

**INOVASI PENGEMBANGAN SISTEM DIGITALISASI INFORMASI,  
PENGENDALIAN DAN PELAPORAN LAYANAN PENDIDIKAN MENENGAH  
KABUPATEN KULON PROGO**

Suharyanto<sup>1</sup>, Kisupriyoko<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Sarjana Wiyata Tamansiswa Yogyakarta

<sup>1</sup>harryjogja70@yahoo.co.id, <sup>2</sup>kisupriyoko@yahoo.co.id

**ABSTRACT**

*The facilitation of educational services must be supported by a system and workforce capable of quickly adapting to developments in science and technology. Education services must be able to coordinate and communicate government programs for education services in schools. Schools need accuracy and conformity in secondary education services according to the Special Region of Yogyakarta education strategic plan. In this secondary education service, researchers see an opportunity to conduct research and development. This Research and Development aims to: make an Information Digitization System application, Control and Report on Secondary Education Services, Outreach to schools about the development of Educational service applications and practice the use of the Secondary Education Service Digitization System application in at least 2 (two) schools. The method used in this research is the Research and Development (R&D) method. This method is a method used to produce certain products and test the effectiveness of a product. Utilization of the application technology for the Digitalisasi Layanan Pendidikan Menengah (Si DILA DIKMEN) for school financial accountability using the Research And Development (R&D) method helps school financial managers to be accountable for financial realization to the Center for Secondary Education to be more effective and efficient. The results of this research and development are in the form of the Si DILA DIKMEN application, and trials have been carried out using the application involving 2 schools, and research products have been disseminated to 19 schools, both high school and vocational schools in Kulon Progo. From the results of the pilot implementation of the Si DILA DIKMEN Application, it is known that all schools can operate the application properly.*

*Keywords: Educational Services, Research and Development, SI DILA DIKMEN Application*

**ABSTRAK**

Fasilitasi layanan pendidikan harus didukung sistem dan tenaga yang mampu secara cepat mengadaptasi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Layanan Pendidikan harus mampu mengkoordinasikan dan mengkomunikasikan program pemerintah terhadap layanan Pendidikan di sekolah. Sekolah membutuhkan ketepatan dan kesesuaian dalam Layanan Pendidikan menengah yang sesuai renstra Pendidikan Daerah Istimewa Yogyakarta. Pada layanan pendidikan Menengah ini Peneliti melihat adanya kesempatan untuk melakukan penelitian dan pengembangan. Penelitian dan

Pengembangan ini bertujuan: membuat aplikasi Sistem Digitalisasi Informasi, Pengendalian dan Pelaporan Layanan Pendidikan Menengah, Mensosialisasikan kepada sekolah tentang pengembangan aplikasi layanan Pendidikan dan mempraktekkan penggunaan aplikasi Sistem Digitalisasi Layanan Pendidikan Menengah minimal 2 (dua) sekolah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode Researt And Development (R&D). Metode ini merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan suatu produk. Pemanfaatan teknologi aplikasi sistem Digitalisasi Layanan Pendidikan Menengah (Si DILA DIKMEN) untuk pertanggungjawaban keuangan sekolah dengan metode Research And Development (R&D) membantu pengelola keuangan sekolah dalam mempertanggungjawabkan realisasi keuangan kepada Balai Pendidikan Menengah menjadi lebih efektif dan efisien. Hasil dari Penelitian dan pengembangan ini berupa aplikasi Si DILA DIKMEN, dan telah dilaksanakan ujicoba penggunaan aplikasi yang melibatkan 2 sekolah, serta tersosialisaikan produk penelitian ke 19 sekolah baik SMAN maupun SMKN di Kulon Progo. Dari hasil pelaksanaan uji coba penggunaan Aplikasi Si DILA DIKMEN diketahui semua sekolah dapat mengoperasikan aplikasi dengan baik.

Kata Kunci : Layanan Pendidikan, Penelitian dan Pengembangan, Aplikasi SI DILA DIKMEN

#### **A. Pendahuluan**

Usaha pemenuhan dan kemudahan layanan Pendidikan bagi setiap warga negara dibutuhkan suatu standar layanan yang dapat dijadikan panduan dalam penyelenggaraan Pendidikan. Standar layanan Pendidikan ini diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 32 Tahun 2018 tentang Standar Teknis Pelayanan Pendidikan. Standar teknis pelayanan minimal Pendidikan bertujuan untuk memberikan panduan kepada pemerintah daerah dalam pemenuhan kebutuhan dasar peserta didik sesuai dengan jenjang dan

jalur Pendidikan. Standar Pelayanan Minimal (SPM) Pendidikan ditetapkan dan diterapkan berdasarkan prinsip kesesuaian kewenangan, ketersediaan, keterjangkauan, kesinambungan, keterukuran, dan ketepatan sasaran.

Standar Layanan Pendidikan pada Satuan Pendidikan meliputi Standar Kompetensi Lulusan, Isi, Proses, Sarana Prasarana, Pengelolaan, Pembiayaan dan Penilaian. Pemenuhan delapan standar tersebut tentu menjadi tanggungjawab pemerintah sehingga pemerataan kesempatan memperoleh Pendidikan terbuka bagi masyarakat.

