



Perancangan Aplikasi Pengajuan dan Pelacakan Dana Bantuan Langsung Tunai untuk Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah

A Mobile Application Development for Monitoring Cash Transfer Program for MSMEs in Indonesia

Dita Pramesti^{*1}, M. Rizal Bimantoro¹, Fitria Dewi Wulandari¹, Pradita Cahyani¹

¹Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Rekayasa Industri, Telkom University

ARTICLE INFO

Article history:

Diterima 18-04-2022

Diperbaiki 19-06-2022

Disetujui 30-06-2022

Kata Kunci:

UMKM, SDLC, model
Prototype, bantuan langsung tunai

ABSTRAK

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) berperan penting dalam menggerakkan ekonomi Indonesia yang melemah akibat pandemi Covid-19 yang memberi pengaruh signifikan terhadap perekonomian nasional. UMKM berkontribusi sebesar 60,51% terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) Indonesia dan menyerap sebesar 96,29% dari total tenaga kerja Indonesia. Dalam rangka meningkatkan pertumbuhan dan pemulihan ekonomi nasional, pemerintah mendorong pengembangan UMKM melalui pemberian Bantuan Langsung Tunai (BLT) bagi para pelaku UMKM. Namun pada pelaksanaannya, ditemui berbagai masalah pada penyaluran dana bantuan seperti: pungutan liar, korupsi, penggelapan dana, dan tidak tepat sasaran. Pada penelitian ini diusulkan sebuah rancangan aplikasi berbasis *mobile* yang dapat menjadi solusi dari permasalahan tersebut. Aplikasi yang dirancang dapat memberikan kemudahan bagi pengguna untuk melakukan pengajuan dan melacak proses sehingga dana bantuan tersalurkan secara efektif dan tepat sasaran. Hal ini adalah salah satu upaya mendukung implementasi asas keterbukaan dalam pelayanan publik serta sebagai tindakan preventif adanya praktik korupsi dana BLT. Dalam pembuatan aplikasi yang kemudian diberi nama “Sumbangsih” ini diterapkan metode *prototype* sebagai *System Development Life Cycle* (SDLC) yang tahapannya terdiri atas perencanaan, analisis, perancangan, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Pada tahapan akhir setelah aplikasi telah selesai dilakukan pengujian menggunakan *user acceptance test* yang menunjukkan bahwa fungsionalitas aplikasi yang telah dibangun dapat berjalan dengan baik.

ABSTRACT

Micro, Small, and Medium Enterprises (MSMEs) play an important role in improving Indonesia's economic growth that has been slowing down during the Covid-19 pandemic, an outbreak that significantly affected the national economy. MSMEs contribute 60.51% to Gross Domestic Product (GDP) of Indonesia and absorb 96.29% of Indonesia's workforce. In order to boost national economic recovery and growth, the government is stimulating the growth in MSMEs by providing *Bantuan Langsung Tunai* (BLT) or Cash Transfers for MSMEs. In practice, however, there are various problems in relation to the distribution of Cash Transfers, such as illegal fees, corruption, misappropriation of funds, and mistargeting. In this paper, we propose a mobile application design that can be a solution to all those problems. The application is designed to provide easy access for users to submit proposals and track the progress, with the result that the cash is delivered efficiently and quickly to intended beneficiaries. This is an effort to promote openness and transparency in public administration and also to prevent corruption that can occur in delivery of cash. This application, namely “Sumbangsih”, applies a prototype method as the System Development Life Cycle (SDLC), which consists of six phases: planning, analysis, design, implementation, testing, and maintenance. In the final phase, after the application is created, testing is carried out using User Acceptance Test (UAT) to verify that every function of the application is working exactly as required.

