

ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX PROTOTIPE SISTEM INFORMASI PENCATATAN KEUANGAN DAN KEANGGOTAAN KOPERASI SABDA KARYA SEJAHTERA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPE

Fritti Juliana Nainggolan¹, I Gst Agung Pramesti Dwi Putri², Eka Grana Aristyana Dewi³

^{1,2,3}Universitas Primakara, Kota Denpasar, Bali, Indonesia

Penulis Korespondensi: vrittyjuliana@gmail.com

ABSTRAK

Koperasi Sabda Karya Sejahtera hingga saat ini masih mengandalkan sistem pencatatan manual dengan memanfaatkan Microsoft Excel dan WhatsApp dalam pengelolaan data keuangan dan keanggotaan. Praktik tersebut menimbulkan berbagai permasalahan, antara lain tingginya risiko kesalahan input data, keterlambatan pelayanan kepada anggota, serta potensi kehilangan data. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengguna dan merancang UI/UX prototipe sistem informasi pencatatan keuangan dan keanggotaan berbasis web sebagai solusi atas permasalahan tersebut. Metode Prototype digunakan untuk menghasilkan rancangan sistem secara iteratif dengan melibatkan umpan balik langsung dari pengguna koperasi. Hasil penelitian berupa rancangan sistem dan prototipe antarmuka pengguna (UI/UX) yang dikembangkan menggunakan Figma, dilengkapi dengan model perancangan sistem seperti Data Flow Diagram (DFD) dan Entity Relationship Diagram (ERD). Evaluasi usability terhadap prototipe menunjukkan tingkat kemudahan penggunaan yang tinggi, sehingga desain yang dihasilkan dinilai sesuai dengan kebutuhan operasional koperasi. Prototipe sistem ini diharapkan dapat menjadi dasar pengembangan sistem informasi koperasi pada tahap implementasi selanjutnya guna meningkatkan efisiensi, akurasi, dan transparansi pengelolaan data.

Kata Kunci: *UI/UX, Prototipe Sistem Informasi, Koperasi, Metode Prototype, Web.*

Riwayat Artikel :

Tanggal diterima : 22-01-2026

Tanggal terbit : 15-12-2026

Kutipan :

Nainggolan, F. J., Putri, I. G. A. P. D., & Dewi, E. G. A. (2026). ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX PROTOTIPE SISTEM INFORMASI PENCATATAN KEUANGAN DAN KEANGGOTAAN KOPERASI SABDA KARYA SEJAHTERA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPE. *INFOTECH Journal*, 12(1), 52–28. <https://doi.org/10.31949/infotech.v12i1.17471>

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi mendorong meningkatnya persaingan bisnis dan menuntut pelaku usaha, termasuk koperasi, untuk beradaptasi dengan sistem digital agar tetap kompetitif. Pemanfaatan teknologi informasi mampu meningkatkan kecepatan, akurasi, serta efisiensi dalam pengolahan dan penyimpanan data (Ridwan, 2023). Salah satu bentuk penerapannya adalah Sistem Informasi Akuntansi, yang berfungsi mengelola data keuangan menjadi informasi bagi pengguna internal dan eksternal melalui proses pengumpulan, pengolahan, dan penyajian data keuangan perusahaan (Novitaningrum, 2024).

Pencatatan keuangan yang baik memiliki peran penting dalam menjaga kesehatan finansial organisasi, mendukung pengambilan keputusan, serta memenuhi kewajiban akuntansi dan regulasi. Penelitian (Amru, 2020) menunjukkan bahwa penerapan pencatatan akuntansi berbasis sistem terkomputerisasi pada koperasi mampu meningkatkan transparansi dan kualitas laporan keuangan. Selain itu, sistem pencatatan keuangan yang efektif dan efisien dapat meminimalkan kesalahan manusia serta meningkatkan pemahaman akuntansi dalam pengelolaan keuangan organisasi (Indah Sari & Wulandari, 2023).

Dalam konteks perkoperasian, teknologi informasi menjadi faktor strategis bagi keberlangsungan usaha. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 1992, koperasi merupakan badan usaha yang berasaskan kekeluargaan dan berperan sebagai gerakan ekonomi rakyat. Oleh karena itu, koperasi yang tidak mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi berisiko mengalami penurunan kinerja dan daya saing (Ridwan, 2023), dan (Novitaningrum, 2024).

