

## RANCANG BANGUN SISTEM PUBLIKASI REALISASI ANGGARAN DESA BERBASIS WEB PADA DESA HILORAHUA KECAMATAN SUSUA KABUPATEN NIAS SELATAN

**Linusman Laia<sup>1</sup>, Immanuel H G Manurung<sup>2\*</sup>, Burhanuddin Damanik<sup>3</sup>, Harold Situmorang<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup>Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Saint dan Teknologi Informasi, Universitas Sari  
Mutiara Indonesia

Email : [nuelgunawan@gmail.com](mailto:nuelgunawan@gmail.com)

### Abstrak

Komputerisasi untuk layanan publikasi anggaran desa khususnya Alokasi Penggunaan Dana Desa pada instansi pemerintahan desa saat ini sangat dibutuhkan, namun tidak semua instansi pemerintah desa menggunakan komputerisasi dalam penyediaan layanan informasi, melainkan masih banyak yang menerapkan sistem manual terlebih pada layanan informasi terkait dengan realisasi Alokasi Penggunaan Dana Desa. Berdasarkan bagan alur sistem yang berjalan, maka dapat dilakukan pengembangan sistem dengan membangun sebuah web publikasi perencanaan dan realisasi anggaran untuk memudahkan dan bentuk transparansi secara universal dalam penyajian informasi mengenai Desa Hiliorahua Kecamatan Susua Kabupaten Nias Selatan, sehingga perlu disimpulkan rancangan sistem yang diusulkan. Kesimpulan dari penulisan tugas akhir ini tentang perancangan web publikasi perencanaan dan realisasi anggaran Desa Hiliorahua Kecamatan Susua Kabupaten Nias Selatan sebagai berikut Masyarakat lebih mudah ketika ingin mengetahui informasi seputar Desa Hiliorahua baik itu tentang realisasi anggaran desa dengan mengakses alamat website Desa Hiliorahua. Website yang di buat untuk seorang admin atau staff Desa sangat memudahkan untuk mempublikasikan berita atau informasi, dan realisasi anggaran tentang Desa Hiliorahua kepada pemerintah jajaran yang lebih tinggi dan masyarakat. Website ini dirancang sedemikian menarik sehingga mempermudah untuk memperluas profil desa dalam menyampaikan informasi. Website yang dirancang ini digunakan bahasa Indonesia sehingga mudah dipahami. Adanya website ini pengunjung bisa mendapatkan informasi, pengumuman dan berita mengenai Desa Hiliorahua.

**Kata Kunci : komputerisasi, alokasi dana, website**

### Abstract

Computerization for village budget publication services, especially the Allocation of Use of Village Funds in village government agencies is currently very much needed, but not all village government agencies use computerization in the provision of information services, but there are still many who apply manual systems especially on information services related to the realization of the Allocation of Use of Funds. Village. Based on the flow chart of the current system, it is possible to develop the system by building a web of planning and budget realization publications to facilitate and form universal transparency in presenting information about Hiliorahua Village, Susua District, South Nias Regency, so it is necessary to conclude the design of the proposed system. The conclusion of writing this final project about web design publication planning and budget realization of Hiliorahua Village, Susua District, South Nias Regency is as follows. It is easier for the community to find information about Hiliorahua Village whether it is about the realization of the village budget by accessing the Hiliorahua Village website address. The website created for an admin or village staff makes it very easy to publish news or information, and budget realization about Hiliorahua Village to higher levels of government and the community. This website is designed in such an attractive way that it is easier to expand village profiles in conveying information. This website is designed in Indonesian so it is easy to understand. With this website, visitors can get information, announcements and news about Hiliorahua Village.

**Keyword : computerization, fund allocation, website**

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Desa adalah kesatuan masyarakat hukum yang memiliki batas-batas wilayah yang berwenang untuk mengatur dan mengurus urusan pemerintahan kepentingan masyarakat setempat berdasarkan prakarsa masyarakat hak asal usul dan atau hak tradisional yang diakui dan dihormati dalam sistem Pemerintahan Negara Kesatuan Republik Indonesia (peraturan daerah nomor 6 tahun 2015).

