

Rancang Bangun Prototype Aplikasi Koperasi Mahasiswa “B-IU Digicoop” Untuk Pencapaian Inklusi Keuangan Nusantara

^{1*} Muhammad Alfarizi, ² Deby Gita Anggraeni, ³ Almayda Andriana Firmansyah, ⁴ Ngatindriatun

^{1,2,3,4} Program Studi PJJ Manajemen, Universitas Bina Nusantara, Jakarta, Indonesia

¹ muhammad.alfarizi@binus.ac.id ² deby.anggraeni@binus.ac.id ³ almayda.firmansyah@binus.ac.id, ⁴ ngatindriatun@binus.ac.id

Article Info

Article history:

Received January 8th, 2023

Revised January 17th, 2023

Accepted February 5th, 2023

Keyword:

*Applications, Covid-19
Cooperatives
B-IU Digicoop
Students*

ABSTRACT

The COVID-19 pandemic has paralyzed the economy both nationally and internationally. Various business sectors have experienced a slowdown due to the COVID-19 pandemic, one of the financial institutions affected by COVID-19 is cooperative. Currently, Student Cooperatives are required to be agents of change and can contribute positively to society in particular and the Indonesian state, especially in the post-pandemic national economic recovery. The B-IU Digicoop application was developed to unite the strength of Student Cooperatives throughout Indonesia to empower cooperatives in community economic activities, especially students and local residents to help with economic recovery after the Covid-19 pandemic while responding to the challenges of the times in order to achieve the hopes of student cooperatives continuing to transform. become the energy of change for the progress of Indonesian cooperatives in the future. This research uses the R&D method by optimizing the prototype design. The results of this study show the flow of prototype development to take into account the impact of innovation and replication opportunities in the community with the hope of helping economic recovery after the Covid-19 pandemic while responding to the challenges of the times in order to achieve the hope that student cooperatives will continue to transform into energy of change for the progress of Indonesian cooperatives. futile in the future. Indonesia's financial inclusion is expected to increase further with the presence of the B-IU Digicoop application

Copyright © 2023 Jurnal JEETech.
All rights reserved.

Corresponding Author:

Muhammad Alfarizi

Program Studi PJJ Manajemen, BINUS Online Learning, Bina Nusantara University

Jalan KH Syahdan, Palmerah Jakarta Barat

Email: muhammad.alfarizi@binus.ac.id

Abstrak—Pandemi COVID-19 telah melumpuhkan perekonomian baik secara nasional maupun internasional. Berbagai sektor usaha mengalami perlambatan akibat pandemi COVID19, salah satu lembaga keuangan yang terdampak dengan adanya COVID-19 bersifat kooperatif. Saat ini Koperasi Mahasiswa dituntut menjadi agen of change dan dapat berkontribusi positif untuk masyarakat pada khususnya dan negara Indonesia terutama didalam pemulihan ekonomi nasional pasca pandemi. Aplikasi B-IU Digicoop dikembangkan untuk menyatukan kekuatan Koperasi Mahasiswa seluruh Indonesia untuk memberdayakan koperasi didalam aktivitas perekonomian masyarakat terutama mahasiswa dan warga sekitar untuk membantu pemulihan ekonomi pasca Pan-demi Covid-19 sekaligus menjawab tantangan zaman dalam rangka mencapai harapan koperasi mahasiswa terus bertransformasi menjadi energi perubahan bagi kemajuan koperasi Indonesia di masa datang. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan mengoptimalkan perancangan prototype. Hasil penelitian ini menunjukkan alur pengembangan prototype hingga memperhitungkan dampak inovasi dan peluang replikasi ditengah masyarakat dengan harapan

membantu pemulihan ekonomi pasca Pandemi Covid-19 sekaligus menjawab tantangan zaman dalam rangka men-capai harapan koperasi mahasiswa terus bertransformasi menjadi energi perubahan bagi kemajuan koperasi Indonesia di masa datang. Inklusi keuangan nusantara diharapkan semakin meningkat dengan kehadiran aplikasi B-IU DigiCoop

