

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Sistem Informasi *E-Budgeting*

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi organisasi yang bersifat manajerial dalam kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan (Kristanto,2018).

E-Budgeting merupakan sistem dari pemerintah yang difungsikan oleh pemerintahan desa untuk menyusun anggaran. *E-Budgeting* juga bagian dari proses sistem perencanaan dan pengendalian manajemen yang mencakup kegiatan perencanaan dan pengendalian. Hasil dari proses penganggaran (*budgeting*) ini disebut dengan anggaran (*budget*). Anggaran merupakan suatu rencana yang disusun secara sistematis dalam bentuk angka dan dinyatakan dalam unit moneter yang meliputi seluruh kegiatan perusahaan untuk jangka waktu (periode) tertentu di masa yang akan datang. (Wahyuni, Mubaroq and Latifah, 2019).

Sistem informasi *E-Budgeting* merupakan suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi organisasi untuk menyusun anggaran yang meliputi seluruh kegiatan perusahaan untuk jangka waktu (periode) tertentu di masa yang akan datang pada proses penganggaran (*budgeting*).

2.2. Anggaran

Anggaran adalah suatu rencana kuantitatif (satuan jumlah) periodik yang disusun berdasarkan program yang telah disahkan. Anggaran (budget) merupakan

rencana tertulis mengenai kegiatan suatu organisasi yang dinyatakan secara kuantitatif untuk jangka waktu tertentu dan umumnya dinyatakan dalam satuan uang, tetapi dapat juga dinyatakan dalam satuan barang/jasa. Anggaran merupakan alat manajemen dalam mencapai tujuan. Jadi, anggaran bukan tujuan dan tidak dapat menggantikan manajemen (Rusdiyanto, 2016)

Dalam penyusunan anggaran perlu dipertimbangkan faktor-faktor sebagai berikut:

1. Pengetahuan tentang tujuan dan kebijakan umum perusahaan.
2. Data masa lalu
3. Kemungkinan perkembangan kondisi ekonomi
4. Pengetahuan tentang taktik, strategi pesaing, dan gerak-gerik pesaing
5. Kemungkinan adanya perubahan kebijakan pemerintah.
6. Penelitian untuk pengembangan perusahaan.

Dalam penyusunan anggaran perlu diperhatikan perilaku para pelaksana anggaran dengan cara mempertimbangkan hal-hal berikut:

1. Anggaran harus dibuat serealistis mungkin dan secermat mungkin sehingga tidak terlalu rendah atau terlalu tinggi. Anggaran yang dibuat terlalu rendah tidak menggambarkan kedinamisan, sedangkan anggaran yang dibuat terlalu tinggi hanyalah angan-angan.
2. Untuk memotivasi manajer pelaksana diperlukan partisipasi manajemen puncak (direksi).
3. Anggaran yang dibuat harus mencerminkan keadilan, sehingga pelaksana tidak merasa tertekan tetapi justru termotivasi.

4. Untuk membuat laporan realisasi anggaran diperlukan laporan yang akurat dan tepat waktu, sehingga apabila terjadi penyimpangan yang merugikan dapat segera diantisipasi lebih dini.

Anggaran yang dibuat akan mengalami kegagalan bila hal-hal berikut ini tidak diperhatikan:

1. Pembuatan anggaran tidak cakap, tidak mampu berpikir ke depan, dan tidak memiliki wawasan yang luas.
2. Wewenang dalam membuat anggaran tidak tegas.
3. Tidak didukung oleh masyarakat.
4. Dana tidak cukup.

2.3. Anggaran Dana Desa

Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 72 Tahun 2005 Tentang Desa, alokasi dana desa merupakan bagian dari dana perimbangan keuangan pusat dan daerah yang diterima oleh kabupaten/kota untuk desa paling sedikit 10% pembagiannya untuk desa secara proporsional.