Keywords:

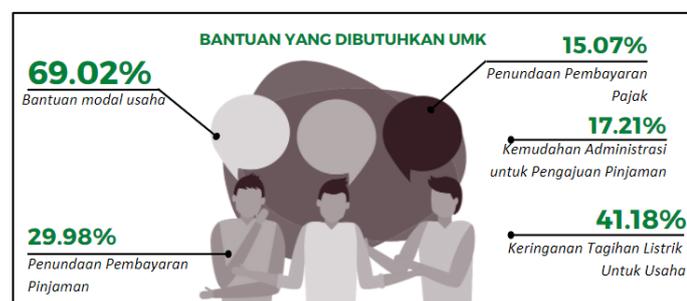
MSMEs, SDLC, Prototype model, cash transfer program

1. Pendahuluan

Kondisi UMKM di Indonesia saat ini dapat dinilai sangat memprihatinkan sebagai dampak masuknya pandemi Covid-19 ke Indonesia sejak Maret 2020. Analisis survei yang dilakukan Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan 84,20% pelaku usaha mikro dan kecil mengalami penurunan pendapatan. Pelaku UMKM mengalami kesulitan dalam pembayaran pinjaman karena arus kas yang terhambat akibat dari penurunan pendapatan yang terjadi secara drastis selama masa pandemi. Kendala yang dihadapi pelaku usaha mikro dan kecil di antaranya 78,35% mengalami penurunan permintaan akibat konsumen yang juga terdampak Covid-19, 56,80% menghadapi kendala akibat rekan bisnis yang tidak bisa beroperasi secara normal, dan 62,21% menghadapi masalah finansial terkait pegawai dan operasional [1].

Sementara itu, berdasarkan data yang diolah P2E LIPI, akibat dampak penurunan wisata selama pandemi Covid-19, terjadi penurunan sebesar 27% terhadap UMKM yang bergerak dalam usaha makanan dan minuman mikro, 1,77% terhadap usaha kecil makanan dan minuman, serta 0,07% untuk usaha menengah. Penelitian Rosita [2] menunjukkan bahwa UMKM, yang meliputi industri baja, industri tekstil, industriomotif, peralatan listrik, kerajinan dan alat berat, merupakan jenis usaha perekonomian yang paling banyak terdampak secara signifikan akibat pandemi Covid-19. Peran UMKM sangat penting dalam mempertahankan perekonomian negara. Sebanyak 96,29% dari total tenaga kerja di Indonesia diserap oleh UMKM. Selain itu, UMKM menyumbang sebesar 60,51% terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) Indonesia.

Jumlah pelaku UMKM yang besar ini mengakibatkan dampak pandemi akan sangat terasa oleh para pelaku UMKM. sehingga pertumbuhan perekonomian nasional akan terhambat. Berdasarkan uraian permasalahan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa UMKM harus menjadi fokus utama dalam rangka program pemulihan ekonomi nasional.



Gambar 1 Hasil survei jenis bantuan yang dibutuhkan UMKM [1]

Gambar 1 di atas menunjukkan hasil survei yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik terhadap sebanyak 25.256 pelaku Usaha Kecil dan Menengah (UKM) untuk melihat jenis bantuan apa yang paling dibutuhkan UKM. Terlihat bahwa sebanyak 69,02% memilih bantuan berupa modal usaha. Dapat diartikan pula bahwa dari 10 pelaku usaha UKM, 7 orang memilih bantuan modal usaha untuk dapat mempertahankan usahanya selama masa pandemi.

Dalam rangka upaya melakukan pemulihan UMKM, pemerintah melalui Kementerian Koperasi dan Usaha Kecil dan Menengah menyiapkan program dan berbagai strategi Pemulihan Ekonomi Nasional (PEN). Salah satu strategi utama

pada program PEN ini adalah pemberian Bantuan Langsung Tunai (BLT) kepada para pelaku UMKM. BLT UMKM yang selanjutnya disebut sebagai Bantuan Bagi Pelaku Usaha Mikro (BPUM) merupakan jenis bantuan dari pemerintah yang diberikan kepada pelaku usaha mikro dalam bentuk uang tunai. Bantuan tersebut diberikan satu kali sejumlah Rp2.400.000,00 (dua juta empat ratus ribu rupiah) untuk pelaku usaha mikro yang memenuhi kriteria tertentu. Namun berdasarkan hasil pemeriksaan Badan Pemeriksa Keuangan (BPK) atas Laporan Ikhtisar Hasil Pemeriksaan Semester (IHPS) II Tahun 2020 mencatat sejumlah permasalahan dalam penyaluran Bantuan Produktif Usaha Mikro (BPUM). Terdapat dana BPUM yang bermasalah sebesar Rp.1.18 triliun, dan sebanyak 418.947 penerima tidak sesuai dengan kriteria sebagai penerima BPUM [3].