I. Pendahuluan

Pandemi COVID-19 telah melumpuhkan perekonomian baik secara nasional maupun internasional. Berbagai sektor usaha mengalami perlambatan akibat pandemi COVID-19, salah satu lembaga keuangan yang terdampak dengan adanya COVID-19 bersifat kooperatif. Dalam situasi krisis pandemi COVID-19 telah mengganggu kegiatan usaha lembaga keuangan[1]. Lembaga keuangan yang mengalami dampak COVID-19 yaitu Koperasi. Teten Masduki, Menteri Koperasi dan Usaha Kecil Menengah dalam Pikiran Rakyat mengatakan sebanyak 1.785 koperasi terdampak pandemi COVID-19, dan para pengelola koperasi merasakan turunnya penjualan, kekurangan modal dan terhambatnya distribusi. Jika disimpulkan lembaga keuangan koperasi saat ini juga cemas akan keberlangsungan usahanya, turunnya penjualan diartikan pendapatan yang didapatkan koperasi lebih sedikit, sehingga koperasi akan lebih berhati-hati dalam mendistribusikan dana pinjaman kepada nasabah atau anggotanya [2].

Koperasi Mahasiswa (KOPMA) merupakan koperasi yang didirikan di lingkungan universitas. Artinya anggota, pengurus atau pengawas adalah mahasiswa. Kopma memainkan peran penting bagi siswa (yaitu anggota Kopma dan non-anggota). Apabila jenis usaha koperasi tersebut adalah koperasi konsumen maka dapat memudahkan mahasiswa untuk mendapatkan barang yang dibutuhkan karena barang tersebut sudah tersedia di Kopma. Saat ini Koperasi Mahasiswa dituntut menjadi agen of change dan dapat berkontribusi positif untuk masyarakat pada khususnya dan negara Indonesia terutama didalam pemulihan ekonomi nasional pasca pandemi [3].

Saat ini koperasi mahasiswa diharapkan bertransformasi secara digital, diharapkan mahasiswa sebagai kader kopma dapat mencetuskan kreasi inovatif untuk kemajuan perekonomian bangsa. Memang harus diakui di era informasi dan revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan perubahan dan disrupsi, banyak koperasi belum mampu bertransformasi. Maka dengan urgensi situasi era digital dan desakan kebutuhan peran mahasiswa sebagai kader pemulihan ekonomi nasional melalui Koperasi. Maka kami membuat proposal model aplikasi sentra koperasi mahasiswa milenial Nusantara dengan judul “B-IU DigiCoop: Aplikasi Koperasi Mahasiswa Digital Untuk Mencapai Inklusi Keuangan Nusantara”. Tujuan dari pengembangan model aplikasi ini yakni menyatukan kekuatan Koperasi Mahasiswa seluruh Indonesia untuk memberdayakan koperasi didalam aktivitas perekonomian masyarakat terutama mahasiswa dan warga sekitar untuk membantu pemulihan ekonomi pasca Pandemi Covid-19 sekaligus menjawab tantangan zaman dalam rangka men-capai harapan koperasi mahasiswa terus bertransformasi menjadi energi perubahan bagi kemajuan koperasi Indonesia di masa datang.