Koperasi Simpan Pinjam Sabda Karya Sejahtera yang berlokasi di Denpasar Barat hingga saat ini masih menjalankan operasional secara manual dengan memanfaatkan Microsoft Excel dan WhatsApp dalam pencatatan transaksi, pengelolaan data anggota, serta penyusunan laporan keuangan. Kondisi ini menimbulkan berbagai permasalahan, antara lain kesalahan pencatatan data, keterlambatan pelayanan kepada anggota, serta risiko kehilangan data. Oleh karena itu, diperlukan perancangan sistem informasi pencatatan keuangan dan keanggotaan berbasis web yang terkomputerisasi. Penelitian ini menggunakan metode Prototype karena memungkinkan keterlibatan pengguna secara langsung dalam proses perancangan sehingga sistem yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan fungsional dan non-fungsional koperasi.

1.2. Tinjauan Pustaka

Sistem informasi merupakan integrasi perangkat keras, perangkat lunak, jaringan, dan sumber daya manusia yang berfungsi mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan mendistribusikan informasi guna

mendukung pengambilan keputusan organisasi (Laudon, 2020). Penerapan sistem informasi pada koperasi terbukti mampu meningkatkan efisiensi operasional, meminimalkan kesalahan pencatatan, serta mendukung pengelolaan data keuangan dan keanggotaan secara terintegrasi (Rosmayati, 2022).

Koperasi sebagai badan usaha yang berorientasi pada kesejahteraan anggota dituntut untuk mengadopsi teknologi informasi guna meningkatkan kualitas layanan dan transparansi manajemen. Digitalisasi sistem koperasi terbukti mempermudah proses transaksi dan pengelolaan administrasi, sebagaimana ditunjukkan pada perancangan sistem informasi Koperasi Karya Abadi (Najmi, 2022).

Pencatatan keuangan didefinisikan sebagai proses pencatatan seluruh transaksi keuangan secara sistematis untuk menghasilkan informasi yang akurat mengenai kondisi keuangan suatu organisasi (Apisca, 2024). Pencatatan keuangan yang baik berkontribusi terhadap peningkatan transparansi, kredibilitas, serta perencanaan keuangan yang lebih efektif (Galih, 2024).

Sistem informasi berbasis web menawarkan keunggulan berupa aksesibilitas yang fleksibel, memungkinkan pengguna mengakses sistem kapan saja dan di mana saja melalui browser internet (Lestari, 2023). Implementasi sistem berbasis web pada koperasi terbukti meningkatkan efisiensi pelaporan dan pengelolaan transaksi keuangan efektif (Pramesty, 2023).

Metode Prototype merupakan metode pengembangan sistem yang bersifat iteratif dengan menampilkan model awal sistem agar pengguna dapat memberikan umpan balik sejak tahap awal perancangan (Finesti, 2024). Metode ini dinilai efektif dalam menghasilkan sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dibandingkan metode Waterfall yang bersifat linier.

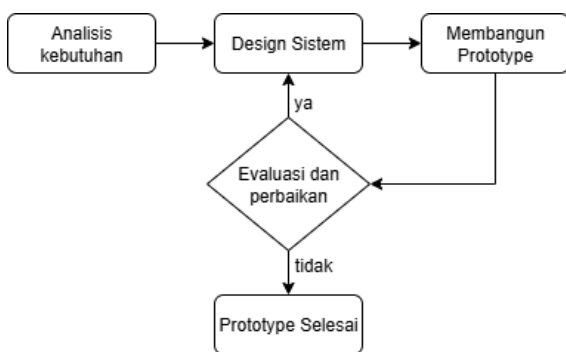
Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan sistem informasi koperasi berbasis web dengan metode Prototype mampu meningkatkan efisiensi pengelolaan keuangan dan keanggotaan, serta mengurangi kesalahan pencatatan manual (Syukron et al., 2023), (Widyastuti & Kurnianda, 2019), (Hidayatika et al., 2024), (Yetri et al., 2021), (Hartati & Sunaryo, 2024), (Setyaningrum & Andrianti, 2023). Berdasarkan kajian tersebut, metode Prototype dipilih dalam penelitian ini karena memungkinkan evaluasi sistem secara langsung dan penyesuaian berkelanjutan sesuai kebutuhan pengguna koperasi.

2. METODE

Penelitian ini menerapkan metode *Prototype*, yaitu pendekatan pengembangan sistem yang umum digunakan untuk membentuk model awal perangkat lunak. *Prototype* berfungsi sebagai versi awal yang mempresentasikan gagasan, mengekspresikan rancangan, sekaligus alat untuk mengidentifikasi permasalahan dan mencari solusi. Metode ini memberikan kesempatan kepada pengguna untuk

memahami tahapan pengembangan, memberikan masukan secara langsung, dan melihat wujud sistem sebelum tahap implementasi akhir (Rahman, 2023).