Selain itu, terdapat juga kemungkinan terjadinya korupsi/pengegelapan dana bantuan. Anggaran dana bantuan yang besar memiliki celah kerawanan dalam pelaksanaannya, salah satunya adalah pungutan liar sehingga jumlah dana bantuan yang diterima tidak sesuai [4]. Terdapat beberapa riwayat pelaksanaan bantuan sosial di negeri ini yang bermasalah, anggaran dana bantuan sosial disalahgunakan dan hanya menguntungkan pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab. Pemberian BLT ini dapat dipandang dari dua perspektif yang berbeda. Dari sisi ekonomi, hal ini dapat membantu menjaga kelangsungan usaha serta meminimalkan pemutusan hubungan kerja (PHK). Tetapi dari perspektif sosial, pemberian BLT dapat membuka celah praktik korupsi dan memicu timbulnya konflik [5].

Untuk mencegah terjadinya masalah pada praktik penyaluran dana bantuan langsung tunai ataupun program serupa, beberapa rancang bangun aplikasi serupa pada penelitian sebelumnya telah diusulkan. Seperti penelitian Purnia dkk. [6] yang menerapkan metode *waterfall* pada perancangan sistem informasi aplikasi bantuan sosial berbasis Android. Adanya aplikasi ini memudahkan pengawasan terkait transparansi dana yang disalurkan, serta mempermudah penyaluran bantuan sosial dalam bentuk dana dan barang. Metode yang sama juga dilakukan pada penelitian Junanda dkk. [7] dalam merancang sistem informasi berbasis *web* untuk kegiatan bantuan sosial di Kota Makassar. Melalui aplikasi tersebut, pemerintah dapat melakukan pendataan dan pengelolaan bantuan sosial. Penduduk juga dapat melihat data penerima bantuan dan melakukan pengaduan melalui aplikasi. Penyaluran bantuan sosial pun menjadi lebih efektif, efisien, dan transparan.

Sementara itu, metode spiral digunakan dalam penelitian Hamdala & Esabella [8] dalam merancang aplikasi berbasis *web* untuk melakukan *monitoring* dan evaluasi penyaluran dana sosial di dinas sosial Kabupaten Sumbawa. Aplikasi yang dibangun memudahkan dalam sistem pelaporan dan evaluasi terhadap kondisi dana sosial sekaligus juga dalam melakukan proses *monitoring* perubahan penerima dana sosial di Kabupaten Sumbawa.

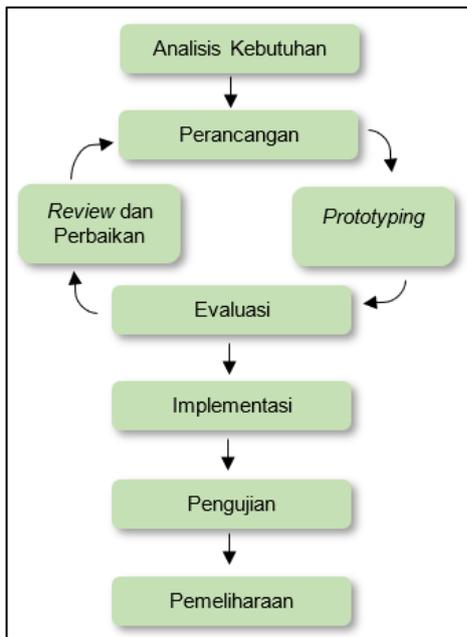
Pada penelitian ini, aplikasi yang dirancang bertujuan untuk membantu pengajuan dan pelacakan penyaluran dana Bantuan Langsung Tunai (BLT) untuk UMKM dan diharapkan mampu memfasilitasi pelaku UMKM agar dapat melakukan pengajuan BLT UMKM secara daring. Selain itu, dengan adanya aplikasi ini dapat mencegah kemungkinan

permasalahan yang dapat terjadi pada penyaluran dana BLT UMKM sehingga dana dapat tersalurkan dengan efektif dan tepat sasaran. Aplikasi yang kemudian diberi nama “Sumbangsih” terdiri atas dua aplikasi yang terintegrasi, yaitu aplikasi *mobile* berbasis sistem operasi Android dan aplikasi *web*. Aplikasi *mobile* hanya digunakan oleh pengguna pelaku usaha yang akan mengajukan dana BLT. Sementara aplikasi *web* digunakan oleh admin sebagai panitia seleksi permohonan BLT. Penelitian ini akan fokus pada pembahasan mengenai aplikasi *mobile* dari sisi pengguna atau pemohon BLT.