Indonesia memiliki potensi ekonomi digital yang sangat besar dan penting untuk dikembangkan. Kemajuan teknologi yang ada ikut menyeimbangkan kemajuan potensi ekonomi digital tersebut. Inovasi-inovasi baru saat ini kian bermunculan, namun peningkatan perkembangan di segala aspek tersebut belum begitu meningkat dengan signifikan [4]. Maka diperlukan energi baru yang mampu membantu meningkatkan taraf signifikansi perkembangan tersebut, tidak hanya dalam meningkatkan potensi kemajuan teknologi namun dengan kecepatan laju inovasi yang berpengaruh terhadap berbagai perubahan dalam segala aspek kehidupan terutama dalam bidang keuangan[5]. Salah satu aspeknya yaitu pengembangan sektor keuangan di era ekonomi digital, saat ini hadir pengembangan industri fintech atau sebuah inovasi industri di bidang jasa keuangan yang memanfaatkan teknologi[6]. Hal ini memungkinkan terjadinya pengembangan pasar yang cukup pesat di Indonesia. Meskipun dibidang jasa keuangan namun perkembangan yang terjadi pada industri fintech di Indonesia tidak hanya memberikan dampak pada industri di sektor keuangan, melainkan menjadi solusi struktural untuk pertumbuhan industri perdagangan berbasis elektronik (e-commerce), mendorong pertumbuhan usaha kecil dan menengah (UKM), serta membantu pemulihan ekonomi terutama pasca Pandemi Covid-19 [7]. Keadaan ini seakan-akan mendorong Indonesia untuk lebih memajukan berbagai inovasi-inovasi yang mampu menghasilkan tingkat perubahan yang signifikan dan mampu mengatasi permasalahan yang sedang dihadapi saat ini [8]. Salah satu contoh inovasi implementasi teknologi jasa keuangan dalam lembaga koperasi mahasiswa, B-IU DigiCoop memberikan terobosan dalam program - program layanan keuangan yang lebih cepat, mudah, dan aman sehingga seluruh elemen masyarakat Indonesia terutama yang membuka usaha di bidang apapun serta warga sekitar lainnya yang membutuhkan dapat menikmati akses terhadap layanan tersebut

II. Metode Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian yang dikemukakan pada Bab 1 maka metode yang cocok untuk digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan istilah R&D (Research & Development). Alasan mengapa dipilih strategi penelitian dan pengembangan adalah mengacu pada pendapat bahwa R&D merupakan metode riset yang terkait dengan penciptaan inovasi baru dalam produk, layanan, atau prosedur yang ada atau penemuan inovasi baru yang mengarah pada penciptaan produk baru [9]. Pernyataan lainnya dari [10] adalah “Bahwa dalam penelitian dan pengembangan, tahapan-tahapannya merupakan suatu siklus yang meliputi kajian terhadap berbagai temuan penelitian lapangan yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan”. Mengacu pada prosedur penelitian dan pengembangan [9] mengemukakan ada 10 langkah yang harus ditempuh dalam pelaksanaan metode penelitian dan pengembangan, yaitu :

1. Studi pendahuluan. Pengukuran kebutuhan, studi literature, penelitian dalam skala kecil dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai.
2. Perencanaan penelitian. Menyusun rencana penelitian meliputi kemampuan – kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, langkah – langkah penelitian.
3. Pengembangan produk awal
4. Uji coba lapangan awal
5. Revisi hasil uji lapangan
6. Uji lapangan lebih luas, Uji coba yang didasarkan pada hasil uji coba awal
7. Revisi hasil uji lapangan
8. Uji kelayakan
9. Revisi hasil uji kelayakan
10. Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk, melaporkan dan menyebarluaskan produk.

Terdapat beberapa langkah pengembangan Prototype Aplikasi yakni :

1. Analisis Permasalahan

Seperti yang sudah dikemukakan pada Bab 1 bagian latar belakang, Saat ini koperasi mahasiswa diharapkan bertransformasi secara digital, diharapkan mahasiswa sebagai kader Koperasi Mahasiswa dapat mencetuskan kreasi inovatif untuk kemajuan perekonomian bangsa. Memang harus diakui di era informasi dan revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan perubahan dan disrupsi, banyak koperasi belum mampu bertransformasi. Maka dengan urgensi situasi era digital dan desakan kebutuhan peran mahasiswa sebagai kader pemulihan ekonomi nasional melalui Koperasi. Maka kami membuat rancangan prototype aplikasi B-IU Digicoop untuk basis koperasi mahasiswa terbesar di Indonesia yang akan ikut mendorong pertumbuhan ekonomi melalui mahasiswa.

2. Desain Aplikasi

Setelah melakukan perencanaan dengan menganalisis permasalahan yang ada, kita perlu melakukan desain aplikasi. Para developer akan memulai perancangannya dari pembuatan desain tampilan dan menganalisis keperluan sistem untuk aplikasi. Untuk desain tampilan akan dilakukan melalui dua tahap yaitu *wireframe* dan *digital Prototipe* [11].

