

# IMPLEMENTASI VALUE PROPOSITION CANVAS PADA PENYUSUNAN VISI PRODUK PERANGKAT LUNAK SISTEM INFORMASI EKSEKUTIF PENGANGGARAN KEUANGAN DESA DERMAJI KEC. LUMBIR

1<sup>st</sup> Trias Brata Kusuma, 2<sup>nd</sup> Zanuvar Rifa'i  
 Program Studi Sistem Informasi  
 Universitas AMIKOM Purwokerto  
 Purwokerto, Indonesia

1<sup>st</sup> brata@amikompurwokerto.ac.id, 2<sup>nd</sup> zanuvar@amikompurwokerto.ac.id

**Abstrak** - Pengembangan teknologi informasi untuk pemerintahan desa saat ini sangat dibutuhkan mengingat dengan telah diamanahkannya hal tersebut dalam Instruksi Presiden No. 3 Tahun 2003. Selanjutnya telah diimplementasikan melalui kebijakan e-government pemerintah daerah dengan variasi yang disesuaikan dengan local resources dan kebutuhan daerah. Piranti lunak yang mereka pilih adalah yang berkualitas. Karena tingkat kualitas piranti lunak akan sangat mempengaruhi bussiness process organisasi, maka proses pengembangan perangkat lunak yang baik sangat diperhatikan. Penggunaan kerangka kerja Scrum adalah salah satu upaya yang ditempuh hal ini berdasarkan pertimbangan pembinaan sumber daya manusia menjadi focus utamanya daripada hanya sekedar mengikuti alur sebuah metologi. Selain itu dalam Scrum juga terdapat peran Product owner yang akan berfokus pada memaksimalkan nilai produk dan hasil kerja Tim Pengembang. Akan tetapi dalam bekerja Product owner membutuhkan pedoman yang dalam hal ini adalah sebuah visi produk yang dapat dikembangkan dengan analisa value proposition canvas (VPC).

**Kata Kunci** : *Value Proposition Canvas (VPC)*, *Software Requirement Spesification (SRS)*, *Pengembangan Piranti Lunak*

## I. PENDAHULUAN

Dalam melaksanakan kegiatan yang baik oleh pemerintah desa dapat dicapai melalui perencanaan yang baik pula. Hal ini menjadi wajib karena lebih jauh lagi pemerintah desa dituntut untuk dapat mempertanggungjawabkan pelaksanaan kegiatannya kepada masyarakat. Tahap perencanaan dan penganggaran di Desa dilakukan oleh pemerintah desa dengan harus melibatkan masyarakat desa yang direpresentasikan

oleh Badan Permusyawaratan Desa (BPD), sehingga program kerja dan kegiatan yang disusun dapat mengakomodir kepentingan dan kebutuhan masyarakat desa serta sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh desa tersebut. Meskipun demikian tidak hanya dalam penganggaran, pemerintah desa juga harus bisa menyelenggarakan pencatatan dan paling tidak melakukan pembukuan atas transaksi keuangannya. Hal ini sebagai wujud pertanggungjawaban keuangan yang dilakukannya.

Dalam melaksanakan kegiatan hariannya saat ini pemerintah desa telah banyak menggunakan teknologi informasi, tak terlepas juga untuk menyusun anggaran pemerintah desa. Penggunaan Teknologi informasi dalam hal ini adalah e-government pada pemerintahan di Indonesia sebagaimana menjadi amanah dalam Instruksi Presiden No. 3 Tahun 2003 telah diimplementasikan melalui kebijakan e-government pemerintah daerah dengan variasi yang disesuaikan dengan local resources dan kebutuhan daerah [1]. Hal yang terpenting dari penggunaan piranti lunak adalah kualitasnya, Karena tingkat kualitas piranti lunak akan sangat mempengaruhi bussiness process organisasi. Jika bussiness process-nya baik, maka akan meningkatkan pelayanan dan meningkatkan kinerja [2].

Salah satu metodologi yang banyak dipakai sekarang adalah Agile. Metode ini, tidak seperti waterfall yang merupakan kumpulan langkah, menekankan pada hubungan dengan organisasi pada tim pengembang. Pada Agile sendiri, banyak kerangka kerja yang bisa dipilih seperti Scrum, eXtreme Programming, Kanban dll. Sedangkan untuk pengguna terbanyak di Amerika adalah Scrum dengan jumlah mencapai 58% [3].

Dalam kerangka kerja SCRUM yang digunakan untuk mengembangkan Sistem Informasi Eksekutif Penganggaran Pemerintah Desa, pembinaan sumber daya manusia menjadi focus utama pada Scrum daripada hanya sekedar mengikuti

alur sebuah metologi. Langkah-langkah yang diberikan pada kerangka kerja scrum hanyalah untuk memudahkan tim berkolaborasi dengan masing-masing anggotanya.