Meskipun perancangan aplikasi ini terinspirasi dari kegiatan penyaluran dana BLT pada masa pandemi, namun aplikasi ini dirancang untuk tetap dapat digunakan pasca pandemi di Indonesia. Aplikasi sebagai hasil luaran dari penelitian ini diharapkan dapat membantu pemerintah untuk mengimplementasikan asas keterbukaan dalam penyaluran dana bantuan sebagai upaya meningkatkan kesejahteraan pelaku usaha.

2. Metode Penelitian

Siklus pengembangan perangkat lunak atau *Systems Development Life Cycle* (SDLC) merupakan metode penelitian yang digunakan dalam mengembangkan suatu sistem. Beberapa tahap pada metode SDLC adalah analisis kebutuhan perangkat lunak, desain perangkat lunak, pengkodean, pengujian, implementasi, dan pemeliharaan. Pada penelitian ini, aplikasi yang dibangun menggunakan metode *prototype* sebagai bagian dari metode SDLC.



Gambar 2 Tahapan pada metode *prototype*

Pada Gambar 2 disajikan tahapan metode *prototype*. Metode ini merupakan metode yang memungkinkan untuk melibatkan pengguna dalam pengembangan sistem. Metode ini menitikberatkan adanya iterasi pada siklus perancangan, pembuatan *prototype*, evaluasi dari pengguna, dan perbaikan. Iterasi dilakukan hingga diperoleh sistem yang telah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada penelitian ini, iterasi dibatasi sebanyak tiga kali. Terdapat empat keuntungan penggunaan metode *prototype*, yaitu waktu yang dibutuhkan

pada perancangan relatif singkat, adanya kesempatan untuk mengubah rancangan sistem di awal tahapan, adanya peluang untuk menghentikan pengembangan pada sistem yang tidak berfungsi, dan sistem yang dikembangkan dapat lebih sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna [9].

2.1 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan tahap yang penting pada proses pengembangan, karena akan menentukan harapan terhadap aplikasi yang akan dihasilkan. Pada tahapan ini dilakukan analisis dan pengumpulan data terhadap beberapa permasalahan terkait penyimpangan yang terjadi pada praktik penyaluran dana BLT. Wawancara dilakukan kepada beberapa pelaku UMKM yang memiliki pengalaman dalam pengajuan dana BLT. Hal ini juga dilakukan agar pengembang memiliki gambaran mengenai fitur apa saja yang diperlukan di dalam aplikasi.

2.2 Siklus Perancangan Aplikasi

Pada tahap ini dilakukan pemodelan kebutuhan sebagai hasil dari tahapan sebelumnya. UML atau *Unified Model Language* digunakan untuk memodelkan kebutuhan ke dalam bentuk diagram. Beberapa diagram yang dihasilkan pada tahapan ini adalah *use case diagram*, *sequence diagram*, *entity relationship diagram*, dan *class diagram*. Selanjutnya akan dibuat *prototype* dari sistem yang merupakan versi sederhana aplikasi dengan jumlah fitur yang minim.

Prototype yang telah dibuat akan diperlihatkan terhadap pengguna untuk memperoleh umpan balik sehingga didapatkan catatan perbaikan terhadap aplikasi. Setelah ini, siklus akan kembali ke perancangan, dan pengembang akan memperbaiki rancangan sesuai dengan umpan balik dari pengguna.

2.3 Implementasi

Pada tahapan ini akan dilakukan proses pengembangan dan implementasi berdasarkan perancangan yang telah dibuat. Pengembangan aplikasi *mobile* menggunakan bahasa pemrograman Kotlin sedangkan manajemen basis data menggunakan MySQL. Bahasa pemrograman Kotlin mengkombinasikan *object oriented* dan pemrograman fungsional, serta dapat digabungkan dengan bahasa pemrograman Java dalam satu proyek. Analisis kinerja memperlihatkan bahwa dibandingkan bahasa pemrograman Java, aplikasi berbasis Android yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman Kotlin lebih minim dalam penggunaan CPU serta memiliki kinerja yang lebih baik. Selain itu, Kotlin juga lebih kecil dalam hal *memory usage* dengan perhitungan lebih dari dua kali lipat penggunaan memori pada bahasa pemrograman Java [10].