Desa dapat menjalankan otonomi yang lebih luas untuk mengatur dan mengurus sendiri urusan pemerintah berdasarkan asas otonomi dan tugas pembantuan. Hal ini berarti setiap desa diberikan hak, kewajiban dan wewenang untuk mengelola apa yang dimiliki oleh desa tersebut demi tercapainya kesejahteraan masyarakat (Darmiasih, 2015).

Desa sebagai sistem pemerintahan terkecil menuntut adanya pembaharuan guna mendukung pembangunan desa yang lebih meningkat dan tingkat kehidupan masyarakat desa yang jauh dari kemiskinan. Pelaksanaan pembangunan desa harus sesuai dengan apa yang telah direncanakan dalam proses perencanaan dan masyarakat berhak untuk mengetahui dan melakukan pengawasan terhadap kegiatan pembangunan desa (UU No.6 Tahun 2014 Tentang Desa).

Di setiap desa di Indonesia diberikan anggaran Alokasi Dana Desa atau ADD setiap tahun dengan jumlah tertentu. ADD

merupakan dana yang harus dialokasikan oleh pemerintah kabupaten untuk desa, yang bersumber dari bagian dana perimbangan keuangan pusat dan daerah yang diterima dari kabupaten yang penggunaannya 30% untuk belanja aparatur dan operasional serta 70% untuk belanja publik dan pemberdayaan masyarakat (Sanusi dan Djumlani, 2014).

Komputerisasi untuk layanan publikasi anggaran desa khususnya Alokasi Penggunaan Dana Desa pada instansi pemerintahan desa saat ini sangat dibutuhkan, namun tidak semua instansi pemerintah desa menggunakan komputerisasi dalam penyediaan layanan informasi, melainkan masih banyak yang menerapkan sistem manual terlebih pada layanan informasi terkait dengan realisasi Alokasi Penggunaan Dana Desa. Hal tersebut sangat disayangkan karena sistem manual akan membutuhkan waktu dan proses yang lama. Sehingga menjadikan faktor penghambat pertukaran informasi dan tugas-tugas yang seharusnya dapat terselesaikan dengan cepat akan menjadi lama dan tidak akurat.

Sehubungan dengan hal diatas perlu adanya sebuah layanan informasi sebagai bentuk transparansi realisasi anggaran desa kepada masyarakat yang mudah diakses, maka akan diangkat sebuah tema Proposal Skripsi dengan judul **“Rancang Bangun Sistem Publikasi Realisasi Anggaran Desa Berbasis Web Pada Desa Hilorahua Kecamatan Susua Kabupaten Nias Selatan”** yang

mengacu pada publikasi kepada masyarakat. Website ini dibuat untuk memberikan informasi seputar Desa Hiliorahua khususnya terkait anggaran dana desa, supaya transparansi antar pemerintah desa dengan masyarakat dapat berjalan sesuai Undang – Undang yang berlaku.

### **Rumusan Masalah**

Dengan mengacu pada latar belakang masalah di atas, ketersediaan sistem informasi berbasis Web pada desa dan keterbukaan publikasi realisasi penggunaan anggaran dana desa menjadi rumusan masalah pada skripsi ini.

### **Tujuan Penelitian**

Maksud dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun sebuah sistem publikasi realisasi penggunaan anggaran desa sebagai upaya penyediaan layanan informasi khususnya terkait dengan alokasi penggunaan dana desa kepada masyarakat yang lebih efektif dan efisien, dan menyediakan informasi terperinci dan mendetail mengenai realisasi anggaran desa yang disalurkan.

### **LANDASAN TEORI**

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Perancangan sistem dapat dirancang dalam bentuk bagan alir sistem (system

flowchart), yang merupakan alat bentuk grafik yang dapat digunakan untuk menunjukkan urutan-urutan proses dari sistem (Nafisah, 2003). Menurut R.N, dkk (2018) perancangan adalah suatu proses untuk membuat dan mendesain sistem yang baru. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa perancangan sistem adalah sebuah proses setelah analisis dari siklus pengembangan sistem untuk merancang suatu sistem.