Berdasarkan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 37 Tahun 2007 Tentang Pedoman Pengelolaan Keuangan Desa disebutkan bahwa alokasi dana desa berasal dari APBD kabupaten/kota yang bersumber dari bagian dana perimbangan keuangan pusat dan daerah yang diterima oleh kabupaten/kota untuk desa paling sedikit 10 % (Alokasi Dana Desa Tahun 2014 Tentang Desa merupakan bagian dari dana perimbangan yang diterima kabupaten/kota paling sedikit 10% anggaran pendapatan dan belanja daerah setelah dikurangi dana alokasi khusus.

Dan menurut Peraturan Daerah Kabupaten Kepulauan Meranti Nomor 16 Tahun 2011 Tentang Keuangan Desa bahwa anggaran pendapatan dan belanja

desa selanjutnya disingkat APBDesa adalah rencana keuangan tahunan desa yang dibahas dan disetujui bersama oleh pemerintah desa dan Badan Permusyawaratan Desa ditetapkan dengan Peraturan Desa.

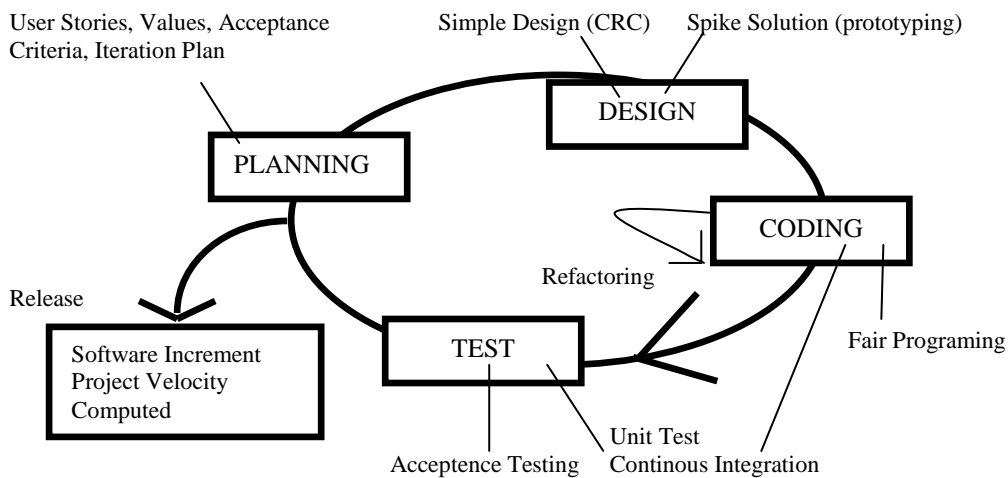
Dari pengertian diatas dapat penulis simpulkan bahwa Alokasi Dana Desa bagi hasil pajak daerah dan bagian dari dana perimbangan keuangan pusat dan daerah yang diterima oleh kabupaten/kota untuk desa yang dibagikan secara proporsional.

2.4. Metode Pengembangan Sistem *Extreme Programming*

Menurut Pressman (2015) Pengembangan sistem berarti menyusun sistem baru untuk mengganti sistem lama secara keseluruhan atau memperbaiki bagian-bagian tertentu dalam sistem lama. Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem yaitu dengan siklus klasik atau air terjun dengan tahapan-tahapan yang terdiri dari survei sistem, analisis sistem, pembuatan sistem, implementasi sistem, pengujian, dan pemeliharaan sistem. Dalam metode air terjun setiap tahun harus diselesaikan terlebih dahulu secara penuh sebelum diteruskan ke tahap berikutnya untuk menghindari pengulangan tahapan.