Penerapan Metode *Prototype* memungkinkan pengguna mengetahui tahapan pengembangan sistem, sehingga sistem yang dihasilkan dapat berfungsi secara optimal. Model awal ini kemudian dievaluasi oleh pengguna dan dimanfaatkan untuk menyempurnakan kebutuhan dalam proses pengembangan perangkat lunak. Pendekatan prototyping mempermudah implementasi karena melibatkan peran aktif pengguna. Tujuan utama metode ini adalah memperoleh masukan langsung dari pengguna, yang sekaligus membantu mereka memahami rancangan maupun sistem yang akan dikembangkan.



Gambar 1. Tahapan Metode *Prototype*

Gambar 2.

2.1. Mengidentifikasi kebutuhan pengguna

Pengguna yang akan menggunakan sistem ini dan pengembang sistem Bersama-sama akan melakukan identifikasi fitur perangkat lunak dan menjelaskan kebutuhan sistem. Dalam Langkah ini penulis nantinya akan melaksanakan pengumpulan data dengan melakukan wawancara untuk sistem yang akan dibuat berdasarkan dengan permintaan pengguna.

2.2. Design Sistem

Perancangan sistem baru dilakukan agar sistem bisa terlaksana dengan baik serta diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang ada dan dapat mengatasi kemungkinan-kemungkinan di masa mendatang.

2.3. Membangun *Prototype*

Pada tahapan ini, peneliti mulai membuat perancangan sistem menggunakan Figma sebagai alat untuk membuat desain tampilan *website*.

2.4. Evaluasi dan perbaikan

Evaluasi dari pengguna sangat diperlukan untuk mengetahui apakah *Prototype* telah dihasilkan berdasarkan pada kebutuhan user atau tidak. Evaluasi *Prototype* ini dilakukan dengan menggunakan metode metode Guerilla testing. Guerilla testing dilakukan dengan melakukan uji coba langsung oleh pengguna yang nantinya akan

langsung mendapatkan feedback oleh pengguna. Jika terpenuhi atau sesuai dengan keinginan pengguna maka perancangan sistem telah selesai, akan tetapi jika tidak terpenuhi maka akan terjadi perbaikan *Prototype* dengan melakukan *re-design* dan mengulangi Langkah sebelumnya hingga *Prototype* mencapai tingkat kepuasan yang diinginkan oleh pengguna.

2.5. Prototype selesai

Pada tahapan ini, jika *Prototype* sudah mencapai tingkat kepuasan yang diinginkan oleh pengguna maka *Prototype* telah selesai dirancang

3. PEMBAHASAN

3.1. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Koperasi Sabda Karya Sejahtera masih mengandalkan sistem manual dengan kombinasi Microsoft Excel dan aplikasi WhatsApp dalam pengelolaan keanggotaan dan transaksi keuangan. Proses pendaftaran anggota dilakukan melalui formulir fisik yang kemudian diinput ulang ke Excel, sehingga berpotensi menimbulkan inkonsistensi data. Transaksi simpanan dan pinjaman dicatat secara manual pada buku kas sebelum direkap ke Excel, yang meningkatkan risiko kesalahan pencatatan dan keterlambatan layanan. Selain itu, arsip digital berupa bukti transaksi tersebar di berbagai percakapan WhatsApp dan tidak dikelola secara terpusat, sehingga menyulitkan proses audit dan pelacakan data.

Tabel 1. Analisis Kelemahan Sistem Berjalan

No	Aspek	Kondisi Sistem	Ringkasan Analisis
1	Biaya Awal	Kekuatan	Biaya implementasi rendah karena hanya memanfaatkan aplikasi umum seperti Microsoft Excel dan WhatsApp.
2	Akurasi Data	Kelemahan Kritis	Pencatatan manual meningkatkan risiko kesalahan input dan kesalahan rumus yang berdampak pada ketidakakuratan laporan keuangan.
3	Efisiensi Waktu	Kelemahan Kritis	Proses pencarian data dan perhitungan dilakukan secara manual sehingga menyebabkan keterlambatan layanan kepada anggota.

No	Aspek	Kondisi Sistem	Ringkasan Analisis
4	Keamanan dan Keutuhan Data	Kelemahan Kritis	Data rentan hilang atau rusak karena tidak adanya sistem penyimpanan terpusat dan mekanisme pencadangan data.
5	Kemudahan Audit	Kelemahan	Riwayat transaksi sulit ditelusuri karena data tersebar di banyak file dan media komunikasi.
6	Skalabilitas Sistem	Kelemahan	Sistem tidak mampu mendukung peningkatan jumlah anggota dan transaksi secara efektif.