### **Alokasi Dana Desa (ADD)**

Menurut H.Nurcholis (2011) Alokasi Dana Desa (ADD) adalah dana yang bersumber dari Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah (APBD) yang dialokasikan dengan tujuan pemerataan kemampuan keuangan antar desa untuk mendanai kebutuhan desa dalam rangka penyelenggaraan pemerintah dan pelaksanaan pembangunan serta pelayanan masyarakat.

### **Konsep Arsitektur Sistem**

Pengertian Arsitektur Informasi suatu pemetaan atau rencana kebutuhan-kebutuhan informasi di dalam suatu Organisasi Bentuk khusus yang menggunakan teknologi informasi dalam organisasi untuk mencapai tujuan-tujuan atau fungsi-fungsi yang telah dipilih Desain sistem komputer secara keseluruhan (termasuk sistem jaringan) untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan organisasi yang spesifik.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Dalam penelitian ini metode yang dilakukan untuk mendapatkan data dan informasi adalah metode survey, yaitu metode yang di gunakan dalam penelitian yang dilakukan dalam pengamatan langsung terhadap suatu gejala dalam populasi besar atau kecil. Proses penelitian survey merupakan suatu fenomena social dalam bidang pendidikan yang menarik perhatian peneliti.

### **Sumber Data**

Menurut S.Arikunto (2010), instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Dan sumber data penelitian ini terbagi atas dua:

a. **Sumber Data Primer**

Pada penelitian ini data primer diperoleh langsung melalui wawancara dengan kepala desa, BPD dan masyarakat Desa Hiliorahua Kecamatan Susua Kabupaten Nias Selatan.

a. **Sumber data Sekunder**

Data sekunder umumnya berupa bukti, catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip (data dokumenter) yang dipublikasikan dan yang tidak dipublikasikan.

### **Metode Pengumpulan Data**

Dalam metode pengumpulan data yang digunakan peneliti ini adalah dengan melakukan observasi, wawancara, yang terkait dengan pembahasan materi penulis.

a. **Observasi**

Observasi adalah teknik yang dipakai untuk mengumpulkan data menelitian lewat pengamatan dan pengindraan.

Peneliti kemudian membuat laporan berdasarkan apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan selama observasi. Observasi dilakukan untuk mendapatkan gambaran yang lebih nyata dan detail mengenai suatu peristiwa atau kejadian. Dapat mengamati komunitas tertentu untuk memahami kebiasaan atau cara kerja mereka. Observasi dapat berupa observasi partisipasi, tidak berstruktur, dan kelompok.

b. **Wawancara**

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan kepada narasumber atau informan terkait topik penelitian secara langsung. Dengan kemajuan teknologi, kini wawancara dapat dilakukan lewat telepon, maupun video call.

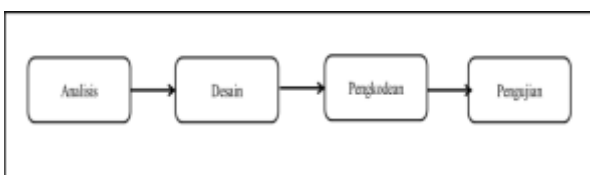
Wawancara digunakan ketika peneliti ingin mengetahui pengalaman atau pendapat informan mengenai sesuatu secara mendalam. Wawancara juga bisa dipakai untuk membuktikan informasi atau keterangan yang telah diperoleh sebelumnya agar wawancara efektif, ada beberapa tahap yang harus dilakukan, yaitu memperkenalkan diri, menjelaskan tujuan, menjelaskan materi wawancara, baru mengajukan pertanyaan.

c. Studi Liteatur

Studi liteatur adalah mengumpulkan referensi, pendukung seperti buku, jurnal dan prosiding yang telah dilakukan sebelumnya yang berkaitan dengan perancangan website ini.

### Metode Pengembangan Sistem

Menurut Rosa dan Shalahudidin (2015) model *waterfall* adalah metode air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dari mulai analisa, desain, pengkodean, pengujian, dan pendukung (*support*).