3. Implementasi

Setelah selesai merancang desain tampilan dan keperluan sistem untuk aplikasi, hal selanjutnya yang perlu dilakukan adalah implementasi aplikasi atau pembuatan aplikasinya. Pada tahap ini, para developer biasanya akan membagi tugas menjadi dua tim yaitu *mobile developers* dan *backend developers* [12]. Setiap tim memiliki tanggung jawab dan akan menjalankan tugasnya masing - masing dengan menggunakan bahasa pemrograman atau peralatan yang berbeda. Karena kami memilih untuk merancang suatu aplikasi Android, maka tim *mobile developers* akan mengembangkan aplikasinya dengan menggunakan bahasa pemrograman native antara Kotlin atau Java, atau mungkin bahasa pemrograman yang hybrid berupa React-Native atau Flutter. Sedangkan tim *backend developers* akan lebih aktif pada bagian server atau cloud server seperti Firebase[13].

4. Testing

Pada tahap ini, para developer akan mulai menguji coba aplikasi yang telah mereka buat. Pengujian ini berfungsi untuk menguji aplikasi yang dibuat apakah sudah berjalan sesuai dengan indikator yang sudah ditetapkan atau belum.

5. Deployment Aplikasi

Pada tahap ini, para developer akan mulai merilis aplikasi tersebut ke target pasar yang sudah ditentukan seperti masyarakat umum, kalangan remaja, atau publik. Proses deploy ini berarti aplikasi ini siap diserahkan pada klien sehingga klien dapat mencoba fungsionalitas dari aplikasi tersebut.

6. Maintenance

Maintenance adalah suatu kegiatan untuk memelihara dan menjaga fasilitas yang ada serta memperbaikinya, melakukan penyesuaian atau penggantian yang diperlukan untuk mendapatkan suatu kondisi operasi produksi agar sesuai dengan perencanaan yang ada.

III. Hasil dan Pembahasan

3.1 Gambaran Umum Aplikasi

Aplikasi B-IU DigiCoop merupakan aplikasi aliansi koperasi mahasiswa Seluruh Indonesia yang dikembangkan untuk memberikan kemudahan pelayanan produk keuangan maupun non keuangan koperasi mahasiswa Indonesia yang diharapkan mendorong pemulihan ekonomi Indonesia sekaligus ketercapaian inklusi keuangan nusantara. Aplikasi B-IU DigiCoop mempunyai tiga poin utama dalam mencapai tujuan yang sudah ditentukan yaitu kemudahan dalam mengakses produk koperasi, pemenuhan kebutuhan koperasi berupa administrasi anggota, perhitungan keuangan dan asset, serta menyatukan mitra koperasi-koperasi yang ada di seluruh Indonesia.



Gambar 1. Halaman Depan Prototype Aplikasi B-IU DigiCoop
Sumber : Dokumentasi Penulis

Aplikasi B-IU DigiCoop juga dilengkapi dengan berbagai fitur-fitur menarik diantaranya adalah fitur produk yang dapat menampilkan berbagai produk yang dijual atau disediakan oleh koperasi mahasiswa, fitur easy lending yaitu fitur yang menyediakan pemberian pinjaman dengan mudah dan cepat secara online baik untuk masyarakat umum maupun untuk mahasiswa, fitur mitra koperasi yang dapat membantu pengguna untuk mengetahui mitra koperasi yang tergabung dan bekerja sama dengan aplikasi B-IU DigiCoop, fitur yang menampilkan pembayaran dan jasa pengiriman untuk produk yang akan dibeli oleh konsumen, fitur “Tanya B-IU” yaitu fitur yang digunakan untuk bertanya lebih lanjut terkait masalah yang dialami oleh pengguna, dan fitur guidelines yang berisi tata cara penggunaan semua fitur yang terdapat pada aplikasi tersebut.