Delapan standar layanan

Pendidikan harus dikembangkan secara terintegrasi, simulatan. Proses pengendalian dibangun untuk mendapatkan informasi yang cepat dan akurat tentang jalannya layanan Pendidikan. Namun demikian masih terdapat permasalahan dalam upaya optimalisasi layanan.

Pada standar Pembiayaan Pendidikan berkaitan dengan anggaran sekolah perlu ada terobosan baru dalam proses pengelolaannya, hal ini diperlukan komunikasi dan kolaborasi yang baik. Komunikasi dan koordinasi secara berjenjang selama ini masih bersifat konvensional, bahkan sering terjadi pemahaman yang berbeda dalam pelaksanaan pengelolaan pertanggungjawaban keuangan. Kurang dimanfaatkan sarana digital / website yang ada.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu membangun suatu Sistem Digitalisasi Informasi, Pengendalian, dan Pelaporan Layanan Pendidikan sehingga proses komunikasi, kolaborasi, koordinasi berbasis digital dapat mempercepat capaian daya serap anggaran dan capaian kinerja di masing masing

sekolah.

Tujuan Penelitian dan Pengembangan ini mengidentifikasi kebutuhan Penelitian dan Pengembangan, Dibangun sistem digitalisasi guna membantu proses informasi, Pengendalian dan pelaporan yang terintegrasi jaringan internet, Tersosialisasikan Pengembangan Digitalisasi Layanan Pendidikan kepada sekolah, Terlaksanakannya praktek menggunakan Sistem Digitalisasi Informasi, Pengendalian dan Pelaporan Layanan Pendidikan. Melaksanakan uji coba Sistem Digitalisasi Informasi, Pengendalian dan Pelaporan Layanan Pendidikan untuk 2 sekolah

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini sistem informasi, pengendalian dan pelaporan Layanan Pendidikan yang focus pada layanan pengelolaan keuangan yang bersumber dari dana Daerah. Penelitian dan Pengembangan ini untuk menghasilkan produk baru dalam bentuk software yaitu Aplikasi program pengelolaan pertanggungjawaban keuangan sekolah yang bersumber dari daerah

Beberapa manfaat yang diperoleh antara lain meningkatkan

kualitas pelaporan pertanggungjawaban keuangan, proses Verifikasi pelaporan lebih efektif dan efisien, mengurangi kesalahan yang berulang sehingga menghemat penggunaan kertas, Layanan Informasi, pelaporan menjadi lebih cepat dan akurat

Pengertian Inovasi adalah semua bentuk pembaharuan dalam penyelenggaraan pemerintah daerah, dengan tujuan untuk meningkatkan kinerja penyelenggara pemerintah daerah. (PP no 38 tahun 2017).

#### Pengertian

Pengembangan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah suatu proses, cara, perbuatan mengembangkan agar terpenuhi kebutuhan. Pengertian lain bahwa pengembangan adalah merupakan pemanfaatan secara sistematis pengetahuan ilmiah yang ditujukan pada proses produksi bahan, sistem atau metode dan juga perencanaan berbagai prototype Ardhana dalam (Irfandi, 2015:64). Pendapat Seels & Richey dalam (Prasetyo, 2014:7) Pengembangan adalah Proses menterjemahkan atau menjabarkan

secara khusus rancangan ke dalam bentuk fitur fisik. Menurut Sugiono (Sugiyono, 2015:15) Pengembangan berarti memperdalam dan memperluas apa yang sudah ada. Yang pada intinya pengembangan adalah usaha pendidikan baik formal maupun non formal yang dilakukan secara sadar, terencana, terarah, teratur dan bertanggungjawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, mengarahkan, membimbing, mengembangkan dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, ketrampilan sesuai dengan bakat minat dan kemampuan, sebagai bekal Prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan pribadi ke arah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan manusiawi yang maksimal dan mandiri.

Pengertian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terarah untuk membuat, memperbaiki, menambah suatu produk sehingga bermanfaat, meningkatkan kualitas, efisiensi dan

efektifitas dan mutu yang lebih baik. Sedangkan Digital dalam [kbbi.web.id/digital](http://kbbi.web.id/digital) merupakan hal yang berhubungan dengan angka angka untuk sitem perhitungan tertentu atau berhubungan dengan penomoran. Pengertian lain tentang digitalisasi adalah sebagai proses membuat atau memperbaiki proses bisnis dengan menggunakan teknologi dan data digital (Yunaingsih et.al, 2021)

Beberapa definisi terkait Digitalisasi diantaranya menurut Brennen dan Kris, Digitalisasi adalah Komunikasi Digital atau dampak media digital pada kehidupan Kontemporer.

Menurut Kamus Gartner.com Digitalisasi adalah Penggunaan teknologi digital untuk mengubah sebuah model bisnis dan menyediakan pendapatan baru dan peluang peluang nilai yang menghasilkan. Proses digital tidak akan terjadi tanpa digitasi. Digitalisasi adalah penggunaan teknologi digital dan data data yang telah terdigitasi, untuk memengaruhi cara penyelesaian sebuah pekerjaan, mengubah cara interaksi

perusahaan – pelanggan, serta menciptakan aliran pendapatan baru (secara digital).

