

APLIKASI PENDIDIKAN DAN PELATIHAN ANGGOTA KOPERASI DI KOPERASI SIMPAN PINJAM BADA LESTARI

I.K.S. Wijaya¹, C. Pramatha², dan I G. S. Rahayuda³

ABSTRAK

Dalam konteks kemajuan teknologi yang pesat, aplikasi digital telah menjadi komponen esensial dalam rutinitas sehari-hari masyarakat. Teknologi informasi, khususnya dalam sektor UMKM seperti koperasi, memainkan peran yang krusial. Namun, ironisnya, perkembangan koperasi di Indonesia belum sepenuhnya merespon kemajuan digital ini, dengan hanya sekitar 13% koperasi yang sepenuhnya mengintegrasikan sistem digital dalam operasionalnya. Mengingat hal tersebut, penelitian ini dirancang untuk menciptakan aplikasi edukasi yang khusus ditujukan untuk anggota koperasi. Aplikasi ini bertujuan memberikan edukasi dan pelatihan terkait prinsip-prinsip dasar koperasi serta aspek-aspek bisnis lainnya. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan koperasi dapat memaksimalkan pendidikan anggotanya secara lebih aksesibel, efektif, dan efisien. Hal ini diharapkan tidak hanya meningkatkan pemahaman anggota tentang prinsip-prinsip koperasi, tetapi juga berkontribusi pada pertumbuhan dan keberlanjutan koperasi dalam jangka panjang.

Kata kunci : Koperasi, Website, Aplikasi, Sistem

ABSTRACT

In the context of rapid technological progress, digital applications have become an essential component in people's daily routines. Information technology, especially in the small and medium economic sector such as cooperatives, plays a crucial role. However, ironically, the development of cooperatives in Indonesia has not fully responded to this digital progress, with only around 13% of cooperatives fully integrating digital systems in their operations. Bearing this in mind, this research was designed to create an educational application specifically aimed at cooperative members. This application aims to provide education and training related to the basic principles of cooperatives and other business aspects. With this application, it is hoped that cooperatives can maximize the education of their members in a more accessible, effective and efficient manner. This is expected to not only increase members' understanding of cooperative principles, but also contribute to the growth and sustainability of cooperatives in the long term.

Keywords: Cooperative Union, Website, Application, System

1. PENDAHULUAN

Di era teknologi yang terus berkembang, menggunakan aplikasi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Teknologi informasi merupakan salah satu jenis hal yang tidak dapat lepas dari kehidupan manusia saat ini mengingat esensialnya pada kehidupan manusia, Terutama dalam bidang UMKM berupa Koperasi, Koperasi merupakan salah satu badan usaha yang dikelola oleh anggota yang memiliki satu

¹ Program Studi Informatika, Fakultas MIPA, Universitas Udayana, Bukit Jimbaran, Badung, swijaya2020@gmail.com

² Program Studi Informatika, Fakultas MIPA, Universitas Udayana, Bukit Jimbaran, Badung, cokorda@unud.ac.id

³ Program Studi Informatika, Fakultas MIPA, Universitas Udayana, Bukit Jimbaran, Badung, igedesuryarahayuda@unud.ac.id

misi dan visi untuk mensejahterahkan ekonomi anggotanya melalui kerja sama dalam koperasi (Raharjo, Sidik, & Marbun, 2021), perkembangan koperasi cenderung mengalami stagnan hal ini terlihat dari data kementerian koperasi dan UMKM, data koperasi yang aktif di Indonesia per juni 2021 sebanyak 127.846 koperasi (Widi, 2022), dari jumlah tersebut baru 13 persen koperasi yang mengadopsi sistem digital secara menyeluruh (Widi, 2022).

Aplikasi digital telah membawa perubahan signifikan di berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan dan pelatihan. Demikian pula koperasi sebagai badan ekonomi yang bertindak sebagai wadah bagi para anggotanya perlu mengadopsi teknologi ini untuk pendidikan dan pelatihan para anggotanya.