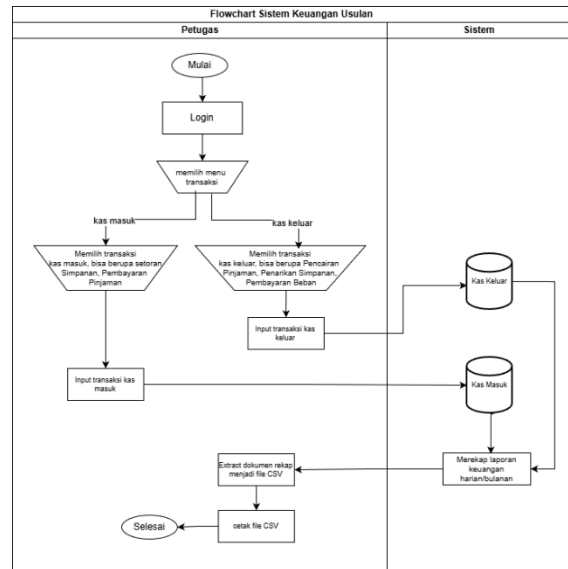
Tabel ini menyajikan identifikasi kekuatan dan kelemahan sistem manual yang sedang berjalan pada Koperasi Sabda Karya Sejahtera, meliputi aspek biaya awal, akurasi data, efisiensi waktu, keamanan data, kemudahan audit, dan skalabilitas sistem. Hasil analisis menunjukkan bahwa meskipun biaya awal rendah, sistem memiliki kelemahan kritis pada aspek akurasi, efisiensi, dan keamanan data yang berpotensi mengganggu keberlangsungan operasional koperasi.

3.2. Analisis Kebutuhan Sistem

Berdasarkan hasil analisis sistem berjalan, ditemukan tiga permasalahan utama, yaitu tingginya risiko kesalahan pencatatan, keterlambatan layanan kepada anggota, serta potensi kehilangan data. Kondisi ini menunjukkan bahwa sistem manual tidak lagi memadai untuk mendukung kebutuhan operasional koperasi yang terus berkembang. Oleh karena itu, diperlukan sistem informasi terkomputerisasi yang terintegrasi untuk mengotomasi proses pencatatan, memusatkan data, serta menghasilkan laporan keuangan secara real-time dan akurat. Metode prototype dipilih dalam perancangan sistem agar pengguna dapat terlibat secara aktif dan memberikan umpan balik selama proses pengembangan.

3.3. Perancangan Sistem Usulan

Perancangan sistem usulan dilakukan untuk mengatasi permasalahan pada sistem berjalan. Sistem informasi yang dirancang mencakup modul pengelolaan keanggotaan, transaksi simpanan, pinjaman, angsuran, serta pembuatan laporan keuangan. Sistem dirancang dengan basis data terpusat untuk memastikan konsistensi dan keutuhan data.

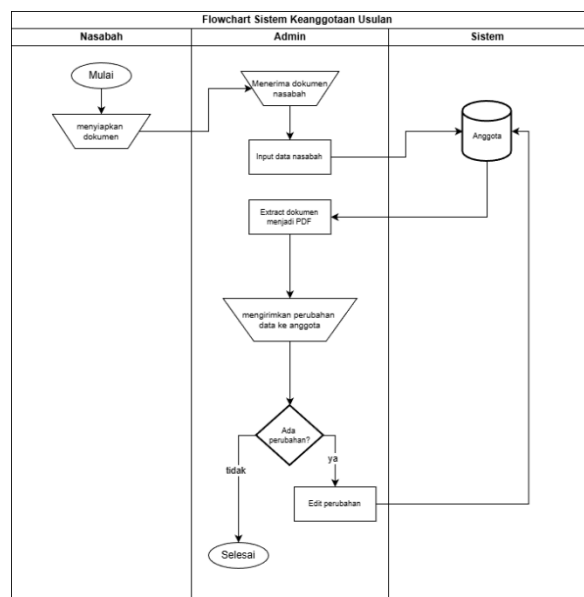


Gambar 3. Flowchart Sistem Keuangan Usulan

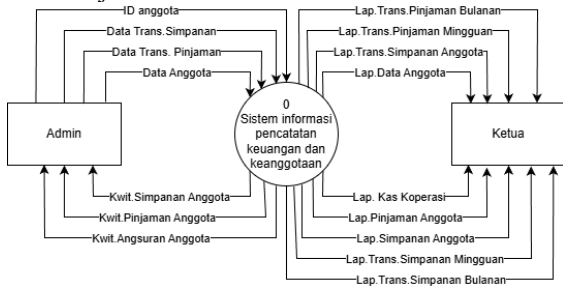
Gambar ini menggambarkan alur proses pencatatan transaksi keuangan dalam sistem usulan, dimulai dari pemilihan jenis transaksi kas masuk atau kas keluar oleh petugas, proses input data transaksi, hingga pembuatan laporan keuangan dan ekspor data ke format CSV secara otomatis.