Inovasi digital dapat diartikan penerapan teknologi baru untuk memecahkan masalah yang dihadapi oleh manusia. Dapat diartikan juga bahwa Inovasi Digital adalah proses yang harus dilakukan terus menerus, agar permasalahan yang dihadapi mendapatkan solusinya.

Pengertian tersebut diatas penulis menyimpulkan bahwa inovasi Digitalisasi adalah suatu proses perubahan, pembaharuan yang dilakukan secara terus menerus untuk mengatasi permasalahan dengan menggunakan teknologi digital untuk penyelesaian pekerjaan, merubah interaksi antara penyedia layanan dan pengguna layanan.

Pengertian Informasi sesuai pendapat Aggraeni dan Irviani (2017:13 mendefinisikan, Informasi adalah sekumpulan data atau fakta yang dikelola atau diolah dengan metode tertentu sehingga mempunyai arti bagi para pihak. Menurut Sutabri dalam Trimahardika

dan Sutinah (2017:250) Informasi adalah suatu data yang telah diolah, disusun, dikelompokkan dan ditafsirkan, diartikan dan dimanfaatkan untuk proses pengambilan keputusan.

Dari pengertian tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa definisi Informasi adalah sekumpulan data atau fakta yang diolah, disusun, dikelompokkan dan ditafsirkan dengan metode tertentu yang dapat digunakan untuk pengambilan keputusan sehingga bermanfaat bagi penerima

Pengertian Pengendalian sesuai Kamus Besar Bahasa Indonesia, Pengendalian adalah Pengawasan/*Controlling* atas kemajuan dengan membandingkan antara hasil dan capaian sasaran kegiatan secara teratur serta menyesuaikan usaha dalam hasil pengawasan.

Sesuai pendapat Mulyadi (2014:89) Pengendalian adalah merupakan kebijakan prosedur yang disusun untuk memastikan bahwa petunjuk yang disusun oleh manajemen sudah dilaksanakan.

Definisi tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian Pengendalian adalah suatu proses manajemen dalam pengawasan suatu kegiatan untuk memastikan kegiatan telah dilaksanakan sesuai prosedur yang ditetapkan.

Menurut kamus Besar Bahasa Indonesi pengertian Pelaporan adalah proses, cara, perbuatan melaporkan. Pelaporan berasal dari kata dasar Laporan

Pengertian Pelaporan menurut Indra Bastian (2010:297) Pelaporan kinerja merupakan refleksi kewajiban untuk mempresentasikan dan melaporkan kinerja semua aktifitas serta sumberdaya yang harus dipertanggungjawabkan.

Menurut (Priansa, 2017a:240) menyampaikan bahwa Laporan adalah setiap tulisan yang berisi data informasi yang telah diolah, serta merupakan alat komunikasi yang didalamnya terdapat beberapa kesimpulan atau rekomendasi dari fakta atau kondisi yang telah diteliti.

Dari beberapa pengertian pelaporan yang tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian

Pelaporan adalah suatu proses menyampaikan data informasi yang telah diteliti untuk dipresentasikan sebagai bentuk komunikasi pertanggungjawaban

Pengetian Layanan Pendidikan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia menjelaskan kata layanan apabila ditambahkan imbuhan pe- menjadi pelayanan memiliki arti sebagai serangkaian aktifitas yang bersifat tidak dapat dilihat yang terjadi sebagai akibat adanya interaksi antara konsumen atau pelanggan dengan karyawan atau hal hal lain yang diberikan oleh pihak pemberi layanan dengan maksud memecahkan masalah konsumen atau pelanggan. Pelayanan adalah usaha melayani kebutuhan orang lain. Pelayanan adalah kegiatan yang ditawarkan kepada konsumen atau pelanggan yang dilayani, yang bersifat tidak berwujud dan tidak dapat dimiliki.

Menurut Kotler Pelayanan adalah setiap aktivitas atau kegiatan yang dapat ditawarkan oleh pemberi

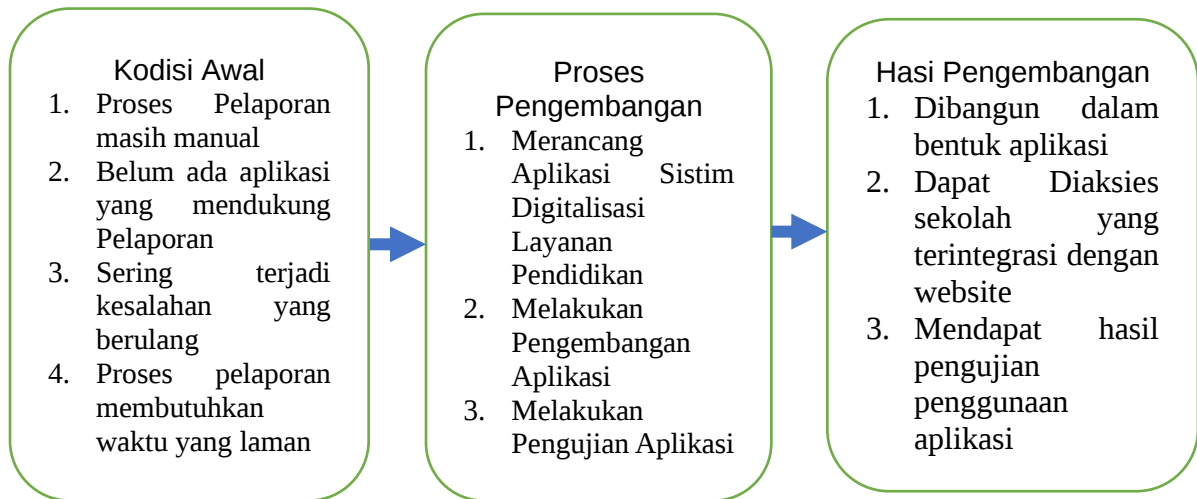
layanan kepada penerima layanan, yang pada dasarnya tidak berujud dan tidak mengakibatkan kepemilikan apapun.

Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa layanan Pendidikan adalah bentuk aktivitas yang mendukung proses Pendidikan yang diberikan kepada warga sekolah atau pihak lain oleh Lembaga Pendidikan baik sekolah maupun instansi.

### **Kerangka Berfikir**

Salah satu usaha dalam membantu meningkatkan capaian daya serap anggaran sekolah dengan membangun suatu **Sistem Digitalisasi Informasi, Pengendalian, dan Pelaporan Layanan Pendidikan** sehingga proses komunikasi, kolaborasi, koordinasi berbasis digital dapat mempercepat capaian daya serap anggaran dan capaian kinerja di masing masing sekolah yaitu dalam bentuk aplikasi yang diintegrasikan dalam website jaringan internet

Gambar: 1. Kerangka berfikir



## B. Metode Penelitian

### Model Pengembangan

Model Penelitian dan pengembangan dalam bidang Pendidikan salah satunya model sugiyono. Menurut sugiyono (2009) dalam penelitian dan pengembangan meliputi 10 langkah yaitu : 1. Potensi dan masalah, 2. Pengumpulan Data, 3. Desai Produk, 4. Validasi desain, 5. Revisi desain, 6. Uji coba Produk, 7. Revisi Produk, 8. Ujicoba Pemakaian, 9 Revisi Produk dan 10. Produksi Masal. Pada Penelitian dan Pengembangan ini dilakukan sampai pada langkah ke 6 yaitu ujicoba produk

#### 1. Potensi dan Masalah

##### a) Potensi

1) Memiliki Sumberdaya Manusia yang berkualitas Pendidikan Sarjana (S1) dan Diploma (D3)

2) Memiliki Sumberdaya Manusia yang berkualitas menguasai Teknologi Informasi

3) Memiliki terampil dan memiliki idialime dan semangat dalam pemanfaatan IT

##### b) Masalah

1) Tidak Maksimalnya Daya serap Anggaran APBD DIY dalam pelaksanaan

kegiatan ( daya serab  
anggaran masih dibawah  
90 %)

menjadi rendah

3) Melambatnya progress  
kegiatan di sekolah

2) Penilaian Kinerja sekolah

## 2. Pengumpulan Data

Tabel 1 : Data capaian daya serap anggaran sekolah

| NAMA              | ANGGARAN       | TARGET | REALISASI<br>SERAPAN |
|-------------------|----------------|--------|----------------------|
| <b>Tahun 2021</b> |                |        |                      |
| TW 1              | 14.307.940.521 | 25,53  | 18,01                |
| TW 2              | 39.859.241.986 | 63,15  | 50,17                |
| TW 3              | 58.155.736.666 | 87,76  | 73,19                |
| TW 4              | 74.675.745.948 | 100    | 93,98                |
| <b>Tahun 2022</b> |                |        |                      |
| TW I              | 182.760.058    | 1,12   | 0,83                 |
| TW II             | 7.515.265.710  | 42,28  | 34,29                |
|                   |                |        |                      |

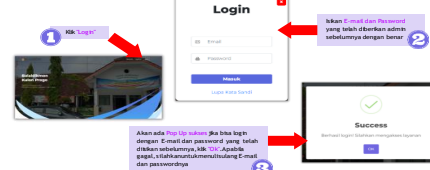
Dari data tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat gab yang cukup signifikan untuk mendapat perhatian, antara target dan vcapaian masih terjadi selisih yang cukup jauh. Hal ini berpengaruh

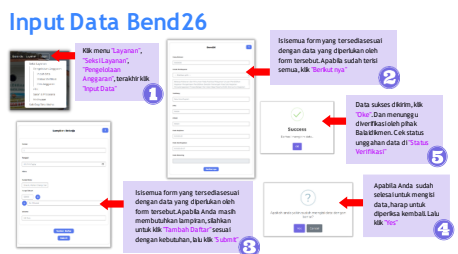
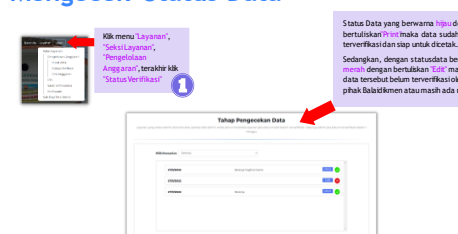
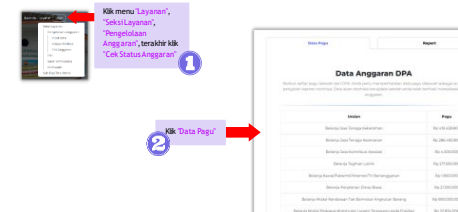
pada penilaian kinerja pegawai, yaitu penilaian kinerja juga kurang maksimal. Untuk itu perlu dirumuskan adanya media yang mampu mendukung percepatan daya serap anggaran.

