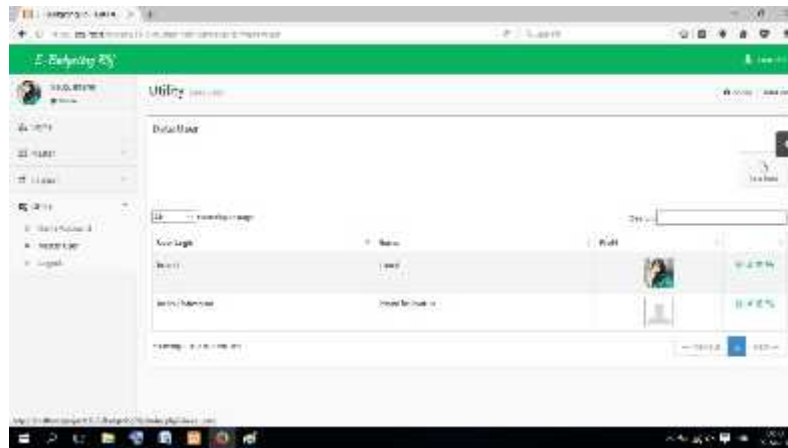
Gambar 7. Tampilan menu master – activity budgeting

Pada menu laporan (gambar 8), admin dapat menampilkan laporan data *budgeting* kegiatan, dengan memilih jenis kategori kegiatan, status pembayaran dan tanggal transaksi.



Gambar 8. Tampilan menu laporan

Pada menu utility (gambar 9), admin dapat mengatur hak akses *user*, dengan cara mengklik data baru dan input user *login*, nama dan profil.



Gambar 9. Sub menu utility

4. Simpulan

Rancangan aplikasi *e-budgeting* dana promosi divisi marketing pada Perguruan Tinggi Raharja dirancang menggunakan metode rekayasa perangkat lunak, yaitu tahap analisis, tahap rancangan sistem dan tahap implementasi. Rancangan sistem digambarkan menggunakan diagram *Unified Modeling Language* (UML), yang terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram* dan *sequence diagram*. Aplikasi yang dibangun berbasis website menggunakan bahasa pemrograman PHP, aplikasi *e-budgeting* memiliki beberapa menu diantaranya menu home, menu master, menu laporan dan menu *utility*. Penerapan aplikasi *e-budgeting* untuk mengelola dana promosi ini dapat meningkatkan efektifitas, efisiensi dan transparansi penggunaan dana.

Daftar Pustaka

- [1] Hidayat, L. 2015. E-Budgeting. <https://www.linkedin.com/pulse/e-budgeting-lianto-hidayat>. Diakses tanggal 7 November 2015.
- [2] Wahid, F. 2015. E-Budgeting. <http://fathulwahid.staff.uui.ac.id/2015/03/>. Diakses tanggal 7 November 2015.
- [3] Nugroho, A.K. dan Wuryandari, A.I. 2007. Pengembangan E-Budgeting dalam Tata Kelola Pemerintahan Daerah. *Konferensi Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Indonesia*. 25-26 April 2007, Jakarta, Indonesia. 1-5.
- [4] Fanida, E.H. dan Niswah, F. 2015. Government Resource Management System (GRMS): Inovasi Layanan Publik Dalam Pengelolaan Keuangan Daerah Di Pemerintah Kota Surabaya. *Jurnal Administrasi Publik*. 12 (1): 35-43.
- [5] Saadah, B. 2015. Akuntabilitas Dan Transparansi Anggaran Melalui E-Government (Studi Tentang Penganggaran Di Pemerintahan Daerah Kabupaten Blitar). *Jurnal Kebijakan dan Manajemen Publik*. 3 (2): 1-10.
- [6] Nugroho, Adi. 2009. *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML & Java*. Yogyakarta: Andi Offset.