3.2 Strategi Pemasaran dan Kerjasama Aplikasi

1. Technical Strategy

- Membangun jejaring koperasi mahasiswa bersama Unit KOPMA perguruan tinggi (PT) seluruh Indonesia dengan kerjasama B-IU Digicoop dengan Kemendikbud, Kemenkop UKM, Kemenkeu dan OJK.
- Kerjasama dengan mitra yang melayani kebutuhan mahasiswa dan masyarakat seperti penerbit buku, perusahaan konveksi baju, Unit Kewirausahaan Mahasiswa dan distributor kebutuhan rumah tangga. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan perhatian dari konsumen dengan adanya produk-produk kebutuhan mahasiswa dan masyarakat dengan harga yang bersaing. Selain itu agar B-IU Digicoop mendapatkan mitra yang terverifikasi untuk menjaga kepuasan customer dalam melakukan belanja melalui aplikasi yang ada.
- Menggunakan fitur Augmented Reality. Fitur ini merupakan fitur yang baru dalam dunia online shop yang akan kami adopsi dalam aplikasi. Fitur ini berguna untuk memperlihatkan kecocokan barang dengan selera pembeli sehingga dapat meningkatkan kepuasan customer. Selain itu fitur ini juga dapat digunakan sebagai fitur unggulan dari aplikasi ini.
- Adanya fitur klaim barang ini berguna untuk meningkatkan kepuasan pelanggan. Fitur ini berfungsi untuk fasilitas pengembalian produk apabila produk cacat atau tidak sesuai dengan penjelasan yang ada pada aplikasi.
- Adanya Fitur Bayar ditempat yang berfungsi untuk menghindari ketidakpuasan pelanggan terhadap barang apabila barang tidak sesuai. Disamping itu fitur ini dapat meningkatkan kepercayaan pelanggan terhadap aplikasi.
- Terdapat fitur pemilihan bank transfer dan aplikasi keuangan digital (OVO dan Gopay) untuk berbagai kemudahan pelayanan pinjaman atau pembelian produk didalam koperasi.
- Terdapat fitur "Tanya B-IU" untuk konsultasi ketersediaan produk atau peminjaman dengan jaringan Koperasi Mahasiswa seluruh Indonesia

2. Promotion Strategy

- Iklan di beberapa sosial media dan aplikasi seperti facebook, instagram, BBM dll. Meskipun untuk mengiklan kan membutuhkan dana akan tetapi hal itu sebanding dengan informasi yang tersampaikan ke pengguna media sosial dan aplikasi. Sehingga hal tersebut dapat meningkatkan pelanggan
- Sosialisasi aplikasi melalui UKM Koperasi Mahasiswa Perguruan Tinggi seluruh Indonesia
- Hadir sebagai Partner and Sponsorship dalam berbagai event yang diselenggarakan oleh Perguruan Tinggi atau Mitra Non PT
- Promosi melalui media massa televisi dan radio nasional

3. Price Strategy

- Pemberian diskon pada beberapa produk yang ada akan membuat pelanggan tertarik
- Adanya promosi Buy 1 get 1 pada event tertentu dan pada beberapa produk yang ada akan membuat pelanggan tertarik

3.3 Analisis Persaingan Aplikasi

Kemajuan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang ada turut memberikan dampak bagi perkembangan ekonomi digital di Indonesia. Hal tersebut dibuktikan dengan semakin meningkatnya perkembangan startup di Indonesia yang mengembangkan aplikasi layanan berbasis teknologi digital di berbagai sektor industri ekonomi seperti keuangan (*fintech*), jasa ataupun pasar daring (*marketplace*). Dalam suatu pengembangan inovasi produk berbasis teknologi digital para pelaku industri akan dihadapi oleh berbagai tantangan, salah satunya adalah tantangan persaingan yang merupakan akibat dari meningkatnya penyelenggara aplikasi layanan berbasis teknologi digital. Dalam kasus aplikasi B-IU DigiCoop, tantangan yang harus dihadapi adalah adanya aplikasi serupa yang beredar di masyarakat. Untuk mengatasi hal tersebut B-IU DigiCoop hadir menciptakan inovasi baru dengan membuat sebuah aplikasi layanan Koperasi Mahasiswa dan bekerja sama dengan berbagai unit Koperasi Mahasiswa Perguruan Tinggi di seluruh Indonesia. Disamping itu, aplikasi B-IU DigiCoop juga mempunyai berbagai fitur menarik dan konvensional seperti fitur *Augmented Reality* dan *easy lending*.