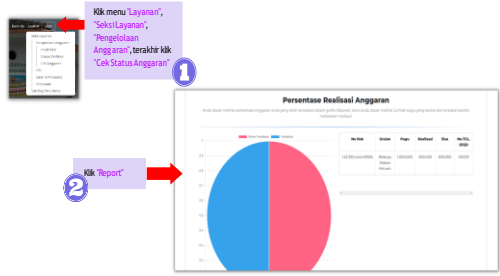
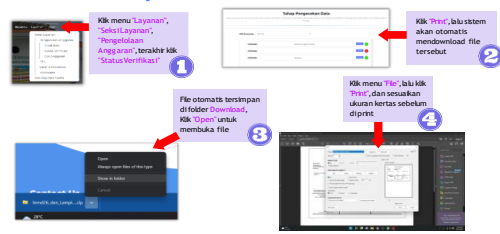
## 3. Desain Produk

Tampilan beranda, fitur login, mengisi username, dan password, jika berhasil ada notifikasi sukses

Masuk Akun



|                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                      |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                      |
| <p>Fitur pemilihan menu, input data bend26, jika sudah terisi benar ada notifikasi sukses, dilanjutkan input data lampiran jika sudah benar ada notifikasi pertanyaan apakah sudah benar jika diyakini sudah benar klik Yes</p> | <p><b>Input Data Bend26</b></p>                    |
| <p>Fitur pengecekan status data apakah sudah diverifikasi atau belum jika belum diverifikasi terdapat tanda centang merah dan jika sudah terverifikasi sentang hijau</p>                                                        | <p><b>Mengecek Status Data</b></p>               |
| <p>Fitur untuk mengecek data anggaran DPA yang ada disekolah masing masing</p>                                                                                                                                                  | <p><b>Mengecek Data Anggaran DPA (Pagu)</b></p>  |

|                                                                                                   |                                                                                                                                                                  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Fitur pengecekan daya serap anggaran, berapa persen dana yang sudah terserap/dibelanjakan</p>  | <p style="text-align: center;"><b>Mengecek Data Anggaran DPA (Report)</b></p>  |
| <p>Fitur file laporan, data yang sudah terverifikasi benar akan dicetak sebagai bahan laporan</p> | <p style="text-align: center;"><b>Print File Laporan</b></p>                   |

#### 4. Validasi Desain

Untuk validasi desain dibentuk Tim teknis aplikasi guna memastikan aplikasi dapat operasional dan melibatkan tim ahli dari Balai Tekomdik yang membidangi layanan aplikasi.

#### 5. Revisi desain

Tim teknis bekerja untuk menyempunakan desain agar sesuai dengan bidang layanan Pendidikan menengah, penyempunahan fitur fitur, mengatur langkah langkah yang mudah difahami oleh pengguna.

### 6. Ujicoba produk

Ujicoba produk akan dilaksanakan untuk 2 sekolah yaitu SMK N 2 Pengasih dan SMA N 1 Pengasih

#### Prosedur Pengembangan

Tahapan Kegiatan

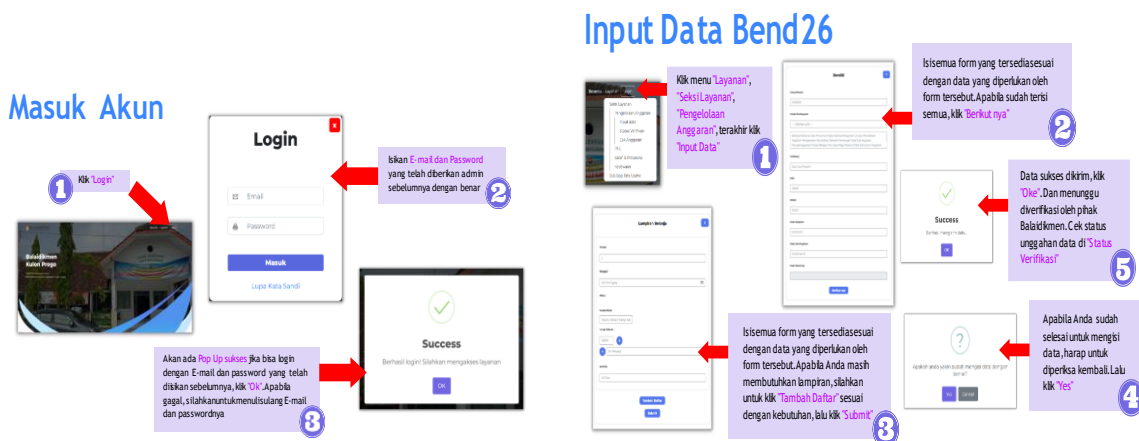
##### 1. Perencanaan

- Identifikasi kebutuhan
- Koordinasi dan pembentukan tim (Undangan, Notulen rapat, Daftar hadir)
- Penyusunan jadwal pelaksanaan (Tata kala pelaksanaan kegiatan)