Gambar 4. Flowchart Sistem Keanggotaan Usulan

Gambar ini menunjukkan alur pengelolaan keanggotaan, mulai dari pendaftaran anggota, verifikasi dan input data oleh admin, pembuatan dokumen keanggotaan dalam format PDF, hingga proses pembaruan data anggota secara

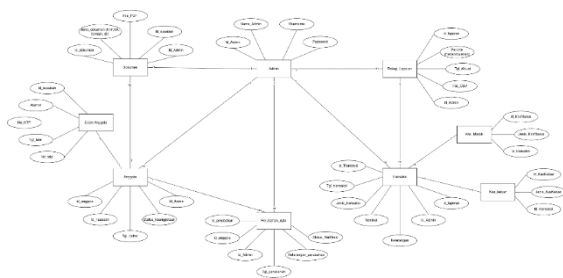


berkelanjutan.



Gambar 5. DFD Level 0 Sistem Informasi

Diagram konteks ini menggambarkan batasan sistem dan interaksi antara sistem informasi dengan entitas eksternal, yaitu anggota dan ketua koperasi. Diagram ini menunjukkan aliran data transaksi, laporan, dan dokumen yang dihasilkan sistem.

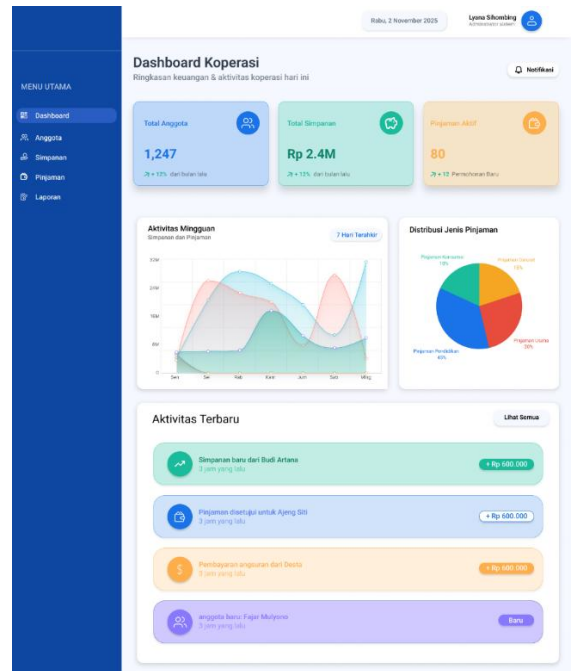


Gambar 6. Entity Relationship Diagram (ERD) Sistem

ERD ini menggambarkan struktur basis data dan hubungan antar entitas utama dalam sistem, seperti petugas, transaksi, kas masuk, kas keluar, laporan, anggota, dan dokumen. Struktur ini mendukung pengelolaan data keuangan dan keanggotaan secara terintegrasi.

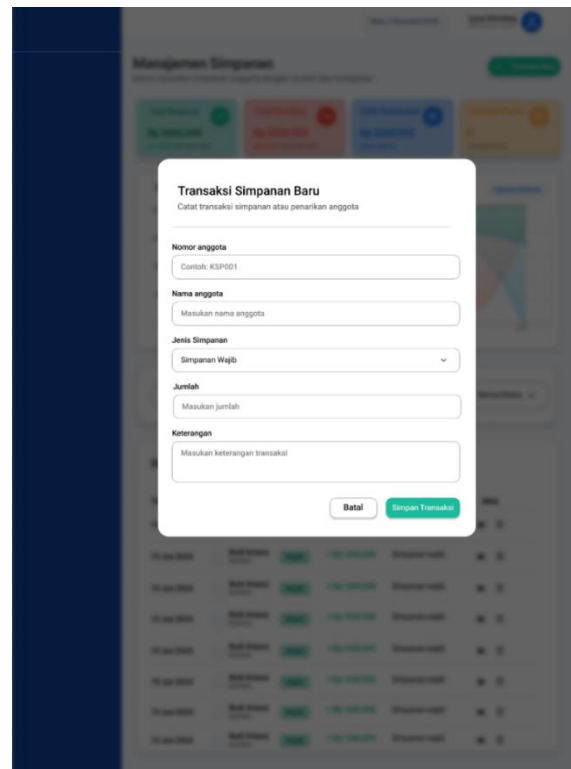
3.4. Perancangan Antarmuka (UI/UX)

Perancangan antarmuka dilakukan dengan mempertimbangkan perbedaan peran pengguna, yaitu ketua, admin, dan anggota. Antarmuka dirancang sederhana, informatif, dan mudah digunakan untuk mendukung aktivitas operasional koperasi.