3.4 Rencana Desain dan Pengembangan Aplikasi

Sesuai dengan motto dari aplikasi ini yaitu Gold Come From Innovative yaitu aplikasi yang tercipta dari sebuah inovasi anak bangsa dan dirancang untuk memberikan kemudahan pelayanan baik dalam produk

keuangan maupun produk non keuangan koperasi mahasiswa dari seluruh Indonesia melalui tiga poin yang diutamakan yaitu aplikasi yang mudah diakses, mencakup administrasi anggota, keuangan dan aset, dapat menyatukan mitra koperasi-koperasi yang ada di seluruh Indonesia. Maka aplikasi ini memiliki tujuan selain untuk memudahkan pelayanan, membantu meningkatkan perekonomian masyarakat baik itu pengelola UMKM ataupun tidak, serta untuk dapat mencapai inklusi keuangan nusantara terutama di masa pandemi ini. Tidak hanya pada perekonomian nusantara namun aplikasi ini juga tentunya mengharapkan koperasi mahasiswa bertransformasi secara digital dan tentunya dapat membantu mahasiswa di seluruh Indonesia.

Desain yang untuk pembuatan aplikasi B-Iu DigiCoop adalah dengan memilih warna biru yang melambangkan warna Universitas Bina Nusantara sendiri dan mengartikan kebebasan, luas, ketulusan, kebijaksanaan, dan kecerdasan dalam artian aplikasi tersebut muncul dari persatuan ide anak bangsa yang cerdas dan bijaksana serta tulus untuk membantu meningkatkan perekonomian negara, dipadukan dengan batik motif mega mendung khas Cirebon yang menandakan bahwa aplikasi ini adalah aplikasi buatan anak bangsa dan untuk bangsa, lapisan awan yang terdapat pada motif batik mega mendung tersebut melambangkan awan yang mengandung air hujan yang artinya pemberi penghidupan maka diharapkan ide aplikasi ini dapat membantu masyarakat Indonesia baik mahasiswa maupun masyarakat umum dapat terbantu dari segi ekonomi dengan cara yang aman dan mudah agar lebih sejahtera. Kemudian desain pada logo B-IU DigiCoop adalah daun yang di topang oleh dua tangan dalam sebuah lingkaran. Kelopak daun dapat diartikan sebagai sebaai dapur bantuan bagi orang-orang yang membutuhkan, baik untuk anggota itu sendiri maupun bagi masyarakat umum, dua tangan yang menopang melambangkan KOPMA seluruh Indonesia dan seluruh mitra yang Bersatu untuk menopang kesejahteraan masyarakat Indonesia dalam bidang perekonomian, dan lingkaran melambangkan persatuan seluruh rakyat Indonesia untuk tidak ada habisnya bersama-sama saling membantu meningkatkan perekonomian Indonesia.

B-IU DigiCoop memiliki fitur-fitur sebagai berikut, fitur easy Lending atau menjembatani pemberian pinjaman dengan mudah dan cepat secara online baik untuk masyarakat umum maupun untuk mahasiswa, fitur yang dapat mengetahui mitra koperasi yang tergabung dan bekerja sama, fitur yang dapat menampilkan penjualan apa saja yang tersedia, fitur yang menampilkan pembayaran dan jasa pengiriman untuk produk yang akan dibeli oleh konsumen, fitur obrolan untuk bertanya lebih lanjut terkait masalah yang dialami oleh pengguna, dan fitur guidelines yang berisi tata cara penggunaan semua fitur yang terdapat pada aplikasi tersebut.



Gambar 2. Rancangan Fitur Prototype Aplikasi B-IU DigiCoop

Sumber : Dokumentasi Penulis

3.4 Rencana Operasi Manajerial Aplikasi

Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan aplikasi B-IU DigiCoop :

- Mendefinisikan masalah / *Defining the problem*

Pada tahap ini dilakukan pendefinisian masalah berupa analisa kebutuhan atau suatu proses untuk menentukan komponen apa saja yang dibutuhkan oleh suatu program aplikasi agar dapat digunakan dan sesuai dengan yang diharapkan serta menentukan hasil yang diharapkan dari program aplikasi tersebut.

- Perencanaan / *Planning*

Pada tahap ini akan dilakukan *desain system* yang merupakan suatu proses menentukan gambaran program aplikasi yang diharapkan secara umum.