Pendidikan dan pelatihan merupakan dua hal penting dalam koperasi karena melalui proses ini para anggota koperasi dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan pemahaman mereka tentang prinsip-prinsip koperasi, tata kelola yang baik dan bisnis terkait. Namun seringkali terdapat kendala dalam memberikan pelatihan yang efektif dan efisien bagi anggota koperasi.

Untuk mewujudkan hal itu koperasi dapat memanfaatkan teknologi yang penulis kembangkan yaitu aplikasi Pendidikan dan pelatihan anggota koperasi, penulis tertarik untuk mengembangkan teknologi yang dapat meningkatkan pengetahuan anggota koperasi yang diharapkan dapat membantu setiap insan-insan anggota koperasi KSP Bada Lestari untuk dapat meningkatkan motivasi dan pengetahuan mereka dalam menjalankan alur bisnis pada koperasi. Platform aplikasi ini dikembangkan dengan proses perancangan dengan pendekatan design thinking . (Syabani, Elanda, & Setiyani, 2022). dilaksanakan dengan membuat desain database serta desain tampilan website menggunakan tools Figma. (Windayani, Pramatha, & Putri, 2023).

Sehingga melalui platform ini, koperasi dapat meningkatkan aksesibilitas, efektivitas dan efisiensi pendidikan anggotanya, yang pada gilirannya meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan kesadaran anggota tentang prinsip-prinsip koperasi, serta keberlanjutan kegiatan koperasi secara keseluruhan baik dari segi bisnis maupun manajemen koperasi.

2. METODE PELAKSANAAN

2.1. Pelaksanaan Kegiatan

Waktu pelaksanaan pengabdian pada Koperasi Simpan Pinjam Bada Lestari yang dilaksanakan mulai pada tanggal 27 Februari 2023 sampai dengan 27 April 2023 dan kegiatan PKL dilaksanakan secara Online. Lokasi pelaksanaan dilakukan pada kantor Koperasi Simpan Pinjam Bada Lestari yang berada pada Jl. Raya Kintamani, Sukawana, Kec. Kintamani, Kabupaten Bangli, Bali. Hari dan jam kerja Koperasi Simpan Pinjam Bada Lestari adalah dari Senin sampai Sabtu pada jam 09.00-14.00 WITA.

2.2. Mitra Pelaksanaan

Mitra Pelaksana dalam PKL ini adalah Koperasi Simpan Pinjam Bada Lestari. Perusahaan ini berada atau lebih tepatnya di Desa Sukawana, Kec.kintamani, Kab.bangli, yang merupakan Koperasi di bidang usaha Simpan Pinjam yang berbadan Hukum 08/BH/XXVII.2/2014 yang disahkan pada tanggal 17 November 2014, memiliki visi untuk mewujudkan Lembaga ekonomi kerakyatan yang mandiri dan Tangguh berlandaskan pada hukum untuk menuju masyarakat madani serta misi yang turut membantu pembangunan ekonomi dan menunjang pelaksanaan kegiatan usaha secara aktif mengajak mitra usaha lainnya, baik BUMN, Swasta, Perbankan, dan Gerakan koperasi lainnya

2.3. Evaluasi dan Pengembangan Aplikasi

Dalam rangka evaluasi dan pengembangan, aplikasi ini diperoleh melalui penerapan metode design thinking, dengan menggunakan bahasa pengembang React JS dan Laravel. Proses pengembangan aplikasi melibatkan tahap identifikasi kebutuhan pengguna, pembuatan prototipe, pengujian, dan iterasi untuk mencapai pengalaman pengguna yang optimal. Pemilihan bahasa pengembang React JS dan Laravel dilakukan berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Sunardia & Suharjito, 2019) yang dimana untuk memastikan performa yang baik, skalabilitas, dan kemudahan pengembangan dalam membangun aplikasi ini.