2. Pelaksanaan teknis penyiapan aplikasi
  - a) Membuat desain dan menu sistem
  - b) Input data dasar (input data anggaran)
3. Pelaksanaan Sosialisasi
  - a) Sosialisasi produk kepada sekolah
  - b) Koordinasi kesiapan Sekolah dalam pemanfaatan digitalisasi
4. Pemanfaatan produk Pengembangan
  - d)
5. Monitoring dan Evaluasi
  - a) Identifikasi permasalahan dalam penggunaan aplikasi
  - b) Perbaikan sistem
  - c) Penambahan/penurangan menu

## Desain Uji Coba Produk

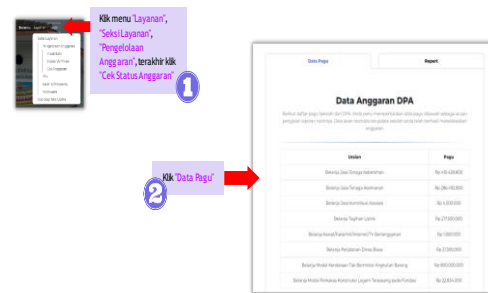
### 1. Desain Uji Coba



### Mengecek Status Data



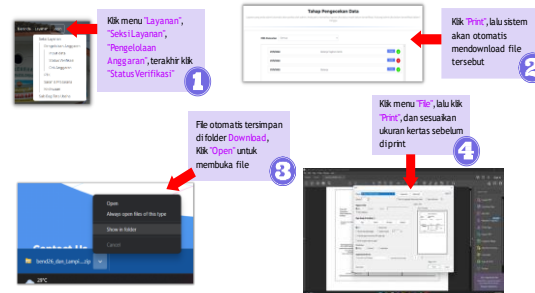
### Mengecek Data Anggaran DPA (Pagu)



### Mengecek Data Anggaran DPA (Report)



### Print File Laporan



## 2. Subjek Ujicoba

Di Kabupaten Kulon Progo terdapat Sekolah Menengah Atas dan Sekolah Menengah Kejuruan yang berjumlah 50 Sekolah yang terdiri dari 19 Sekolah Negeri dan 31 Sekolah Swasta. Subyek ujicoba yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah 3 (tiga) Sekolah Negeri

## 3. Teknik dan Instrumen Pengumpul data

Dalam penelitian kualitatif ini

pengumpulan data akan menggunakan metode observasi, dokumentasi dan wawancara. Juga tidak mengabaikan kemungkinan menggunakan sumber-sumber non-manusia (non-human source of information), seperti dokumen, dan rekaman (record) yang tersedia. Pelaksanaan pengumpulan data ini juga melibatkan berbagai aktivitas pendukung lainnya, seperti menciptakan rapport, pemilihan informan, pencatatan data/informasi hasil

pengumpulan data.

Instrumen Yang akan digunakan

- ✓ Pedoman Wawancara
- ✓ Lembar penilaian tes
- ✓ Lembar Observasi
- ✓ Ceklist

#### **4. Teknik Analisis Data**

Metode pada penelitian ini menggunakan kualitatif yaitu dengan Proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan bahan lain, sehingga dapat mudah difahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Untuk analisis data menggunakan gabungan dari berbagai sumber.

##### **a. Komulatif**

Sumber data dokumen, arsip, dengan melihat dokumen pertanggungjawaban keuangan dari SMA N 1 Pengasih dan SMK N 2 Pengasih dimana proses masih dilakukan secara manual yaitu Pemegang Uang Kegiatan dan Operator keuangan membuat Bend 26 dan lampirannya diketik secara manual.

Hasil wawancara, dari dua sekolah tersebut diatas mendapatkan informasi

tentang gambaran pengelolaan anggaran disekolah dari proses perencanaan sampai evaluasi dan dapat disimpulkan sekolah sangat memerlukan inovasi untuk dikembangkan menjadi sarana yang mampu memfasilitasi sekolah yang berbasis digital untuk memudahkan dalam proses pertanggungjawaban keuangan.

Hasil observasi dari pengembangan inovasi digital yang disampaikan ke sekolah dalam bentuk aplikasi layanan pendidikan yang difokuskan pada proses pertanggungjawaban keuangan bahwa dalam ujicoba aplikasi, menu yang ada dalam aplikasi dari responden menyatakan sangat sesuai

##### **b. Pengumpulan Data**

Menganalisis, menggambarkan, dan meringkas berbagai kondisi, situasi dari berbagai data yang dikumpulkan berupa hasil wawancara atau pengamatan mengenai masalah yang diteliti yang terjadi di lapangan. Dalam penelitian ini diperoleh data hasil wawancara pengelolaan keuangan disekolah, contoh dokumen pertanggungjawaban keuangan dan hasil ujicoba inovasi pengembangan yang berupa aplikasi bahwa menu menu yang ada dalam

aplikasi telah sesuai dengan yang diharapkan sekolah.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pemanfaatan Teknologi dalam pembelajaran saat ini terus dikembangkan. Keberhasilan kegiatan sebuah instansi juga tidak hanya dapat diukur dari seberapa banyak anggaran yang terserap dari proses pelaporan pertanggungjawaban keuangan tentunya juga ditentukan dengan kualitas aplikasi yang dimiliki untuk meningkatkan efisiensi layanan di sebuah instansi.