- Implementasi

Pada tahap ini perencanaan *desain system* program aplikasi yang sudah dilakukan akan di implementasikan. Disamping itu, pada tahap ini juga akan dilakukan perbaikan error serta simulasi atau demo untuk mengetahui apakah program aplikasi yang dibuat sudah sesuai dengan yang diharapkan.

- Penyelesaian / *Finishing*

Untuk memperoleh produk-produk serta layanan yang akan ditawarkan dalam aplikasi, pada tahap ini akan dilakukan pencarian mitra Koperasi Mahasiswa Perguruan Tinggi di seluruh Indonesia. Disamping itu, pada tahap ini juga akan dilakukan proses input informasi data produk, layanan, serta anggota dari koperasi mahasiswa yang telah menjadi mitra.

- *Launching* dan Promosi

Tujuan dari kegiatan *launching* dan promosi ini adalah untuk memperkenalkan aplikasi B-IU DigiCoop kepada masyarakat luas dan meningkatkan penjualan.

3.6 Dampak Inovasi

Adanya digitalisasi dalam dunia perkoperasian mahasiswa merupakan salah satu usaha dalam mengembangkan koperasi mahasiswa Indonesia agar semakin mudah diakses dan tidak gagap teknologi, yang mana hal ini akan memudahkan operasional bisnis koperasi dalam memberikan pelayanan bagi para anggota serta dapat menghubungkan produsen dengan pembeli melalui aplikasi berbasis digitalisasi. Upaya digitalisasi dan menghubungkan jaringan besar koperasi mahasiswa ini diharapkan juga dapat mendongkrak kinerja Unit Kewirausahaan Mahasiswa dan UMKM sebagai mitra dalam hal permodalan, pendistribusian hasil produksi, maupun pembinaan dan pelatihan agar dapat membantu mengembangkan perekonomian Indonesia guna meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Kami sangat berharap kekuatan dan energi mahasiswa yang sangat besar dapat disalurkan melalui upaya digitalisasi dan pemersatu koperasi mahasiswa menjadi jaringan besar penggerak B-IU DigiCoop sebagai upaya pemulihan ekonomi Indonesia terutama masa pandemi Covid-19.



Gambar 3. Rancangan Sistem Transaksi dan Pengiriman Prototype Aplikasi B-IU Digicoop

Sumber : Dokumentasi Penulis

3.7 Peluang Replikasi Tengah Masyarakat

Aplikasi ini memiliki peluang besar untuk dimanfaatkan oleh berbagai pihak mulai dari mahasiswa, dosen, keluarga mahasiswa hingga masyarakat umum. Karena kami memanfaatkan kekuatan mitra baik Perguruan Tinggi dan Non PT untuk promosi aplikasi ini. Selain itu kami juga akan mendapat dukungan pemerintah terutama Kementerian Koperasi dan UKM, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan – Dirjen Dikti serta Kementerian Keuangan untuk pemanfaatan layanan aplikasi oleh masyarakat. Kami juga percaya bahwa aplikasi ini sebagai wadah kemajuan Koperasi Mahasiswa di Indonesia didalam kegiatan perluasan layanan yang mereka berikan kepada masyarakat.

IV. Kesimpulan

Saat ini Indonesia masih berusaha menyesuaikan diri pasca pandemic Covid-19. Sektor keuangan termasuk koperasi menjadi sangat terganggu dan mengakibatkan perubahan yang bersifat memaksa terutama dalam transformasi layanan berbasis digital. Saat ini Koperasi Mahasiswa dituntut menjadi agen of change dan dapat berkontribusi positif untuk masyarakat pada khususnya dan negara Indonesia terutama didalam pemuliah ekonomi nasional pasca pandemi. Aplikasi B-IU Digicoop hadir untuk menyatukan kekuatan Koperasi Mahasiswa seluruh Indonesia untuk memberdayakan koperasi didalam aktivitas perekonomian masyarakat terutama mahasiswa dan warga sekitar untuk membantu pemulihan ekonomi pasca Pandemi Covid-19 sekaligus menjawab tantangan zaman dalam rangka mencapai harapan koperasi mahasiswa terus bertransformasi menjadi energi perubahan bagi kemajuan koperasi Indonesia di masa datang. Inklusi keuangan nusantara diharapkan semakin meningkat dengan kehadiran aplikasi B-IU Digicoop. Penelitian selanjutnya diperlukan untuk memberi evaluasi desain dengan model penelitian kuantitatif penerimaan teknologi seperti UTAUT, TAM dll.