Berbeda dengan metode atau kerangka kerja pengembangan perangkat lunak lainnya ada perbedaan peran yaitu hanya ada Scrum Master, Product Owner dan Developer. Dari ketiga peran tersebut yang menarik adalah product owner yang bertanggung jawab untuk memaksimalkan nilai produk dan hasil kerja Tim Pengembang. Product Owner diharapkan memiliki criteria di bawah ini [4]:

1. Memiliki visi dan misi
2. Bisa memimpin tim
3. Komunikator and Negosiator
4. Memiliki wewenang and berkomitmen
5. Selalu ada dan memiliki kualifikasi

Dari kriteria di atas maka dalam mengembangkan perangkat lunak yang berkualitas dengan kerangka kerja Scrum adalah dengan menyusun visi produk terlebih dahulu. Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan penelitian ini adalah bagaimana melakukan analisa dan menyusun visi produk yang selanjutnya akan digunakan sebagai dasar pengembangan perangkat lunak.

## II. METODE PENELITIAN

### A. Metode Pengumpulan Data

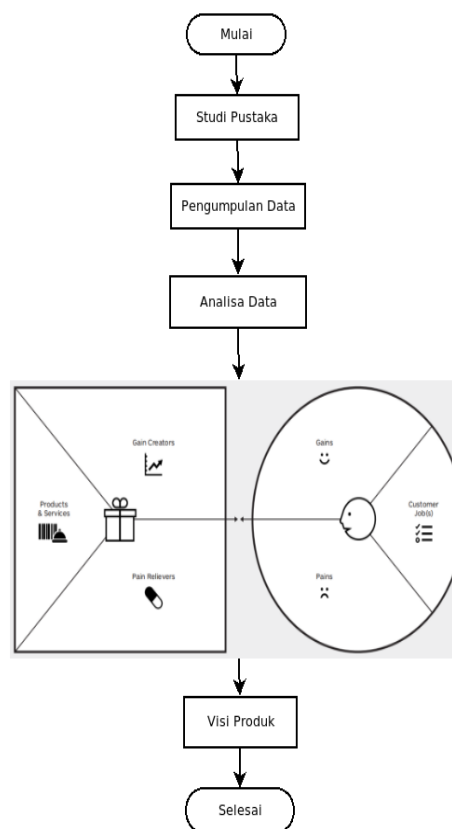
#### 1. Studi Literatur

Metode ini mencari artikel-artikel, buku referensi dan informasi di internet dan dari berbagai sumber yang berkaitan dengan pengembangan perangkat lunak, framework yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak value proposition canvas dan lainnya.

#### 2. Studi Lapangan

Studi lapangan dimaksudkan untuk mendapatkan keterangan mengenai semua hal yang berhubungan dengan yang ada di objek penelitian. Studi lapangan dapat dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi ditempat penelitian kantor Pemdes Desa Dermaji.

### B. Kerangka Pikir



Gambar 1. Kerangka Pikir

Langkah awal dari proses penelitian adalah mencari studi pustaka dan pengumpulan data baik secara observasi maupun wawancara. Setelah memperoleh data baru kemudian mulai melakukan analisis mengacu pada VPC. Dengan hasil akhir berupa visi produk yang menjadi dasar pengembangan perangkat lunak sistem informasi eksekutif penganggaran desa desa Dermaji kecamatan Lumbrir.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pembahasan penyusunan Visi Produk ini dimulai dengan studi literatur dan selanjutnya dengan mengumpulkan data. Data yang ada selanjutnya disusun analisa menggunakan Value Proposition Canvas untuk

### A. Customer Profile

Dalam *phase* ini kita tentukan hal apa saja yang menjadi tugas atau kegiatan dari calon pengguna produk kita, melalui observasi dan wawancara maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Pemerintah Desa
  - a. Menyusun anggaran
  - b. Mendapatkan aspirasi dari masyarakat
2. Masyarakat Desa
  - a. Memberikan aspirasi
  - b. Mendukung aspirasi yang sesuai
3. Lembaga Desa
  - a. Mengawasi dan memastikan pemerataan dalam panyusunan anggaran
  - b. Mengawasi supaya tidak ada kepentingan yang bermain

4. RT dan RW
  - a. Menangkap aspirasi secara langsung dari masyarakat
  - b. Menyusun anggaran pembangunan desa

#### B. *Customer Pain*

Dalam tahapan ini kita melakukan pemetaan hal-hal apa yang menjadi permasalahan atau yang menyulitkan pengguna kita :

1. Pemerintah Desa
  - a. Mengkonsolidasikan usulan anggaran pembangunan desa
  - b. Membuat keputusan, hal ini karena saat ini belum ada data historis yang baik.
5. Masyarakat Desa
  - a. Keterbatasan waktu dalam penyampaian aspirasi
  - b. Mengetahui jika ada aspirasi lain yang sejalan dan layak didukung
6. Lembaga Desa
 

Pengawasan susah dilakukan karena kurangnya data pendukung
7. RT dan RW
  - a. Kesulitan dalam menangkap aspirasi
  - b. Kesulitan dalam penyampaian
  - c. Menentukan pemerataan

#### C. *Customer Gain*

Prinsipnya pada tahap ini adalah untuk menemukan hal-hal baik yang sudah berjalan dan membantu calon pengguna :

1. Saat ini sebagian besar masyarakat sudah melek teknologi
2. Lembaga desa bekerja dengan dasar legal formal yang kuat
3. Transparansi sudah menjadi hal yang biasa di Pemdes sehingga sebagai masyarakat tidak susah untuk mendapatkan data.
4. Proses pengawasan lebih mudah karena transparansi tadi.