Menurut Pressman (2015) *Extreme Programming* (XP) adalah metodologi pengembangan perangkat lunak yang ditujukan untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dan tanggap terhadap perubahan kebutuhan pelanggan. Jenis pengembangan perangkat lunak semacam ini dimaksudkan untuk meningkatkan produktivitas dan memperkenalkan pos pemeriksaan di mana persyaratan pelanggan baru dapat diadopsi. Tahapan-tahapan dari *Extreme Programming* terdiri dari *planning* seperti memahami kriteria pengguna dan perencanaan pengembangan, *designing* seperti perancangan *prototype* dan tampilan, *coding*

termasuk pengintegrasian, dan yang terakhir adalah *testing*.



Gambar 2. 1 Model *Extreme Programming (XP)*

Sumber : Pressman (2015)

Menurut Pressman (2012) Proses *Extreme Programming (XP)*

1. *Planning* : Tahap *planning* dimulai dengan membuat *user stories* yang menggambarkan output, fitur, dan fungsi - fungsi dari *software* yang akan dibuat. *User stories* tersebut kemudian diberikan bobot seperti prioritas dan dikelompokkan untuk selanjutnya dilakukan proses *delivery* secara incremental.
2. *Design* : *Design* di *Extreme Programming* mengikuti prinsip *Keep It Simple (KIS)*. Untuk *design* yang sulit, *Extreme Programming* akan menggunakan *Spike Solution* dimana pembuatan design dibuat langsung ke tujuannya. *Extreme Programming* juga mendukung adanya *refactoring* dimana *software system* diubah sedemikian rupa dengan cara mengubah stuktur kode dan menyederhanakannya namun hasil dari kode tidak berubah.

3. *Coding* : Proses *coding* pada *Exterime Programming* diawali dengan membangun serangkaian unit test. Setelah itu pengembangan akan berfokus untuk mengimplementasikannya. Dalam *Exterime Programming* diperkenalkan istilah Pair Programming dimana proses penulisan program dilakukan secara berpasangan. Dua orang *Programmer* saling bekerjasama di satu komputer untuk menulis program. Dengan melakukan ini akan didapat *real-time problem solving* dan *real-time quality assurance*.
4. *Testing* : Tahap ini dilakukan pengujian kode pada unit test. Dalam *Extreme Programming*, diperkenalkan *Extreme Programming acceptance test* atau biasa disebut *customer test*. Tes ini dilakukan oleh customer yang berfokus kepada fitur dan fungsi sistem secara keseluruhan. *Acceptance test* ini berasal dari *user stories* yang telah diimplementasikan.

2.5. Pengertian Bahasa Pemodelan Pengembangan Sistem (UML)


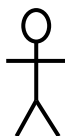




Bahasa Pemodelan Pengembangan Sistem (*Unified Modeling Language*) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis & desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. (Rosa and Shalahudin, 2018). Beberapa jenis diagram *UML* antara lain sebagai berikut:

2.5.1. Use Case Diagram

Use case diagram atau diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem

informasi yang akan dibuat (Rosa and Shalahudin, 2018), simbol-simbol yang ada pada diagram *use case* dapat dilihat pada gambar 2.1 di bawah ini:

Tabel 2. 1 Simbol Diagram Use Case

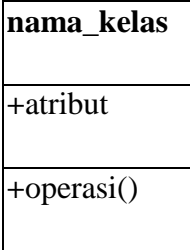



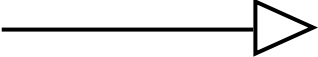
Simbol	Deskripsi
<i>Use Case</i> 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama <i>use case</i>
Aktor/ <i>actor</i> 	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama <i>actor</i>
Asosiasi/ <i>association</i> 	Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan <i>actor</i>
Ekstensi/ <i>extend</i> << <i>extend</i> >> 	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>use case</i> tambahan itu mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemrograman berorientasi objek biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan
Generalisasi/ <i>generalization</i> 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
Menggunakan/ <i>Include/uses</i> << <i>include</i> >> 	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya



Sumber: (Rosa and Shalahudin, 2018)