Maka dari itu setelah melakukan proses pembuatan dan mengimplementasikan sistem tentunya perlu adanya pengembangan aplikasi supaya dapat mengoptimalkan dan memudahkan User Operator sekolah dalam menggunakan Aplikasi melalui fitur fitur baru. Adapun beberapa fitur yang telah dikembangkan di Aplikasi Si DILA DIKMEN Versi 2.0 ini adalah :

1. Otomatisasi Perhitungan Jumlah pada Lampiran  
Fitur ini sebelumnya belum ada, pada pengembangan ini operator dapat mengetahui secara langsung jumlah tampilan dari hasil harga satuan dikali

volume.

2. Unggah DPA Secara Massal dengan Excel

Fitur ini sebelumnya masih banyak bugnya, belum bisa digunakan dan perlu dikembangkan dikarenakan banyak DPA yang perlu di unggah dalam satu waktu dengan metode yang lebih simple, yaitu dengan unggahan format excel.

3. Banyak Jenis Lampiran

Sesuai kebutuhan pertanggungjawaban keuangan maka perlu penambahan form dan cetak lampiran dari berbagai belanja anggaran. Sebelumnya baru pengelolaan input pelaporan belanja makan minum saja, pada pengembangan ini menjadi lebih variative yaitu lampiran belanja modal, belanja makan minum, belanja iuran, belanja sewa.

4. Lampiran akan muncul secara otomatis saat pilik pembayaran.

Saat memilih pagu, pada fitur ini nantinya form lampiran muncul secara otomatis sesuai pagu pembayaran yang dipilih.

5. Operator dapat melihat DPA lebih detail.

Operator dapat melihat daftar pagu,

Jumlah anggaran pagu, jumlah sisa anggaran dan jumlah anggran yang sudah direalisasikan. Pada aplikasi sebelumnya baru ada daftar pagu dan jumlahnya saja.

#### 6. Mengetahui Isi Pesan Revisi Pelaporan Anggaran.

Pada bagian ini operator dapat mengetahui pesan singkat dari hasil verifikasi data apabila terdapat revisi, maka operator jadi lebih mudah dalam memperbaiki bagian revisinya. Aplikasi sebelumnya apabila yterdapat revisi belum ada keterangan revisinya bagian

apa dan pensannya apa.

Ujicoba diperluas dilaksanakan di Balai Pendidikan Menengah Kabupaten Kulon Progo pada hari kamis tanggal 2 Maret 2023 dengan melibatkan 19 (Sembilan belas) sekolah baik SMAN maupun SMKN di wilayah kabupaten kulon Progo, dengsn menghadirkan Kepala Tata Usaha, Pemegang Uang Kegiatan dan Operator Sekolah. Hasil ujicoba diperluas dalam mengoerasionalkan aplikasi disampaikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

| No | Uraian                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Kesesuaian |       |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|-------|
|    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | Ya         | Tidak |
| 1  | <b>Beranda</b> (berisi fitur gambar Balai Dikmen Kulon Progo, Beranda, Alur, Tentang, FAQ dan Form Login)                                                                                                                                                                                                                                                      | √          |       |
| 2  | <b>Login</b> (Berisi kolom Email, Password, Masukkan untuk diklik)                                                                                                                                                                                                                                                                                             | √          |       |
| 3  | <b>Dahboard Operator</b> (Berisi informasi profil operator dan tombol edit akun operator Masukkan untuk diklik)                                                                                                                                                                                                                                                | √          |       |
| 4  | <b>Pengelolaan Anggaran</b> (berisi Input Data, Verifikasi Pelaporan, Cek Anggran)                                                                                                                                                                                                                                                                             | √          |       |
| 5  | <b>Input Data</b> (berisi Kolom Bend 26 berupa Pilih Pagu, Sisa Anggaran, Kode Rekening, Uraian, Kode Kegiatan, Kode Sub Kegiatan, Untuk Pembayaran, Jumlah Pembayaran, PPN, PPh, Pengurus Barang dan Berikutnya berisi Lampiran Bend 26 sesuai dengan lampiran jenis belanja modal, lampiran belanja jasa, lampiran belanja sewa, dan lampiran belanja iuran) | √          |       |
| 6  | <b>Riwayat Pelaporan berdasar Tahun</b> (berisi riwayat pelaporan setiap tahun berupa kolom tanggal,Uraian belanja, cek list warna hijau jika sudah diverifikasi, warna merah jika terdapat revisi, dan warna orange untuk belum diverifikasi)                                                                                                                 | √          |       |
| 7  | <b>Tombol Cetak dan Tanda Icon Warna Hijau</b> (download untuk cetak bend26 dan lampiran)                                                                                                                                                                                                                                                                      | √          |       |
| 8  | <b>Tombol Revisi dan Tanda Icon Warna Merah</b> (Edit untuk perbaikan revisi bend26 dan lampiran)                                                                                                                                                                                                                                                              | √          |       |
| 9  | <b>Tombol Hapus dan Tanda Icon Warna</b> (Hapus untuk membatalkan pelaporan anggaran bend26 dan lampiran)                                                                                                                                                                                                                                                      | √          |       |
| 10 | <b>Cek Angkas Berdasarkan Tahun</b> (Berisi Data Pagu Anggaran sesuai sekolah masing masing, dan report yang menerangkan dana yang sudah terrealisasi dan yang belum terealisasi di setiap tahunnya)                                                                                                                                                           | √          |       |
| 11 | <b>Pengaturan Pejabat</b> (Berisi daftar pejabat pengurus barang sekolah untuk diisi saat penginputan anggaran dan cetak anggaran)                                                                                                                                                                                                                             | √          |       |