**Gambar 3.1 Waterfall**

Model air terjun (*waterfall*) ini memiliki beberapa tahapan yang bersifat sekuensial. Penjelasan dari tahapan-tahapan ini (Rosa dan Shalahuddin, 2015) diuraikan sebagai berikut:

1. Analisis

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara insentif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

3. Pengkodean

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer

sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

#### 4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara ad-hoc dari segi logika dan fungsional serta memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

#### 5. Pendukung (*support*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

### **Analisis**

Teknik analisis data bertujuan menguraikan dan memecahkan masalah berdasarkan data yang diperoleh. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode analisis data kualitatif. Analisis data kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan

data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

Dalam perancangan aplikasi ini, perlu adanya Analisis sistem yang berjalan yang berlaku dengan mempelajari suatu permasalahan yang terjadi pada objek penelitian. Sistem yang berjalan pada kantor desa Hiliorahua Kecamatan Susua Kabupaten Nias Selatan, berikut ini penjelasan sistem yang berjalan di desa hiliorahua sebagai berikut:

1. Pertama sekali masyarakat ke kantor desa kemudian melihat kantor terbuka atau tertutup, jika kantor terbuka maka masyarakat masuk ke kantor desa jika tertutup masyarakat tersebut kembali ke rumah.
2. Ketika kantor desa terbuka masyarakat dapat melihat papan informasi struktur organisasi desa, melihat data penduduk, data pengurus desa dan kegiatan.
3. Kemudian melihat anggaran desa dan biaya pengeluaran pembangunan desa hiliorahua.

### **Perancangan Sistem**

Berdasarkan bagan alir sistem yang berjalan, maka dapat dilakukan pengembangan sistem dengan membangun sebuah web publikasi perencanaan dan realisasi anggaran untuk memudahkan dan bentuk transparansi

secara universal dalam penyajian informasi mengenai Desa Hiliorahua Kecamatan Susua Kabupaten Nias Selatan, sehingga perlu disimpulkan rancangan sistem yang diusulkan.

Pada bagian ini penulis menerangkan mengenai usulan perancangan sistem menggunakan desain Diagram UML sebagai berikut:

### Use Case Diagram

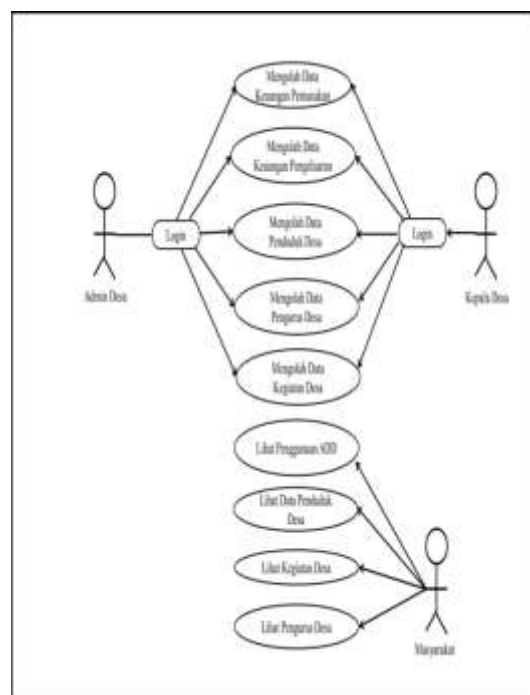
Menurut (Setiawan & Khairuzzaman, 2017) “Diagram use case menyajikan interaksi antara use case dan actor. Dimana aktor dapat berupa orang, peralatan atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang sedang dibangun. Use case menggambarkan fungsionalitas sistem atau persyaratan yang harus dipenuhi sistem dari pandangan”. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Use Case menggambarkan fungsionalitas sistem atau persyaratan yang harus dipenuhi sistem dari pandangan dan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor dengan aplikasi yang akan dibuat.

Penjelasan perancangan Use Case yang di usulkan sebagai berikut :

1. Admin desa mengakses aplikasi atau sistem kemudian memilih menu login dialihkan ke form login menginput usermane dan password ketika sukses login maka dialihkan ke halaman dashboard admin desa maka admin dapa mengelolah data sirkulasi

pemasukan, dan sirkulasi pengeluaran, penduduk desa, pengurus desa, kegiatan desa.