2.5.2. Class Diagram

Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi (Rosa and Shalahudin, 2018), simbol-simbol yang ada pada diagram kelas pada tabel *class diagram 2.2* di bawah ini:

Tabel 2. 2 Simbol Class Diagram

Simbol	Deskripsi
<p>Kelas</p> 	Kelas pada struktur sistem
<p>Antarmuka/<i>Interface</i></p>  <p>nama_interface</p>	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek
<p>Asosiasi/<i>asociation</i></p> 	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
<p>Asosiasi berarah/<i>directed association</i></p> 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya disertai dengan <i>multiplicity</i>
<p>Generalisasi</p> 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus)




Kebergantungan/ <i>dependecy</i> 	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas
Agregasi/ <i>agregation</i> 	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian (<i>whole-part</i>)


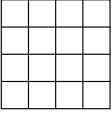
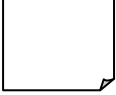

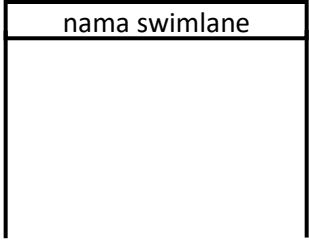
Sumber : (Rosa and Shalahudin, 2018)

2.5.3. Activity Diagram

Activity diagram atau Diagram aktivitas menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem (Rosa and Shalahudin, 2018), simbol-simbol yang ada pada *activity diagram* dapat dilihat pada tabel 2.3 di bawah ini :

Tabel 2. 3 Simbol Activity Diagram

Simbol	Deskripsi
Status awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
Percabangan/ <i>decision</i> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu

Penggabungan/ <i>join</i> 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
Tabel 	Suatu file komputer dari mana data bisa dibaca atau direkam selama kejadian bisnis
Dokumen 	Menunjukkan dokumen sumber atau laporan
Status akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
<i>Swimlane</i> 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

Sumber : (Rosa and Shalahudin, 2018)

2.6. Pengertian SQL

Menurut Rosa and Shalahudin (2018) SQL (*Structured Query Language*) adalah bahasa yang digunakan untuk mengelola data pada *Relation DBMS* (*Database Management System*).

2.7. PHP (*Hypertext Preprocessor*)

PHP (PHP: *Hypertext apareprocessor*) adalah bahasa *server-side scripting* yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis. Karena PHP merupakan *server-side scripting* maka sintaks dan perintah-perintah PHP

akan dieksekusi di server kemudian hasilnya dikirimkan ke browser dalam format HTML. Dengan demikian kode program yang ditulis dalam PHP tidak akan terlihat oleh user sehingga keamanan halaman web lebih terjamin. PHP dirancang untuk membuat halaman web yang dinamis, yaitu halaman web yang dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini, seperti menampilkan isi basis data ke halaman web. PHP termasuk dalam *Open Source Product*, sehingga source code PHP dapat diubah dan didistribusikan secara bebas. Versi terbaru PHP dapat diunduh secara gratis di situs resmi PHP: <http://www.php.net>. PHP juga dapat berjalan pada berbagai web server seperti IIS (*Internet Information Server*), PWS (*Personal Web Server*), Apache, Xitami. PHP juga mampu lintas platform. Artinya PHP dapat berjalan di banyak sistem operasi yang beredar saat ini, di antaranya : Sistem Operasi Microsoft Windows (semua versi), Linux, Mac OS, Solaris. PHP dapat dibangun sebagai modul pada *web server Apache* dan sebagai *binary* yang dapat berjalan sebagai CGI (*Common Gateway Interface*). PHP dapat mengirim HTTP header, dapat mengatur cookies, mengatur *authentication* dan *redirect user*.