#### D. *Pain Reliever*

Hal apa yang menjadi semacam obat untuk mengatasi pain :

1. Tersedianya data historis untuk membantu pengambilan keputusan saat penyusunan anggaran.
2. Mengembangkan teknologi untuk menyusun anggaran beserta konsolidasinya.
3. Memediakan sarana untuk menyampaikan aspirasi dengan lebih mudah, cepat, akurat dan kapan saja serta dimana saja.

#### E. *Gain Creator*

Hal apa yang dapat digunakan untuk mempertahankan kenyamanan pengguna :

1. Mengembangkan teknologi untuk menyusun anggaran beserta konsolidasinya yang memiliki akses sampai ke masyarakat desa yang bersangkutan.
2. Memperluas sarana akses transparansi desa.
3. Memayungi semua proses dengan legal dan formal dokumen

#### F. *Visi Produk*

Dari analisis VPC di atas maka dapat disusun visi produk perangkat lunak yang akan kita kembangkan sebagai berikut :

Untuk pemdes yang ingin menyusun anggaran tahunan serta menangkap aspirasi-aspirasi yang diberikan oleh masyarakat dan masyarakat yang ingin mencurahkan aspirasi pembangunan ke pemdes. Pakkades.id adalah sistem untuk penyusunan anggaran untuk menampung aspirasi masyarakat desa yang dapat memudahkan dalam penyediaan data pendukung pada mekanisme penyusunan anggaran dan rekap data historis. Tidak seperti aplikasi lain yang hanya fokus dalam penyusunan anggaran, pakkades.id juga menitik beratkan pada bagaimana menyediakan data pendukung mekanisme dalam penyusunan anggaran dengan cara penangkapan aspirasi dari masyarakat dan ketersediaan data historis.

### IV. KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. *Kesimpulan*

1. Hasil yang diperoleh adalah analisa VPC dari proses penyusunan anggaran desa.
2. Tersusunnya Visi Produk yang selanjutnya digunakan untuk mendasari pengembangan Sistem Informasi Eksekutif Penganggaran Desa (pakkades.id)

#### B. *Saran*

1. Dalam mengimplementasikan pakkades.id sebaiknya dilakukan penilaian kesiapan teknologi untuk menjamin keberhasilannya
2. Dapat dilanjutkan penelitian mengenai pengukuran tingkat kesiapan masyarakat desa nya dan juga model penilaian pengukurannya.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Jurnal Akuntansi dan Bisnis Vol. 16 No. 1, Februari 2016: 37 - 45
- [2]. Ricoida, Desy Iba , 2009, Meningkatkan Kualitas Indutri Piranti Lunak Dengan Penerapan KIPi Versi Indonesia, Jurnal Ilmiah STMIK GI MDP Volume 5 Nomor 1 (Algoritma 2009)
- [3]. VersionOne, the 10th Annual State of AgileTM Report, 2016, VersionOne.com
- [4]. Firdaus, M. Arif, 2017, Implementasi Kerangka Kerja Scrum Pada Manajemen Pengembangan Sistem Informasi, Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia, 2017
- [5]. [www.kemenkeu.go.id/publikasi/berita/akumulasi-penyalaran-dana-desa-hingga-tahun-2018-tahap-2-mencapai-rp149-31-triliun/](http://www.kemenkeu.go.id/publikasi/berita/akumulasi-penyalaran-dana-desa-hingga-tahun-2018-tahap-2-mencapai-rp149-31-triliun/).
- [6]. Kartika, R. (2015). PARTISIPASI MASYARAKAT DALAM MENGELOLA ALOKASI DANA DESA (ADD) DI DESA TEGESWETAN DAN DESA

JANGKRIKAN KECAMATAN KEPIL  
KABUPATEN WONOSOBO. Jurnal Bina Praja:  
Journal of Home Affairs Governance, 4(3), 179-188.  
<https://doi.org/10.21787/jbp.04.2012.179-188>

- [7]. Akibat Pemilu, Penyerapan Dana Desa Kuartal I/2019 Baru 17 Persen: Ekonomi.” Bisnis.com, [ekonomi.bisnis.com/read/20190429/9/916904/akibat-pemilu-penyerapan-dana-desa-kuartal-i2019-baru-17-persen](http://ekonomi.bisnis.com/read/20190429/9/916904/akibat-pemilu-penyerapan-dana-desa-kuartal-i2019-baru-17-persen).