2. Kepala desa mengakses aplikasi atau sistem kemudian memilih menu login dialihkan ke form login menginput usermane dan password ketika sukses login maka dialihkan ke halaman dashboard admin desa maka admin dapa mengelolah data sirkulasi pemasukan, dan sirkulasi pengeluaran, penduduk desa, pengurus desa, kegiatan desa.
3. Masyarakat mengakses aplikasi atau sistem kemudian memilih menu yang sudah dibuat sehingga melihat struktur desa, penggunaan ADD, data penduduk, kegiatan, dan pengurus desa.



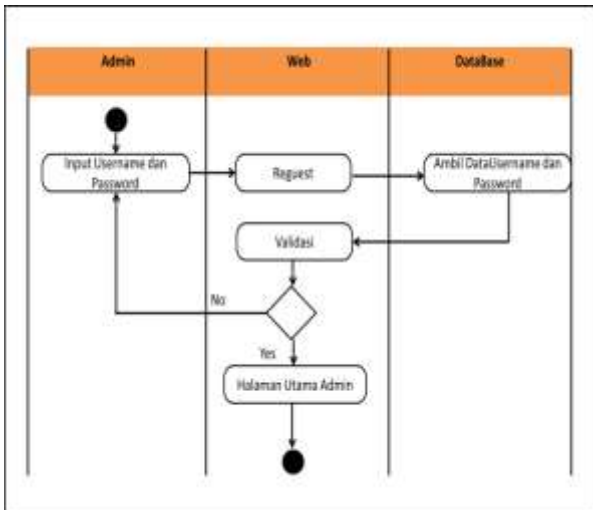
Gambar. 3.2 Use Case Diagram.



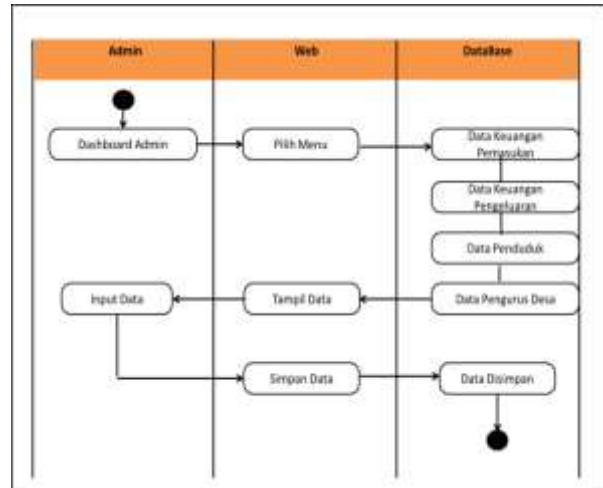
**Activity Diagram**

Penjelasan Activity Diagram yang diusulkan sebagai berikut:

Admin mengakses sistem maka menginput username dan password maka meminta ke database apakah data tersebut tersimpan ke database maka di proses ketika berhasil login maka klik botton yes masuk ke halaman utama admin, jika tidak kembali ke form login. Setelah login berhasil maka tampil halaman dashboard admin dapat memilih menu untuk mengolah data atau menginput data sesuai form yang dipilih sesudah data di input dengan benar maka admin menekan tombol simpan data.



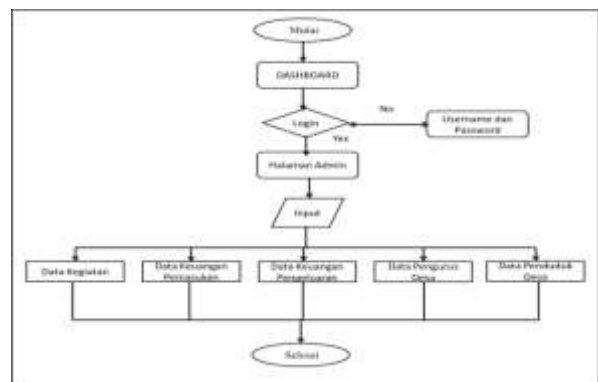
**Gambar 3.3 Activity Login**



**Gambar 3.4 Activity Diagram Input Data.**

**Flowchart**

Adapun penjelasan perancangan flowchart yang dibuat, pada saat admin mengakses aplikasi tampil halaman dashboard memilih login menginput username dan password jika YES dialihkan ke halaman admin jika NO kembali ke form login, sesudah login berhasil tampil halaman admin kemudian menginput data kegiatan, sirkus pemasukan, sirkus pengeluaran, data pengurus desa, dan data penduduk desa.