2.8. XAMPP

XAMPP merupakan perangkat lunak bebas (*open source*) yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan campuran dari beberapa *program*. Yang mempunyai fungsi sebagai server yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri dari program MySQL *database*, Apache *HTTP Server*, dan penerjemah ditulis dalam bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi), Apache, MySQL, PHP dan Perl. Program ini tersedia di bawah GNU (*General Public License*) dan bebas, adalah mudah untuk

menggunakan web server yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis. Menurut (Hidayatullah and Kawistara, 2017) .

2.9. Pengujian *Black – Box*

Pendekatan pengujian *Black-Box* adalah metode pengujian di mana data tes berasal dari persyaratan fungsional yang ditentukan tanpa memperhatikan struktur program akhir. Karena hanya fungsi dari modul perangkat lunak yang menjadi perhatian, pengujian *Black-Box* juga mengacu pada uji fungsional, metode pengujian menekankan pada menjalankan fungsi dan pemeriksaan inputan dan data output (Howden, 2017).

Pengujian *black-box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut :

- a. Fungsi – fungsi yang tidak benar atau hilang,
- b. Kesalahan interface
- c. Kesalahan dalam struktur data atau akses eksternal
- d. Kesalahan kinerja
- e. Inisialisasi dan kesalahan terminasi

Pada *black box testing* terdapat jenis teknik design tes yang dapat dipilih berdasarkan pada tipe testing yang akan digunakan, diantaranya sebagai berikut:

1. *Equivalence Class Partitioning*
2. *Boundary Value Analysis*
3. *State Transitions Testing*
4. *Cause-Effect Graphing*

2.10. Hasil Penelitian Sebelumnya

Berikut ini adalah beberapa literature yang digunakan dalam penelitian, dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. 4 Tinjauan Pustaka

No	Judul	Metode	Hasil	Jurnal
1	Sistem Informasi Pemerintahan Daerah : e-Budgeting untuk Mewujudkan Akuntabilitas Pemerintah Daerah	Kualitatif	Hasil dari penelitian ini sebelum dilaksanakan e-budgeting banyak terjadi kesalahan entry manual anggaran dan setelah dilaksanakan e-budgeting membuktikan bahwa pelaksanaan e-budgeting telah mengalami beberapa perubahan dan kemajuan tetapi sangat dibutuhkan sumber daya manusia dalam menangani e-budgeting, dukungan dari pejabat dan koordinasi dari semua pihak	Jurnal Riset dan Aplikasi: Akuntansi dan Manajemen, 4(2), Maret 2020, 183-193 Sistem
2	Evaluasi Penerapan Sistem E-Budgeting dengan Pendekatan Human Organization Technology Fit Model pada Pemerintah Provinsi Jawa Barat	Model Human Organization Technology dan kuantitatif deskriptif.	Transparansi dalam pelaksanaan otonomi daerah menjadi hal yang penting agar masyarakat mengetahui pencapaian setiap instansi pemerintah. Sistem e-Budgeting hadir dalam sektor pemerintahan sebagai perwujudan dari adanya transparansi pengelolaan keuangan daerah kepada publik. Tujuan	Prosiding The 11th Industrial Research Workshop and National Seminar Bandung, 26-27 Agustus 2020
3	Sistem Informasi E-Budgeting	Object Oriented	Sistem yang akan membantu pihak	Jurnal Ilmiah Rekayasa dan