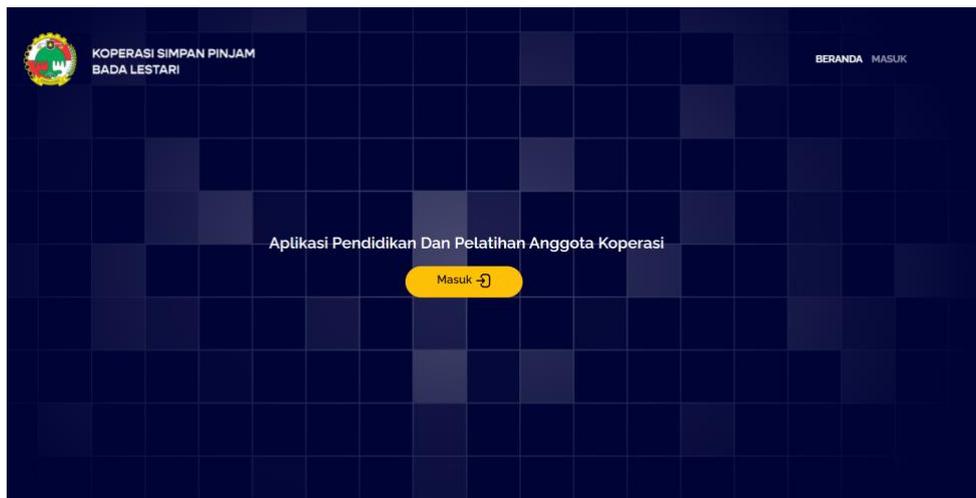
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi ini dikembangkan dengan metode design thinking sebagai dasarnya untuk memastikan pengembangan yang berfokus pada kebutuhan pengguna dan menghasilkan pengalaman pengguna yang optimal. Metode design thinking melibatkan pemahaman mendalam terhadap pengguna, identifikasi masalah, generasi ide, prototyping, pengujian, dan iterasi berkelanjutan. (Sihotang, 2019).

Pendekatan ini memungkinkan pengembang untuk merancang solusi yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pengguna, serta memberikan kesempatan untuk memperbaiki dan memperbaiki fitur-fitur aplikasi selama proses pengembangan. Dengan menggunakan metode design thinking, aplikasi ini diharapkan dapat memberikan nilai tambah yang signifikan bagi pengguna dan memenuhi tujuan bisnis yang diinginkan. (A Modern Web Architecture, 2023).

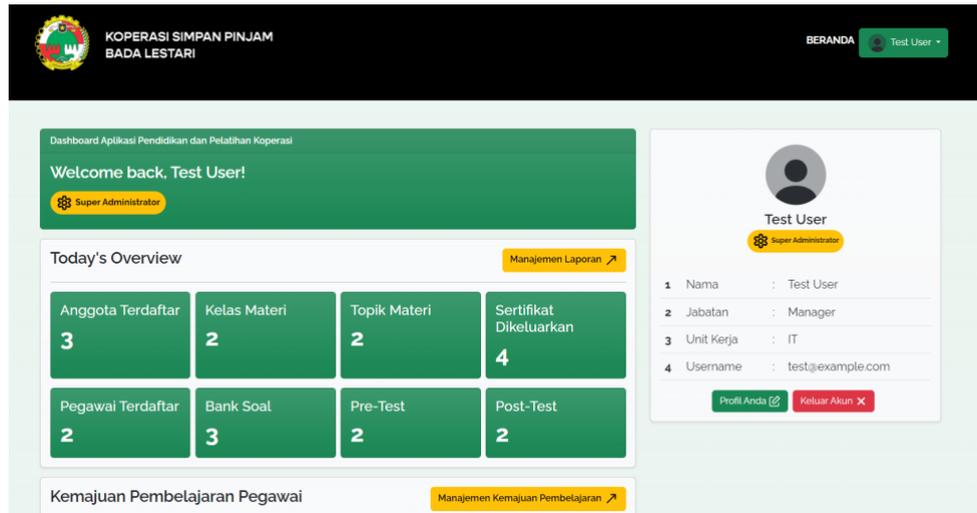
Selain itu juga dalam ranah desain produk, setiap elemen harus dirancang dengan pertimbangan fungsionalitas dan estetika yang mendalam. Aplikasi yang penulis rancang menunjukkan komitmen penulis terhadap prinsip-prinsip desain yang kuat dan pemahaman mendalam tentang kebutuhan pengguna atau mitra PKL. (Supriyanta, Triadi, & Kustanto, 2019).