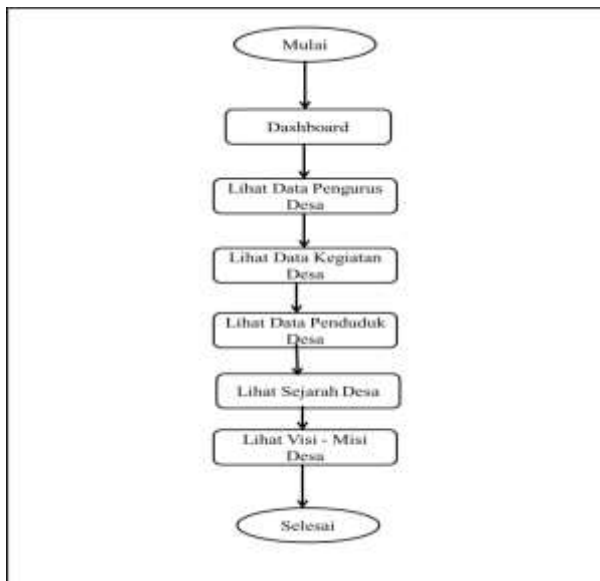


**Gambar 3.5 Flowchart Admin.**

Flowchart pengguna ini pada saat masyarakat mengunjungin sistem Maka tampil



halaman website maka dapat memilih atau melihat menu yaitu menu anggaran desa, pengurus desa, kegiatan desa, penduduk desa, sejarah desa dan visi misi desa



Gambar 3.6 Flowchart Pengguna

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil akhir yang diperoleh dari penelitian di Kantor Kepala Desa Hiliorahua Kecamatan Susua Kabupaten Nias Selatan, yaitu menghasilkan suatu rancangan pembuatan program website yang dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL yang dijalankan dalam suatu jaringan *localhost*.

### Pembahasan

#### Tampilan Website

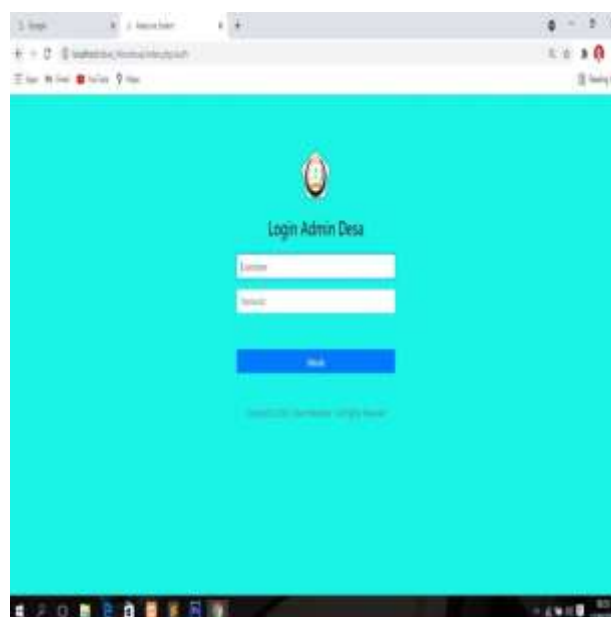
Pada gambar 3.6 Halaman utama website yaitu antar muka sistem dengan user yang menampilkan menu-menu utama yang ada pada website.