2.4 Pengujian Aplikasi

Pengujian merupakan tahapan yang dilakukan sebelum aplikasi dirilis. Pengujian terhadap aplikasi sangat penting dilakukan untuk mendorong jaminan kualitas aplikasi yang dikembangkan ke arah yang lebih baik. Hal ini juga perlu dilakukan untuk memastikan bahwa suatu aplikasi ataupun sistem yang dibangun telah berjalan dengan baik. *User Acceptance Test* (UAT) adalah pengujian yang akan digunakan untuk aplikasi pada penelitian ini. UAT dilakukan oleh pengguna akhir dari aplikasi untuk memvalidasi alur proses

bisnis. Fokus pada pengujian ini adalah pengguna mendapatkan gambaran terhadap hasil seperti apa yang dibutuhkan dan diharapkan. Dalam pengujian ini terdapat dokumen yang memaparkan *test case* berdasarkan kebutuhan pengguna sebagai acuan dalam pengujian. Pada *test case* juga harus terdapat contoh *input-an* yang harus dimasukkan pengguna dan hasil yang diharapkan [11].

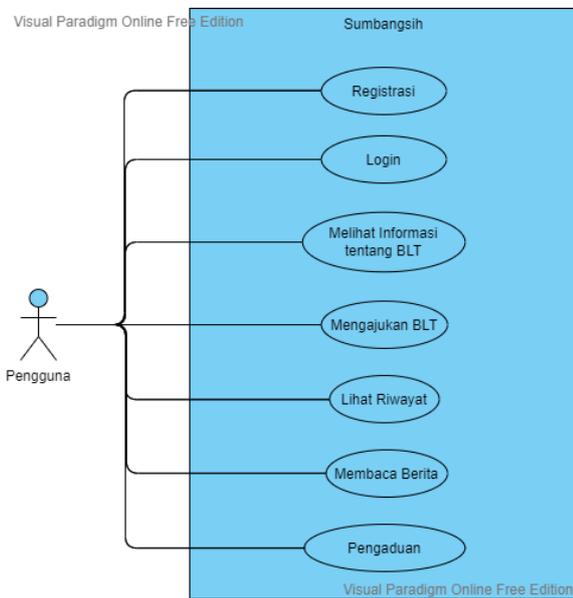
3. Hasil dan Pembahasan

Secara keseluruhan, pengembangan dan implementasi aplikasi berjalan dengan baik, serta pengujian memberikan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan. Berikut ini akan diuraikan lebih lanjut hasil dari penelitian ini.

3.1 Use Case Diagram

Dalam proses pembangunan aplikasi diusulkan pemodelan kebutuhan akhir yang disajikan dalam bentuk diagram *use case*, yaitu diagram yang memberi gambaran secara ringkas mengenai siapa saja yang menggunakan sistem dan apa saja yang bisa dilakukan.

Sumbangsih merupakan dua sistem yang terintegrasi yaitu aplikasi *mobile* berbasis sistem operasi Android dan aplikasi *web*. Aplikasi *mobile* hanya melibatkan satu aktor saja yaitu pengguna pelaku usaha yang akan mengajukan dana BLT. Sementara aplikasi *web* melibatkan admin sebagai panitia seleksi permohonan BLT.



Gambar 3 Diagram *use case* untuk aktor pengguna

Gambar 3 menyajikan diagram *use case* untuk aktor pengguna. Berdasarkan gambar tersebut terlihat bahwa aktor pengguna memiliki tujuh *use case* di dalam aplikasi, yaitu melakukan registrasi, *login*, mengakses informasi terkait BLT, mengajukan BLT, melihat riwayat pengajuan, membaca berita, dan melakukan pengaduan.

3.2 Hasil Implementasi

Aplikasi *mobile* Sumbangsih merupakan aplikasi berbasis Android yang diperuntukkan bagi pelaku UMKM untuk dapat mengajukan bantuan langsung tunai melalui aplikasi, serta

melihat riwayat pengajuan. Gambar 4 menunjukkan *landing page* yang merupakan halaman awal yang muncul setelah pengguna melakukan instalasi dan membuka aplikasi. Halaman ini berisi edukasi mengenai fitur-fitur unggulan yang terdapat pada aplikasi.