#### **D. Kesimpulan**

1. Inovasi Pengembangan ini dapat dilaksanakan sesuai tahapan yang telah direncanakan
2. Pelaksanaan ujicoba produk melibatkan 2(dua) sekolah yaitu SMA N 1 PENGASIH dan SMK N 2 PENGASIH, dimana baik kepala Sekolah, Kepala Tata Usaha dan Operator di masing masing sekolah tersebut menyatakan mampu mengoperasikan aplikasi dimaksud.
3. Dari hasil pengamatan proses ujicoba aplikasi, menu yang ada dalam aplikasi tersebut dapat berfungsi sesuai kebutuhan proses pertanggungjawaban keuangan.
4. Terbukti bahwa dengan aplikasi ini sekolah memudahkan dalam proses pertanggungjawaban keuangan, karena yang semula dengan proses verifikasi pertanggungjawaban dilakukan manual dengan aplikasi ini maka proses pertanggungjawaban dapat dilakukan secara online sehingga tidak harus datang ke kantor Balai Dikmen Kulon Progo, tentu ini banyak menghemat waktu, tenaga, perjalanan dinas dan menghemat kertas.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Fetri Febry Iriyanti, Firman, Sahiruddin, Perancangan Sistem Infoemasi Absensi Siswa Berbasis Online di SMK Medellink Sorong, *Jurnal PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, Vol 2, No 1 Januari 2021 e-ISSN: 2721-6276
- Galih Amanuha, Budi Hasanah, Ahmad Sururi, Sukendar, Digitalisasi Pemerintahan Melalui Implementasi SIMRAL dalam Mendukung Keberlanjutan Pembangunan Daerah, *Jurnal Terapan Pemerintahan Minangkabau* Vol 1, No 2 Edisi Juli – Desember 2021, pp.126-134
- Luh Indah Wimala Dewi, Baig Anggun Hilendri, Nungki Kartikasari, Faktor faktor yang mempengaruhi Digitalisasi Informasi Akuntansi pada UMKM di Kota Mataram, *Artikel* Vol.3 No2/September 2022 e-ISSN: 2721-4109
- Muhammad Sidik, Perancangan dan Pengembangan E-commerce dengan Motede Research and Development, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STIMIK) Pro Visi, Jl Majapait 304 Semarang Indonesia, Email: [muhsidik@provisi.ac.id](mailto:muhsidik@provisi.ac.id) *Jurnal Teknik Informatika Unika St, Thomas (JTIUST)* Volume 04, juni 2019, ISSN : 2548-1916
- Nugraha Rachmatullah, Fenny Purwani, Analisis Pentingnya Digitalisasi & Infrastruktur Teknologi Informasi

- Dalam Institusi Pemerintah : E-Government, *Jurnal Fasilkom Volume 12 no 1. April 2022 : 4-19*
- Rima Irmayani Rahmat, Prasetyo Wibowo Yunanto, Universitas Negeri Jakarta, Perancangan Dan Pengembangan Aplikasi Sistem Informasi Monitoring Perkuliahan Dan Kehadiran Mahasiswa Berbasis Web. *Jurnal Pinter Vol 1. No.1 Juni 2017*
- Sri Sumarni, Model Penelitian dan pengembangan (R&D) Lima Tahap (MANTAP), Universitas Negeri Sunan Kalijaga Yogtakarta, Oktober 2019.
- Selly Fransisca, Ramalia Noratama Putri, M.Kom, Pemanfaatan Teknologi RFID untuk Pengelolaan Inventaris Sekolah dengan Metode (R&D) (Studi Kasus : SMK Global Pekan Baru). *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Informasi Vol.1 N0 1 Thn 2019 hal 72-75.*
- [https://www.academia.edu/49550186/M\\_AKALAH\\_LAYANAN\\_PENDIDIKA\\_N](https://www.academia.edu/49550186/M_AKALAH_LAYANAN_PENDIDIKA_N)
- <http://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/7489/3/BAB%20II.pdf>
- [https://eprints.umm.ac.id/36598/3/jiptum\\_mpp-qdl-pradiptasu-50916-3-babii.pdf](https://eprints.umm.ac.id/36598/3/jiptum_mpp-qdl-pradiptasu-50916-3-babii.pdf)
- <https://repository.unsub.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/428/BAB%20II.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- <http://repository.umy.ac.id/bitstream/handle/123456789/5816/15.%20BAB%20II.pdf?sequence=7&isAllowed=y>
- [https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/284406/File\\_10-Bab-II-Landasan-Teori.pdf](https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/284406/File_10-Bab-II-Landasan-Teori.pdf)
- <https://kbbi.lektur.id/pelaporan>
-