	Menggunakan (Studi Kasus : UIN SUSKA Riau)	Analysis and Design (OOA&D)	Fakultas, Bagian Perencanaan dan Bagian Keuangan saling berkomunikasi dan berkordinasi dalam membuat Anggaran, sehingga didapat anggaran yang realistis dan dapat diwujudkan secara nyata	Manajemen Sistem Informasi, Vol. 3, No. 1, Februari 2017, Hal. 70-77 e-ISSN 2502-8995 p-ISSN 2460-8181
4	Analisis Efektivitas Sistem E – Village Budgeting Dalam Pengelolaan Keuangan Desa Di Kabupaten Banyuwangi (Studi Kasus Pada Desa Genteng Wetan Kecamatan Genteng)	Metode kualitatif	Pengelolaan Keuangan Desa dengan menggunakan Sistem E-Village Budgeting di Desa Genteng Wetan sudah sesuai dengan Peraturan Bupati Banyuwangi No 15 tahun 2015. Aspek Keamanan sudah cukup memadai tetapi masih terdapat beberapa kekurangan seperti pada bagian autosave data dan gangguan eksternal. Aspek Kecepatan sudah sudah baik dapat dilihat dari cepatnya sistem E-Village Budgeting dalam menginput, mengolah, dan menganalisis data. Aspek	Jurnal Reviu Akuntansi dan Keuangan, Vol. 9 No. 1, 107-113, April 2019 113
5	Pengelolaan Keuangan Desa Melalui E-Village Budgeting di Kabupaten Banyuwangi	Metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian	Penerapan e-Village Budgeting ini membuat pengelolaan keuangan desa menjadi lebih efektif dan efisien. Selain itu juga memudahkan dalam pengendalian dan pengawasan, pola perencanaan desa lebih terarah dengan perencanaan sebelumnya	e-Journal Ekonomi Bisnis dan Akuntansi, 2018, Volume V (1) : 105-108 ISSN : 2355-4665

1. Andhayani (2020), meneliti tentang Sistem Informasi Pemerintahan Daerah : e-Budgeting untuk Mewujudkan Akuntabilitas Pemerintah Daerah. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisa e-budgeting dalam proses anggaran sebagai dasar awal terlaksananya keuangan daerah yang diharapkan dapat mempersempit peluang penyalahgunaan wewenang pejabat dan pelaksana anggaran keuangan daerah. Metode penelitian dilakukan dengan studi kasus di Pemerintah Kota Batu pada tahun sebelum dan setelah terlaksananya e-budgeting. Hasil dari penelitian ini sebelum dilaksanakan e-budgeting banyak terjadi kesalahan entry manual anggaran dan setelah dilaksanakan e-budgeting membuktikan bahwa pelaksanaan e-budgeting telah mengalami beberapa perubahan dan kemajuan tetapi sangat dibutuhkan sumber daya manusia dalam menangani e-budgeting, dukungan dari pejabat dan koordinasi dari semua pihak.\
2. Adila and Dahtiah (2020), meneliti tentang Evaluasi Penerapan Sistem E-Budgeting dengan Pendekatan Human Organization Technology Fit Model pada Pemerintah Provinsi Jawa Barat. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui tingkat kesuksesan penerapan sistem e-Budgeting yang diterapkan oleh Pemerintah Provinsi Jawa Barat pada tahun 2017-2019. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data subjek. Populasi dalam penelitian ini terdiri dari 34 Organisasi Perangkat Daerah (OPD) di Jawa Barat yang seluruhnya dijadikan sampel jenuh. Metode pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan kuesioner dan wawancara. Model evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model Human Organization Technology Fit (HOT-Fit).

Teknik analisis data yang digunakan adalah Structural Equation Modeling (SEM) berbasis Partial Least Square (PLS) dengan alat bantu statistika SmartPLS versi 3.0. Hasil pengujian Inner model menunjukkan 3 dari 9 hipotesis tidak terbukti, di antaranya adalah variabel Kualitas Sistem yang tidak berpengaruh terhadap variabel Penggunaan Sistem, variabel Kualitas Sistem yang tidak berpengaruh terhadap variabel Kepuasan Pengguna dan variabel Kualitas Layanan yang tidak berpengaruh terhadap variabel Kepuasan Pengguna. Meski begitu, secara umum penerapan sistem e-Budgeting oleh Pemerintah Provinsi Jawa Barat dapat dikatakan berhasil dengan beberapa aspek yang masih perlu ditingkatkan.