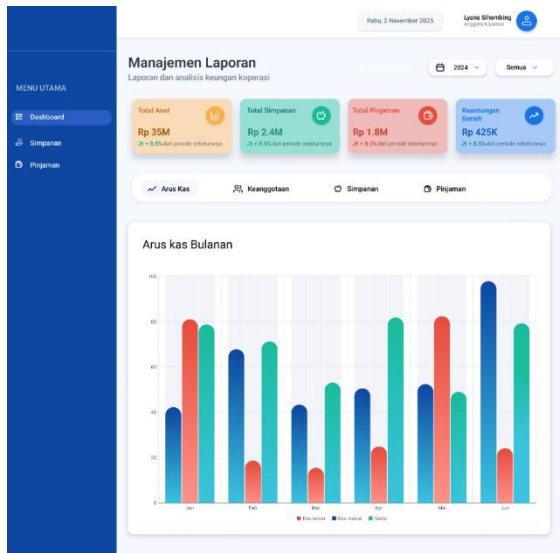
Gambar 7. Tampilan Dashboard Administrator

Gambar ini menampilkan antarmuka dashboard administrator yang menyajikan ringkasan data keuangan dan keanggotaan dalam bentuk metrik dan visualisasi grafik, sehingga memudahkan monitoring dan pengambilan keputusan.



Gambar 8. Tampilan Halaman Transaksi Simpanan

Gambar ini menunjukkan antarmuka pencatatan transaksi simpanan yang digunakan admin untuk mencatat setoran dan penarikan simpanan anggota secara terstruktur.



Gambar 9. Tampilan Dashboard Anggota

Gambar ini menampilkan dashboard anggota yang menyajikan informasi keuangan pribadi anggota, termasuk simpanan dan pinjaman, secara transparan dan real-time.

3.5. Pengujian Usability

Pengujian usability dilakukan untuk mengevaluasi tingkat kemudahan penggunaan (usability) prototipe sistem informasi pencatatan keuangan dan keanggotaan Koperasi Sabda Karya Sejahtera. Metode yang digunakan adalah *Usability Metric for User Experience* (UMUX), yang berfokus pada persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan dan efektivitas sistem dalam mendukung penyelesaian tugas.

Partisipan Pengujian

Pengujian melibatkan **3 responden** yang merupakan perwakilan langsung dari calon pengguna sistem, yaitu:

1. Ketua Koperasi
2. Admin Koperasi
3. Anggota Koperasi

Seluruh responden diminta untuk mengeksplorasi fitur utama sistem melalui prototipe yang dikembangkan menggunakan Figma, kemudian menyelesaikan serangkaian task sesuai peran masing-masing sebelum mengisi kuesioner usability.

Instrumen dan Pertanyaan Pengujian

Instrumen pengujian berupa kuesioner UMUX yang terdiri dari **4 pertanyaan**, dengan skala Likert 1–5 (1 = sangat tidak setuju, 5 = sangat setuju). Daftar pertanyaan yang diajukan ditampilkan pada Tabel berikut.

Tabel 2. Pertanyaan Pengujian Usability (UMUX)

No	Pertanyaan
P1	Seberapa mudah Anda memahami cara menggunakan desain sistem ini?
P2	Seberapa puas Anda terhadap tampilan (antarmuka) sistem ini?
P3	Seberapa mudah Anda menemukan fitur yang Anda cari?
P4	Seberapa puas Anda terhadap kemampuan sistem dalam mempermudah penyelesaian tugas?