Fitur Manajemen Ujian dan Materi direalisasikan dengan antarmuka yang intuitif, memungkinkan pelaksanaan ujian dan distribusi materi dengan efisiensi maksimal. Sementara itu, fitur Manajemen Anggota dibangun berdasarkan prinsip desain data-driven, memastikan informasi yang akurat dan mudah diakses. Dan terakhir fitur Grafik Kemajuan Ini adalah representasi visual yang elegan dari data analitis, memberikan wawasan yang jelas tentang perkembangan dan hasil dalam bentuk yang mudah dicerna.



Gambar 3.1. Desain User Interface Login

Aplikasi Pendidikan Dan Pelatihan Koperasi Di Koperasi Simpan Pinjam Bada Lestari



Gambar 3.2. Desain User Interface Dashboard User

```
app > Http > Controllers > DashboardController.php
77
78 // Create the pie chart
79 $chart1 = new Samplechart();
80 $chart1->labels(array_column($chartData, 0));
81 $chart1->dataset('my dataset1', 'pie', array_column($chartData, 1))->options([
82     'backgroundColor' => $colors,
83 ]);
84
85 return view('dashboard.index', [
86     'active' => 'index',
87     'countpegawai' => User::where('role', 'Pegawai')->count(),
88     'countbank' => BankSoal::count(),
89     'countpretest' => PreTest::count(),
90     'countposttest' => PostTest::count(),
91     'countkelas' => Kelas::count(),
92     'countmateri' => Materi::count(),
93     'countsertifikat' => Sertifikat::count(),
94     'countpetugas' => User::where('role', 'Super Administrator')
95         ->orWhere('role', 'Operator')
96         ->count(),
97     'chart' => $chart,
98     'chart1' => $chart1,
99     'chart2' => $chart2,
100 ]);
101
102 if (Auth::user()->role == 'Dewan') {
```

Gambar 3.3. koding pada Aplikasi Pendidikan dan Pelatihan Anggota Koperasi

Gambar di atas merupakan salah satu representasi visual dari kode dalam aplikasi ini. adalah bagian dari aplikasi berbasis Laravel yang mengendalikan tampilan dan fungsionalitas suatu sistem () dimana contohnya disini adalah dashboard user. Dalam potongan kode ini, berbagai pustaka dan model didefinisikan untuk mendukung operasi seperti pengelolaan permintaan HTTP, pembuatan grafik, dan interaksi dengan basis data melalui model seperti User, BankSoal, dan lain-lain. Metode index adalah titik masuk utama yang menentukan tampilan dashboard dan memastikan hanya pengguna dengan peran "Super Admin" yang dapat mengaksesnya.

Hasil akhirnya, penulis menciptakan inovasi berupa program aplikasi khusus pendidikan dan pelatihan bagi anggota koperasi. Aplikasi ini dirancang dengan tujuan untuk meningkatkan kapasitas pengetahuan dan kualitas anggota koperasi dalam mengelola kegiatan usaha dan kegiatannya dalam menjalankan tugas operasional koperasi. Umpan balik awal yang diterima sangat positif dan Mitra PKL menilai aplikasi ini memenuhi harapan dan kebutuhan mereka. Oleh karena itu, meskipun aplikasi ini memenuhi kriteria awal, penulis merasa memahami pentingnya evaluasi lanjutan. Oleh karena itu, rencana selanjutnya adalah mengumpulkan lebih banyak umpan balik dan menganalisis area yang dapat ditingkatkan untuk memastikan bahwa aplikasi ini tetap relevan dan membawa manfaat maksimal bagi anggota koperasi di masa depan.