Setelah melihat tampilan awal aplikasi, pengguna baru akan diarahkan untuk melakukan registrasi atau membuat akun baru dengan menggunakan nomor telepon sebagai *user id*. Sementara pengguna lama dapat melakukan *login* menggunakan nomor telepon. Pengguna yang melakukan registrasi akan mendapat verifikasi OTP dan harus memasukkan enam digit nomor PIN yang sekaligus berfungsi sebagai *password* untuk melakukan *login*.



Gambar 4 Halaman awal aplikasi Sumbangsih

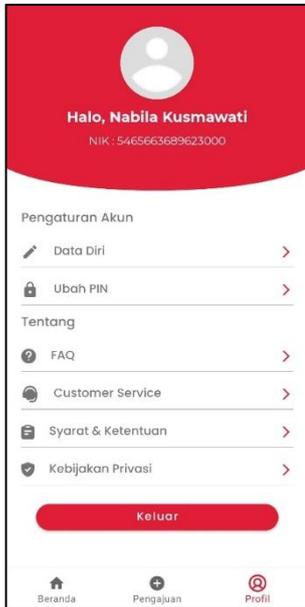


Gambar 5 Halaman beranda aplikasi Sumbangsih

Setelah aktivitas registrasi atau *login* berhasil, pengguna akan sampai ke halaman beranda seperti pada Gambar 5. Pada halaman ini pengguna dapat melihat kuota BLT yang tersedia, berapa jumlah pengajuan yang sedang dalam proses, dan berapa

jumlah BLT yang telah disalurkan dan sampai ke penerima. Pengguna juga dapat melihat berita terbaru seputar BLT serta melihat informasi dan syarat pengajuan BLT. Halaman ini juga dilengkapi dengan tutorial video cara penggunaan aplikasi. Pada bagian bawah halaman ini terdapat dua tombol untuk berpindah halaman, yaitu tombol pengajuan dan tombol profil.

Gambar 6 merupakan tampilan halaman profil di mana terdapat fitur untuk mengunggah foto, memasukkan data diri, dan mengubah PIN. Selain itu pengguna dapat melakukan *chat* dengan admin melalui fitur yang ada pada halaman ini, apabila terdapat keluhan terkait aplikasi ataupun permasalahan NIK yang tidak terverifikasi, atau permasalahan lainnya yang ditemui sepanjang proses pengajuan BLT.



Gambar 6 Halaman profil pengguna



Gambar 7 Halaman pengajuan BLT

Pada bagian bawah halaman beranda pada Gambar 5 terdapat tombol pengajuan yang apabila dipilih maka akan muncul halaman pengajuan seperti pada Gambar 7. Jika

pengguna dalam hal ini pelaku UMKM telah memiliki Nomor Izin Berusaha (NIB) maka pengguna dapat memilih tombol "Skip" dan melanjutkan pengajuan dengan skema tanpa SKU. Tetapi jika pengguna belum memiliki NIB, maka pilih tombol "Buat SKU" sehingga pengajuan akan diproses dengan skema pembuatan SKU di tingkat kecamatan dan kelurahan terlebih dahulu.



Gambar 8 Halaman pengisian form pengajuan BLT



Gambar 9 Halaman riwayat pengajuan

Ada beberapa tahapan pada proses pengajuan, yaitu yang pertama adalah mengambil swafoto, langkah kedua mengambil foto tempat atau kondisi usaha, selanjutnya memasukkan nama usaha. Setelah tiga bagian tersebut terisi, pengguna atau pemohon BLT akan masuk ke halaman seperti pada Gambar 8, yaitu formulir pengajuan yang telah terisi otomatis. Pada halaman ini pemohon diharapkan dapat memeriksa kembali seluruh isian dan memastikan tidak ada data yang salah. Jika

telah yakin bahwa seluruh isian telah benar, maka selanjutnya pilih tombol “Ajukan” dan pengguna akan mendapatkan notifikasi bahwa pengajuan BLT telah berhasil.

Setelah melakukan proses pengajuan BLT, pemohon dapat secara berkala melihat riwayat pengajuan dan tahapan seleksi pengajuan. Tampilan halaman riwayat disajikan pada Gambar 9. Halaman ini akan ter-*update* mengikuti hasil *update* dari admin kelurahan, kecamatan, ataupun panitia seleksi BLT.