Gambar 3.8 Halaman Utama

#### Tampilan Login

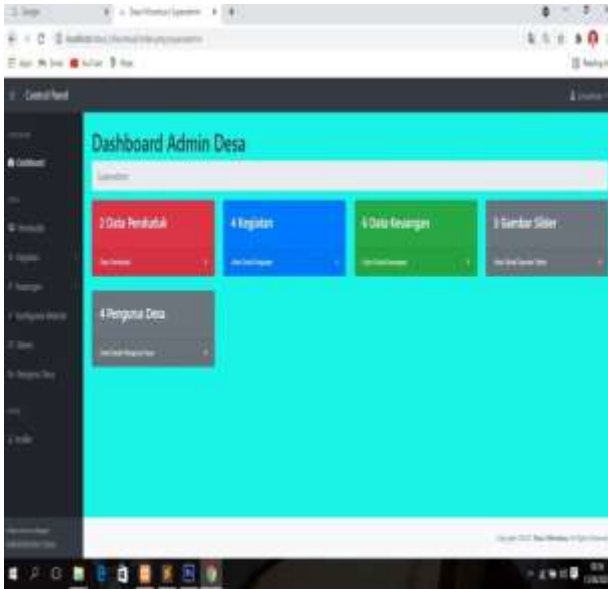
Pada gambar 3.7 form login ini Admin melakukan login terlebih dahulu, dengan memasukkan Username dan Password yang sesuai kemudian mengklik tombol login untuk melakukan proses selanjutnya atau untuk masuk ke halaman berikutnya.



Gambar 3.9 Form Login Admin

### Tampilan Dashboard

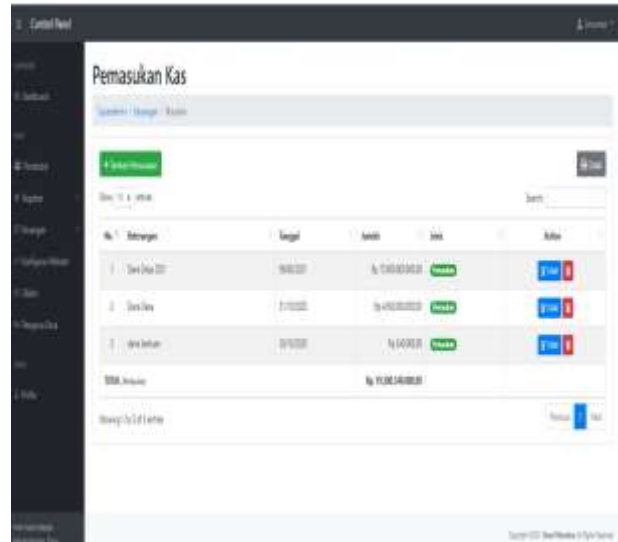
Halaman admin dirancang hanya khusus untuk administrator Desa Hiliorahua untuk mengelola data dan informasi setelah login berhasil pada halaman login admin.



Gambar 3.10 Halaman Admin

### Tampilan Form Pemasukan

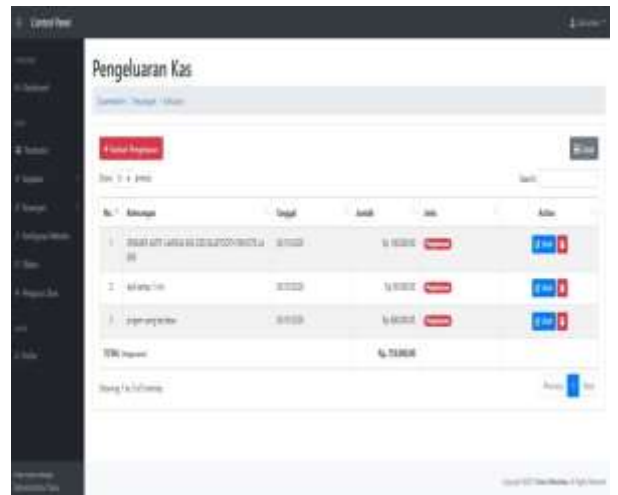
Pada gambar 3.8 Form input pemasukan Proses selanjutnya admin bisa menambahkan data dengan mengisi form tambah pemasukan dengan mengisi nomor, ket, tanggal, jumlah dengan benar maka selanjutnya klik button simpan.



Gambar 3.10 Form Input Pemasukan

### Tampilan From Pengeluaran

Pada gambar 3.10 Form input pengeluaran Proses selanjutnya admin bisa menambahkan data dengan mengisi form tambah pemasukan dengan mengisi nomor, ket, tanggal, jumlah dengan benar maka selanjutnya klik button simpan.