V. Daftar Pustaka

- [1] A. Hamzah, "Dampak Pandemi Covid 19 Terhadap Koperasi Di Kabupaten Kuningan Amir Hamzah," *Ekonomi Akuntansi dan Manajemen UNIKU*, vol. 1, no. 2, pp. 99–113, 2021.
- [2] T. T. H. Tambunan, "Cooperatives In Time Of Covid-19 Pandemic Evidence From Indonesia," *International multilingual Journal Of Science and Technology (IMJST)*, vol. 6, no. 5, 2021.
- [3] A. K. Maulana and M. D. Tubaila, "Renew dan Rebranding Koperasi Digital pada Koperasi Mahasiswa (KOPMA) Universitas PGRI Ronggolawe Tuban," in *Seminar Nasional Ekonomi Pembangunan Universitas Malang*, 2021, vol. 1, no. 2, pp. 125–133.
- [4] A. Ghanbari, A. Laya, J. Alonso-Zarate, and J. Markendahl, "Business Development in the Internet of Things: A Matter of Vertical Cooperation," *IEEE Communications Magazine*, vol. 55, no. 2, pp. 135–141, 2017, doi: 10.1109/MCOM.2017.1600596CM.
- [5] P. Ganlin, M. D. Qamruzzaman, A. M. Mehta, F. N. Naqvi, and S. Karim, "Innovative finance, technological adaptation and smes sustainability: The mediating role of government support during covid-19 pandemic," *Sustainability (Switzerland)*, vol. 13, no. 16, 2021, doi: 10.3390/su13169218.
- [6] U. S. Thathsarani and W. Jianguo, "Do Digital Finance and the Technology Acceptance Model Strengthen Financial Inclusion and SME Performance?," *Information*, vol. 13, no. 8, p. 390, Aug. 2022, doi: 10.3390/info13080390.
- [7] Kementerian Komunikasi dan Informasi, *Perkembangan Ekonomi Digital di Indonesia: Strategi dan Sektor Potensial*. 2019.
- [8] S. O. Ouma and F. W. S. Ndede, "Adoption of Digital Banking Technology and Financial Performance of Commercial Banks in Kenya," *International Journal of Current Aspects in Finance, Banking and Accounting*, vol. 2, no. 1, pp. 42–50, 2020, doi: 10.35942/ijcfa.v2i1.108.
- [9] W. Giurlani *et al.*, "Electroplating for Decorative Applications: Recent Trends in Research and Development," *Coatings 2018, Vol. 8, Page 260*, vol. 8, no. 8, p. 260, Jul. 2018, doi: 10.3390/COATINGS8080260.
- [10] F. F. Adedoyin, F. V. Bekun, and A. A. Alola, "Growth impact of transition from non-renewable to renewable energy in the EU: The role of research and development expenditure," *Renewable Energy*, vol. 159, pp. 1139–1145, Oct. 2020, doi: 10.1016/J.RENENE.2020.06.015.

- [11] C. A. Lauff, D. Kotys-Schwartz, and M. E. Rentschler, "What is a prototype? what are the roles of prototypes in companies?," *Journal of Mechanical Design, Transactions of the ASME*, vol. 140, no. 6, 2018, doi: 10.1115/1.4039340.
- [12] Z. Chenari and B. Bandali, "Designing a prototype of coaching software and measuring its usability," *Technology of Education Journal (JET)*, pp. 1–26, 2022, doi: 10.22061/tej.2022.5800.2281.
- [13] H. K. Kondaveeti, N. K. Kumaravelu, S. D. Vanambathina, S. E. Mathe, and S. Vappangi, "A systematic literature review on prototyping with Arduino: Applications, challenges, advantages, and limitations," *Comput Sci Rev*, vol. 40, p. 100364, 2021, doi: 10.1016/j.cosrev.2021.100364.