

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi sudah sangat berkembang dan mulai beragam macam, teknologi juga sudah di pakai di berbagai kalangan dan kawasan ,tidak hanya dipakai oleh orang yang terjun di dunia Teknologi dan Informasi (TI). Namun di dunia industri, pendidikan dan perusahaan sekarang juga telah berpengaruh besar terhadap kemajuan Informatika di Indonesia. Bahkan di jaman serba teknologi pengawasan keuangan anggaran dana sudah terkomputerisasi dan digital.

Anggaran dana desa Pulau Kayu Aro pengawasannya masih menggunakan cara manual ,dimana itu masih rawan ketidaksesuaian pemakaian anggaran dana dengan apa yang sudah direalisasikan oleh dana tersebut. Dan juga jika terjadi adanya pembangunan desa seperti pembuatan jalan, perbaikan jalan dan lain-lain, dana tersebut kurang terpantau dan juga tidak tahu proyek pembangunan tersebut akan berjalan lancar atau akan terjadi kegagalan.

Karena itulah saya ingin membuat sistem pengawasan anggaran dana desa, yang berguna mencatat semua aktivitas pengeluaran maupun pemasukan dana desa, dan juga sebagai penghalang untuk adanya penyalahgunaan dana desa yang tidak sesuai dengan apa yang sudah direalisasikan. Dan sistem pengawasan keuangan ini dirancang sedemikian rupa dengan metode *Naive Bayes*. Maka dengan uraian tersebut, dalam tulisan ini penulis akan menganalisa suatu penelitian dengan mengambil judul skripsi yaitu :

“PENERAPAN MODEL PENGAWASAN DANA DESA DAN PREDIKSI PADA PROYEK PEMBANGUNAN JALAN DESA DENGAN METODE NAIVE BAYES”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penelitian dan pengamatan yang penulis lakukan pada pengawasan anggaran dana desa tersebut dapat dilihat masalah - masalah yang dihadapi yaitu:

1. Pengawasan anggaran dana desa yang belum efektif karena masih menggunakan metode manual.
2. Ketidakpastian akan laporan keuangan.
3. Laporan keuangan desa kadang terlambat dikeluarkan.

1.3. Rumusan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan oleh penulis menghasilkan sistem informasi yang benar berguna untuk Desa Pulau Kayu Aro, maka penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengetahui data anggaran yang terpakai?
2. Bagaimana cara mengetahui laporan keuangan ?
3. Bagaimana mengetahui anggaran dana desa yang terealisasi ?
4. Bagaimana implementasi Naive bayes terhadap aplikasi ?
5. Bagaimana melakukan prediksi kelanjutan proyek menggunakan Naive bayes ?

1.4. Batasan Masalah

Dalam pembuatan sistem ini , maka diberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya melakukan pengawasan anggaran dana desa pulau kayu aro.
2. Aplikasi ini memprediksi bagaimana proyek pembangunan jalan kedepannya.
3. Proses pendataan anggaran dilakukan oleh bendahara desa.
4. Laporan realisasi anggaran dana desa diberikan ke pemerintah kabupaten.
5. Aplikasi ini merupakan aplikasi berbasis web.

1.5. Tujuan

1. Mempermudahkan pendataan anggaran dana desa.
2. Mempermudah bendahara penginputan aktivitas anggaran dana desa.
3. Dapat melihat laporan keuangan desa.
4. Mempercepat proses pendataan.
5. Memprediksi arah berjalannya proyek tanpa menunggu proyek tersebut selesai.

1.6. Manfaat

Manfaat dari pembuatan sistem pengawasan anggaran dana desa adalah sebagai berikut:

1. Sistem ini dapat membantu memecahkan masalah dalam pengawasan anggaran dana desa.
2. Aplikasi ini dapat memberikan informasi yang akurat seputar keuangan dana desa.

3. Dapat memprediksi kegagalan atau kelancaran proyek pembangunan tanpa harus menunggu proyek tersebut terealisasi

1.7. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Metode yang dijelaskan di sini didasarkan pada bagaimana menganalisis secara menyeluruh objek dan data yang dikumpulkan oleh organisasi yang melakukan studi, termasuk data yang digunakan untuk mengumpulkan informasi.

2. Kajian Literatur

Melakukan penelitian dengan menganalisis data yang dikumpulkan dari aplikasi yang telah dikembangkan.

3. Metode Pengujian

Agar aplikasi ini berguna bagi pengguna, perlu ada cara untuk mendapatkan gambaran tentang konten yang akan digunakan saat aplikasi dijalankan, seperti dengan menggunakan menu program.