4. KESIMPULAN

Dalam era teknologi yang terus berkembang, penggunaan aplikasi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Namun, perkembangan koperasi masih mengalami stagnasi dalam mengadopsi sistem digital secara menyeluruh. Oleh karena itu, penting bagi koperasi untuk mengadopsi teknologi informasi, seperti aplikasi, untuk pendidikan dan pelatihan anggotanya. Pendidikan dan pelatihan merupakan aspek penting dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman anggota koperasi tentang prinsip-prinsip koperasi dan bisnis terkait. Namun, seringkali terdapat kendala dalam memberikan pelatihan yang efektif dan efisien bagi anggota koperasi.

Dalam kesimpulan, pengembangan aplikasi pendidikan dan pelatihan anggota koperasi dengan menggunakan metode design thinking, pendekatan Agile, dan bahasa pengembang seperti React JS dan Laravel dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kesadaran anggota koperasi tentang prinsip-prinsip koperasi, serta meningkatkan keberlanjutan kegiatan koperasi secara keseluruhan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa hormat dan ungkapan terima kasih yang mendalam, penulis ingin menyampaikan apresiasi kepada Staff dan Jajaran KSP. Bada Lestari. Kami sangat berterima kasih atas kesempatan berharga yang diberikan kepada kami. Kontribusi yang telah diberikan oleh perusahaan sangat berarti bagi penulis serta masyarakat yang terlibat dalam proses pengabdian ini. Kami juga ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana. Dukungan dan bimbingan yang telah diberikan oleh program studi ini memiliki peran penting dalam kesuksesan pelaksanaan pengabdian ini. Kami sangat menghargai dedikasi dan bimbingan yang telah diberikan untuk memastikan kelancaran dan hasil yang positif dari proyek ini.

DAFTAR PUSTAKA

1. A Modern Web Architecture. (2023). In *Architectural Framework for Web Development and Micro Distributed Applications* (pp. 144–161). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-6684-4849-6.ch008>
2. Hadi, K. R., Muslimah Az-Zahra, H., & Fanani, L. (2018). Analisis Dan Perbaikan Usability Aplikasi Mobile KAI Access Dengan Metode Usability Testing Dan Use Questionnaire. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(9), 2742–2750. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
3. Raharjo, J. S., Sidik, A., & Marbun, N. (2021). Aplikasi Koperasi simpan Pinjam Berbasis web (studi kasus torus jaya mandiri). *Academic Journal of Computer Science Research*, 3(1). <https://doi.org/10.38101/ajcsr.v3i1.329>
4. Sihotang, H. T. (2019). Pembuatan Aplikasi E-Learning Pada SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan. <https://doi.org/10.31227/osf.io/dp6bz>
5. Supriyanta, Triadi, A., & Kustanto, A. (2019). Aplikasi Sistem Manajemen Karyawan Pada PT. Gagas Mitra Jaya Yogyakarta. *Bianglala Informatika*, 7(2).
6. Sutar. (2019). Membangun Kewirausahaan Koperasi Melalui Manajemen Koperasi. <https://doi.org/10.31227/osf.io/tewy9>
7. Syabani, F. K., Elanda, A., & Setiyani, L. (2022b). Analisis Dan Pengembangan FITUR aplikasi tokopedia menggunakan metode design thinking. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Dan Adopsi Teknologi (INOTEK)*, 2(1), 41–56. <https://doi.org/10.35969/inotek.v2i1.208>
8. Sunardia, A., & Suharjo. (2019). MVC Architecture: A Comparative Study Between Laravel Framework and Slim Framework in Freelancer Project Monitoring System Web Based. *Procedia Computer Science*, 157, 134-141. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.08.150>

9. Widi, S. (2022, July 12). Ada 127.846 Koperasi Aktif di Indonesia pada 2021. Data Indonesia. <https://dataindonesia.id/bursa-keuangan/detail/ada-127846-koperasi-aktif-di-indonesia-pada-2021>
10. Windayani, N. W., Pramatha, C., & Putri, L. A. A. R. (2023). Sistem Administrasi Pengajuan Barang Berbasis Website pada Dinas Komunikasi Informatika dan Persandian Kab. Bangli. *Jurnal Pengabdian Informatika*, 4, 299-304. <https://doi.org/10.35497/jupi.v4i1.5345>