3. Zarnelly (2017), meneliti tentang Sistem Informasi E-Budgeting Menggunakan (Studi Kasus: UIN SUSKA Riau). Setiap tahun fakultas-fakultas dan unit-unit yang ada di UIN SUSKA RIAU mengajukan anggaran kepada Bagian Perencanaan. Kemudian bagian perencanaan akan merapatkannya di level pimpinan, beberapa masalah yang sering muncul adalah banyak kegiatan yang hilang tanpa diketahui oleh prodi dan fakultas, serapan anggaran yang rendah dan pelaporan yang belum maksimal. Bagian Perencanaan akan merapatkan semua usulan yang diajukan Fakultas atau Unit, seringkali disini terjadi salah penafsiran, Bagian Perencanaan menghilangkan beberapa kegiatan yang diusulkan fakultas tanpa konfirmasi terlebih dahulu, sehingga fakultas harus menerima begitu saja anggaran yang disetujui dan telah dimodifikasi oleh Bagian Perencanaan. Hal ini akan berimbas kepada kegiatan di Fakultas dan jurusan, seringkali kegiatan yang diusulkan oleh jurusan dianggap tidak penting oleh Bagian Perencanaan,

sehingga dihilangkan dari anggaran. Disamping itu, pemantauan pelaksanaan anggaran juga belum optimal, sehingga bendahara atau Bagian Keuangan merasa kesulitan untuk menghitung berapa anggaran yang sudah terserap dan berapa yang belum. Untuk pelaporan juga mengalami kesulitan karena semuanya dilakukan secara manual. Untuk mengatasi permasalahan diatas, perlu dibuat sebuah Sistem yang akan membantu pihak Fakultas, Bagian Perencanaan dan Bagian Keuangan saling berkomunikasi dan berkordinasi dalam membuat Anggaran, sehingga didapat anggaran yang realistis dan dapat diwujudkan secara nyata, Sistem yang akan dibangun adalah Sistem Informasi E-Budgeting, menggunakan metode Berorientasi Objek, menggunakan Diagram UML untuk menggambarkan proses bisnisnya, seperti UseCase Diagram, Class Diagram, Sequence Diagram dan Activity Diagram. Diharapkan Sistem ini mampu menyelesaikan semua permasalahan anggaran di UIN SUSKA RIAU.

4. Wahyuni, Mubaroq and Latifah (2019), meneliti tentang Analisis Efektivitas Sistem E – Village Budgeting Dalam Pengelolaan Keuangan Desa Di Kabupaten Banyuwangi (Studi Kasus Pada Desa Genteng Wetan Kecamatan Genteng). Pengelolaan Keuangan Desa dengan menggunakan Sistem E-Village Budgeting di Desa Genteng Wetan sudah sesuai dengan Peraturan Bupati Banyuwangi No 15 tahun 2015. Aspek Keamanan sudah cukup memadai tetapi masih terdapat beberapa kekurangan seperti pada bagian autosave data dan gangguan eksternal.
5. Mutamimmah, Kustono and Effend (2018), meneliti tentang Pengelolaan Keuangan Desa Melalui E-Village Budgeting di Kabupaten Banyuwangi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengelolaan keuangan di sepuluh desa yang ada di Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi dengan menggunakan sistem e- Village Budgeting dan keefektifan dari penggunaan sistem tersebut. Hasil wawancara dan pembahasan yang telah peneliti jelaskan maka dapat disimpulkan bahwa pengelolaan keuangan desa melalui e-Village Budgeting dimulai dari tahap perencanaan melalui tilik dusun, Musdes, Musrenbangdes dan menjadi RKPDesa hingga RAPBDesa dan disetujui oleh camat menjadi APBDesa, barulah operator mengentry RPD ke e-Village Budgeting.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian adalah :

1. Tempat penelitian yang dilakukan dilakukan pada Desa Rangai
2. Menggunakan aplikasi *dreamweaver* dan *MySQL*.
3. Menggunakan pengujian sistem *black box*
4. Menampilkan grafik dana