Hasil Survei Usability

Hasil penilaian usability dari masing-masing responden ditampilkan secara rinci pada Tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Survei Usability Menggunakan Metode UMUX

Responden	Peran	P1	P2	P3	P4	Skor UMUX (%)
K1	Ketua	5	5	5	5	100%
A1	Admin	5	4	5	4	90%
G1	Anggota	5	5	4	5	95%
Rata-rata	—	—	—	—	—	95%

Perhitungan skor UMUX dilakukan dengan menghitung persentase kepuasan tiap responden, kemudian dirata-ratakan menggunakan rumus berikut:

Tabel 4. Rumus dan Perhitungan Skor UMUX

Keterangan	Perhitungan
Rata-rata UMUX	$(100 + 90 + 95) / 3$
Hasil	95%

Analisis Hasil Pengujian

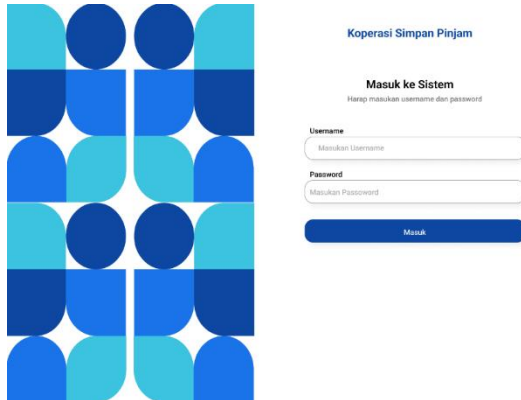
Berdasarkan hasil pengujian usability, diperoleh nilai rata-rata UMUX sebesar 95%, yang menunjukkan bahwa sistem memiliki tingkat usability sangat baik. Nilai ini mengindikasikan bahwa sistem dinilai mudah dipahami, fitur mudah ditemukan, serta efektif dalam mendukung penyelesaian tugas oleh seluruh kategori pengguna.

Tingkat kepuasan yang tinggi ini juga memperkuat temuan bahwa sistem mampu:

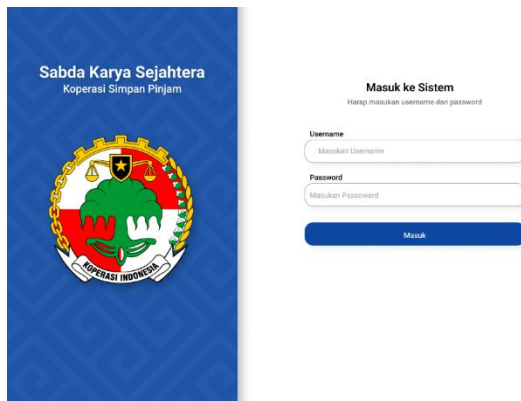
1. **Mengurangi kesalahan pencatatan**, melalui alur antarmuka yang terstruktur dan jelas

2. **Meningkatkan efisiensi layanan**, dengan proses operasional yang lebih cepat dan terstandarisasi
3. **Mempermudah akses informasi**, karena data terpusat dan mudah diakses sesuai hak pengguna

Beberapa masukan minor pada aspek visual, seperti konsistensi warna dan penempatan logo koperasi, tidak mempengaruhi fungsionalitas inti sistem. Namun, masukan tersebut tetap ditindaklanjuti untuk meningkatkan profesionalitas tampilan dan konsistensi identitas visual sistem.



Gambar 10. Sebelum Perbaikan



Gambar 11. Sesudah Perbaikan Antarmuka Berdasarkan Hasil Usability Testing

Gambar ini memperlihatkan perbandingan tampilan antarmuka sebelum dan sesudah perbaikan desain, khususnya pada halaman login dan dashboard, sebagai hasil implementasi masukan dari pengguna untuk meningkatkan konsistensi visual dan identitas koperasi.

3.6. Pembahasan

Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem informasi yang dikembangkan mampu meningkatkan kualitas proses pencatatan dan pelayanan koperasi, yang tercermin dari skor usability sebesar 95%, dan capaian ini tidak terlepas dari beberapa faktor desain antarmuka yang secara langsung memengaruhi pengalaman pengguna. Tingginya skor usability disebabkan oleh penerapan tata letak antarmuka yang sederhana dan konsisten, penempatan tombol aksi utama yang mudah

dijangkau, serta alur navigasi yang disesuaikan dengan tugas operasional masing-masing peran pengguna (ketua, admin, dan anggota).

Desain prototipe berbasis Figma memungkinkan visualisasi fitur secara intuitif, seperti dashboard ringkas, ikon yang familiar, serta penggunaan warna yang kontras namun tidak berlebihan, sehingga memudahkan pengguna awam teknologi dalam memahami fungsi sistem tanpa memerlukan pelatihan khusus. Selain itu, pemisahan menu berdasarkan peran pengguna terbukti mengurangi beban kognitif (cognitive load) dan meminimalkan kesalahan pencatatan yang sebelumnya sering terjadi pada sistem manual.