Secara keseluruhan, terdapat dua fitur utama yang ada pada aplikasi Sumbangsih, yaitu fitur pengajuan dan pelacakan. Kedua fitur ini diharapkan mampu menjadi solusi atas kebutuhan terhadap transparansi penyaluran dana BLT. Aplikasi ini dapat membantu penyaluran dana BLT agar lebih efektif dan efisien serta mencegah permasalahan yang mungkin timbul dan menyertai dalam proses penyaluran dana.

3.3 Hasil Pengujian Aplikasi

Pengujian terhadap aplikasi yang telah dibangun terhadap sebanyak enam orang partisipan dilakukan menggunakan metode *user acceptance test* (UAT). Partisipan merupakan pelaku UMKM yang nantinya akan berperan sebagai pengguna yang mengajukan dana bantuan langsung tunai. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1.
Hasil Pengujian Aplikasi untuk Aktor Pengguna

Test Case	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil yang diperoleh
Registrasi	1. <i>Input</i> data nomor telepon 2. <i>Input</i> kode OTP yang valid	Registrasi berhasil dan masuk ke halaman untuk membuat PIN	Registrasi berhasil dan masuk ke halaman untuk membuat PIN
Buat PIN	1. <i>Input</i> kode PIN 2. Konfirmasi kode PIN yang valid	Buat PIN berhasil dan masuk ke halaman beranda	Buat PIN berhasil dan masuk ke halaman beranda
<i>Login</i>	<i>Input</i> kode PIN yang valid	Masuk ke halaman beranda	Masuk ke halaman beranda
Pengajuan BLT menggunakan SKU	1. Buka halaman pengajuan 2. Pilih tombol “Mulai Ajukan” 3. Pilih tombol “Buat SKU” 4. Unggah swafoto bersama KTP 5. Unggah foto usaha 6. <i>Input</i> nama usaha 7. Pilih tombol “Selanjutnya” 8. Konfirmasi data diri 9. Pilih tombol “Ajukan” 10. Pilih tombol “Oke”	Pengajuan berhasil dan muncul notifikasi pengajuan BLT berhasil	Pengajuan berhasil dan muncul notifikasi pengajuan BLT berhasil
Pengajuan BLT tanpa menggunakan SKU	1. Buka halaman pengajuan 2. Pilih tombol “Mulai Ajukan” 3. Pilih tombol “Buat SKU” 4. Unggah swafoto bersama KTP	Pengajuan berhasil dan muncul notifikasi pengajuan BLT berhasil	Pengajuan berhasil dan muncul notifikasi pengajuan BLT berhasil

Test Case	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil yang diperoleh
	5. Unggah foto usaha 6. <i>Input</i> nama usaha 7. Pilih tombol “Selanjutnya” 8. Konfirmasi data diri 9. Pilih tombol “Ajukan” 10. Pilih tombol “Oke”		
Lihat riwayat pengajuan	1. Buka halaman pengajuan 2. Buka halaman “Riwayat”	Menampilkan informasi riwayat pengajuan BLT	Menampilkan informasi riwayat pengajuan BLT
Pengajuan Komplain	1. Buka halaman pengajuan 2. Pilih tombol “Ajukan komplain” 3. Pilih jenis komplain 4. Isi formulir komplain 5. Pilih tombol “Ajukan”	Pengajuan komplain berhasil dan muncul pesan komplain berhasil dikirim	Pengajuan komplain berhasil dan muncul pesan komplain berhasil dikirim

Tabel 1 merupakan hasil pengujian UAT terhadap fitur-fitur atau fungsionalitas yang dilakukan oleh aktor pengguna pada aplikasi *mobile*. Terdapat tujuh skenario yang diuji. Hasil pengujian memberikan 100% kesesuaian untuk seluruh *test case* yang diuji karena hasil yang telah diperoleh dari pengujian, sesuai dengan hasil yang diharapkan.

4. Kesimpulan

Pada penelitian ini telah dihasilkan Sumbangsih, aplikasi *mobile* berbasis Android yang memiliki fungsi utama pengajuan dan pelacakan penyaluran dana bantuan langsung tunai yang diperuntukkan bagi pelaku UMKM. Fitur utama yang terdapat pada aplikasi Sumbangsih ini adalah pengajuan dan pelacakan penyaluran dana BLT. Kedua fitur tersebut telah menjadi solusi atas permasalahan nyata yang terjadi pada praktik penyaluran ataupun pembagian dana BLT. Hasil pengujian menggunakan *user acceptance test* pada aplikasi *mobile* dengan aktor pengguna menunjukkan kesesuaian 100%.