Gambar 3.12 Form Input Pengeluaran

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Beberapa hal yang dapat diambil kesimpulan dari penulisan tugas akhir ini tentang perancangan web publikasi perencanaan dan realisasi anggaran Desa Hiliorahua Kecamatan Susua Kabupaten Nias Selatan sebagai berikut :

1. Masyarakat lebih mudah ketika ingin mengetahui informasi seputar Desa Hiliorahua baik itu tentang realisasi anggaran desa dengan mengakses alamat website Desa Hiliorahua.
2. Website yang di buat untuk seorang admin atau staff Desa sangat memudahkan untuk mempublikasikan berita atau informasi , dan realisasi anggaran tentang Desa Hiliorahua kepada pemerintah jajaran yang lebih tinggi dan masyarakat.
3. Website ini dirancang sedemikian menarik sehingga mempermudah untuk memperluas profil desa dalam menyampaikan informasi.
4. Website yang dirancang ini digunakan bahasa indonesia sehingga mudah dipahami.
5. Adanya website ini pengunjung bisa mendapatkan informasi, pengumuman dan berita mengenai Desa Hiliorahua.

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah di uraikan dari hasil analisis dan pembahasan yang di kumpulkan, maka penulis bermaksud memberikan saran sebagai berikut:

1. Sebaliknya Desa Hiliorahua menggunakan website ini, sehingga masyarakat dapat dengan mudah mendapatkan informasi dari desa tersebut.
2. Perancangan website ini masih membutuhkan pemeliharaan, pengembangan dan analisis yang terus-menerus agar mengetahui kekurangan, kelemahan pada sistem yang mungkin tidak terpikirkan oleh penulis dalam pembuatannya.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Timotius, Richard. "Revitalisasi Desa Dalam Konstelasi Desentralisasi Menurut Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2014 Tentang Desa." *Jurnal Hukum & Pembangunan* 48.2 (2018): 323-344.
- Wardani, F. A., & Rahman, W. (2019) Rancang Bangun Sistem Publikasi Realisasi Anggaran Desa Berbasis Web. *Sistem Informasi*.
- Ramdhani, F. I. (2019). Analisis Pengelolaan Alokasi Dana Desa Di Desa Uraso Kecamatan Mappedeceng Kabupaten Luwu Utara (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).

- Pakpahan, S., & Halawa, A. F. A. (2020). Sistem Informasi Pengelolaan Dana Desa Pada Desa Hilizoliga Berbasis Web. *Jurnal Teknik Informatika UNIKA Santo Thomas*, 5(1), 109-117.
- Pressman, R. S. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi (Buku 1) (Edisi 7) (Alih Bahasa)*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Situmorang Harold. 2019. *Sistem ISTEM Informasi NFORMASI Pengelolahan Data Alumni Berbasis Web (Studi Pada Fakultas Sain, Teknologi Dan Informasi) Universitas Sari Mutiara Indonesia*. Medan.
- Sunarfrihantono, Bimo, S.T. (2002). *PHP dan MySQL untuk Web*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Supriyanto, Aji. (2005). *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Penerbit Salemba Infotek.
- Sutarman, S.Kom, M.Kom. (2009). *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Tim Bootstrap. (2013). *Bootstrap*. Diakses dari <http://getbootstrap.com/gettingstarted>. Pada tanggal 3 Desember 2013, Jam 11.15 WIB.
- Asmara, J. (2019). *Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Website ( Studi Kasus Desa Netpala )*.
- Hardiyanti, H. (2021). *Pemanfaatan Alokasi Dana Desa Dalam Perspektif Pembangunan Manusia (Suatu Studi Di Desa Talumae Kecamatan Watang Sidenreng Kabupaten Sidrap) (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Makassar)*.
- Septianingsih, P. (2021). *Analisis Pengelolaan Dana Desa Dalam Meningkatkan Pembangunan Desa (Studi Kasus Pada Desa Cibitung Wetan)*. *Neraca Keuangan: Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Keuangan*, 16(1), 12-18.
- Bahri, S. Y., & Masbullah, M. (2021). *Evaluasi Pengelolaan Alokasi Dana Desa Dalam Rangka Menunjang Pembangunan Pedesaan Oleh Pemerintah Desa Sakra Selatan*. *Jurnal Mentari Publika*, 1(2), 104-118.