Jika dibandingkan dengan penelitian Novitaningrum (2024). yang menekankan pada sistem koperasi dengan struktur akuntansi yang kompleks dan menu yang relatif padat, rancangan sistem pada penelitian ini lebih mengedepankan pendekatan minimalis dan fungsional untuk menyesuaikan karakteristik pengguna koperasi yang heterogen dan sebagian besar tidak memiliki latar belakang teknologi informasi. Temuan ini juga sejalan dengan Ridwan (2023) yang menyatakan bahwa sistem dengan navigasi sederhana dan tampilan visual yang konsisten cenderung memiliki tingkat penerimaan pengguna yang lebih tinggi. Dengan demikian, hasil pengujian tidak hanya menunjukkan bahwa sistem telah memenuhi aspek fungsional, tetapi juga menegaskan bahwa pendekatan desain berbasis kebutuhan pengguna (user-centered design) berperan penting dalam meningkatkan usability dan kesiapan sistem untuk diimplementasikan pada lingkungan koperasi skala menengah.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan dan pembahasan, sistem informasi pencatatan keuangan dan keanggotaan Koperasi Sabda Karya Sejahtera yang dikembangkan menggunakan metode prototype mampu meningkatkan efisiensi operasional melalui sistem yang terintegrasi dan mudah digunakan oleh admin, ketua, dan anggota koperasi. Perancangan sistem dilakukan dengan menggunakan flowchart, DFD, dan ERD untuk menggambarkan alur operasional dan hubungan antar entitas secara jelas, serta mendukung pencatatan kas masuk dan kas keluar sesuai dengan peran pengguna. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sistem telah sesuai dengan kebutuhan operasional dan efektif dalam mendukung pengelolaan keuangan dan keanggotaan koperasi. Namun, penelitian ini masih terbatas pada tahap perancangan, sehingga penelitian selanjutnya disarankan untuk melanjutkan ke tahap pengkodean, implementasi, dan pengujian sistem secara langsung agar efektivitas sistem dapat dibuktikan secara nyata dan terintegrasi dengan lingkungan operasional koperasi.

PUSTAKA

- Amru, A. (2020). Analisis Pencatatan dan Pelaporan Keuangan Satuan Kerja Perangkat Daerah pada Dinas Koperasi dan UMKM Provinsi Banten. *Jurnal Revenue*, 01(01).
- Finesti, I., Lintang Putri Harjanti, R., & Apriani, F. (2024). BINTANG DAEGU BERBASIS WEB PROTOTYPING. In *Jurnal Informatika dan Teknologi (JICode)* (Vol. 1, Issue 1).
- Hartati, S. D., & Sunaryo, N. (2024). Sistem Informasi Manajemen Keuangan Koperasi Di Kabupaten Pasaman Barat Menggunakan PHP dan MYSQL. *JEKIN-Jurnal Teknik Informatika*, 4(2), 155–161.
- Hidayatika, V. M., Riadi, A. A., & Evanita. (2024). Perancangan sistem informasi pencatatan keuangan di TK Lestari berbasis website. *Jurnal Ilmiah Teknik Mesin, Elektro Dan Komputer*, 4(1), 1–12.
- Indah Sari, D. N., & Wulandari, I. (2023). Pengarahan dan Pencatatan Laporan Keuangan UMKM Untung Secara Terkomputerisasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 142–155.
- Novitaningrum, D. (2024). *ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PADA KOPERASI MAHASISWA UNY*.
- Rahman, E. (2023). *Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Webiste Menggunakan Metode Prototype CV. Muda Jeans*.
- Ridwan, M., Devitra, J., Sistem Informasi, M., Dinamika Bangsa, U., & Jl Jend Sudirman Thehok-Jambi, J. (2023). *Sistem Informasi Akuntansi Koperasi Berbasis Web Pada KPN “Sehati” RSUD Kota Sungai Penuh* (Vol. 8, Issue 3).
- Setyaningrum, E., & Andrianti, A. (2023). Perancangan Sistem Informasi Simpan Pinjam Pada Koperasi Karya Mandiri Di Desa Tanjung Benanak Berbasis Web. *Jurnal Manajemen Teknologi Dan Sistem Informasi (JMS)*, 3(2), 471–481.
- Syukron, A., Saputro, E., & Widodo, P. (2023). Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Koperasi Simpan Pinjam Berbasis Website. *Computer and Network Technology*, 3(1), 21–28.
- Widyastuti, T., & Kurnianda, N. R. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pengajuan Pinjaman Berbasis Web Menggunakan Metode Simple Additive Weighting. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, 15(2), 219–226.
- Yetri, M., Syahra, Y., Mariami, I., Amrullah, A., & Murniyanti, S. (2021). Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan menggunakan Management Information System (MIS) pada Koperasi Syariah Darul Adib di Tahfidz Al-Qur’an Darul Adib. *ABDI SABHA (Jurnal*