Aplikasi ini memungkinkan untuk dikembangkan tidak hanya terbatas untuk pengajuan dana bantuan langsung tunai bagi UMKM, tapi juga dapat digunakan untuk kegiatan serupa. Selain itu perlu adanya pengembangan lebih lanjut untuk menutupi kekurangan yang ada pada aplikasi ini. Pada aplikasi serupa dapat diterapkan sebuah sistem cerdas penentu keputusan atau kecerdasan buatan, sehingga penerimaan dan penolakan atas berkas pengajuan dapat diperiksa dan ditentukan oleh sistem.

Referensi

- [1] Badan Pusat Statistik, “Analisis Hasil Survei Dampak Covid-19 Terhadap Pelaku Usaha,” 2020, Accessed: Sep. 30, 2021. [Online]. Available: <https://www.bps.go.id/publication/2020/09/15/9efe2fbd7d674c09ffd0978/analisis-hasil-survei-dampak-covid-19-terhadap-pelaku-usaha.html>

- [2] R. Rosita, "Pengaruh Pandemi Covid-19 Terhadap UMKM di Indonesia," *Jurnal Lentera Bisnis*, vol. 9, no. 2, p. 109, Nov. 2020, doi: 10.34127/jrlab.v9i2.380.
- [3] Badan Pemeriksa Keuangan Republik Indonesia, "Ikhtisar Hasil Pemeriksaan Semester II Tahun 2020," 2021. Accessed: Oct. 14, 2021. [Online]. Available: <https://www.bpk.go.id/ihps>
- [4] J. M. Alfredo, R. Halim, and N. Azmi, "Sistem Informasi Pencegahan Korupsi Bantuan Sosial (Si Pansos) di Indonesia: Rumusan Konsep dan Pengaturan," *Integritas: Jurnal Antikorupsi*, vol. 6, no. 2, pp. 283–296, 2020, doi: 10.32697/integritas.v6i2.668.
- [5] B. Iping, "Perlindungan Sosial Melalui Kebijakan Program Bantuan Langsung Tunak (BLT) di Era Pandemi Covid-19: Tinjauan Perspektif Ekonomi dan Sosial," *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, vol. 1, no. 2, pp. 516–526, 2020.
- [6] D. Silvi Purnia, A. Rifai, and S. Rahmatullah, "Penerapan Metode Waterfall dalam Perancangan Sistem Informasi Aplikasi Bantuan Sosial Berbasis Android," in *Seminar Nasional Sains dan Teknologi 2019*, 2019, vol. 16, pp. 1–7.
- [7] M. Fauzan, H. Junanda, D. Saputra, A. Harmin, S. Informasi, and S. Profesional Makassar, "Rancang Bangun Sistem Informasi Bansos di Kota Makassar Berbasis Web," *Journal of Applied Computer Science and Technology (JACOST)*, vol. 1, no. 2, pp. 2723–1453, 2020, [Online]. Available: <http://journal.isas.or.id/index.php/JACOST>
- [8] T. Hamdala and S. Esabella, "Rancang Bangun Aplikasi Monitoring dan Evaluasi Penyaluran Dana Sosial di Dinas Sosial Kabupaten Sumbawa Berbasis Web," *Jurnal Jinteks*, vol. 2, no. 2, pp. 105–111, 2020.
- [9] K. E. Kendall and J. E. Kendall, *Systems Analysis and Design*, 9th ed. Pearson, 2014.
- [10] N. S. Sibarani, G. Munawar, and B. Wisnuadhi, "Analisis Performa Aplikasi Android Pada Bahasa Pemrograman Java dan Kotlin," in *9th Industrial Research Workshop and National Seminar*, 2018, pp. 319–324.
- [11] S. Al-Hurmuzi, Z. Al-Khanjari, and I. Al-Kindi, "Proposed Feasible PEF framework for User Acceptance Testing," in *2018 8th International Conference on Computer Science and Information Technology (CSIT)*, 2018, pp. 242–248. doi: 10.1109/CSIT.2018.8486225.