

**PENGENALAN DAN PELATIHAN APLIKASI SPORTIF.APP SEBAGAI UPAYA  
PENINGKATAN KESIAPAN SUMBER DAYA MANUSIA OLAHRAGA DAN  
DIGITALISASI MANAJEMEN INFORMASI DATA KEOLAHRAGAAN DI KONI  
(Komite Olahraga Nasional Indonesia) Kota Surakarta**

**Fatkul Imron<sup>1</sup>, Moh. Erkamim<sup>2</sup>, Zandra Dwanita Widodo<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Universitas Tunas Pembangunan (UTP) Surakarta

<sup>3</sup> [zandra.widodo@lecture.utp.ac.id](mailto:zandra.widodo@lecture.utp.ac.id)

**Abstract**

*This community service carried out at KONI (Komite Olahraga Nasional Indonesia) Kota Surakarta aims to introduce the use of technology as an effort to increase the readiness of sports human resources in the process of digitizing sports data information management in KONI (Komite Olahraga Nasional Indonesia), so that KONI can utilize this application technology for transformation of sports data information management effectively and efficiently. Based on the questionnaire of participants from representatives of several Sports Branches in Surakarta City, it is found that the participants still use sports data information management in each Sports Branch with conventional media. In addition, the use of technology and understanding of the sports data information management system is still minimal. This is one of the driving factors for less effective and efficient in making decisions and policies in each Sports Branch in Surakarta on the development of the sports system in the region. One of the solutions presented is the use of the sportif.app application as a medium to improve the readiness of sports human resources and digitize sports data information management in KONI (Komite Olahraga Nasional Indonesia). This is supported by a government program regarding the digitization of government systems to facilitate management and support the government service system to the community. The socialization of the use of the Sportif.app application showed positive results, where participants from each sport felt helped to manage sports data information effectively and efficiently. This can be seen from the response to filling out the questionnaire after the training was conducted, where more than 70% of respondents felt easier to manage sports data information in each Sports Branch in Surakarta City.*

**Keywords : Sportif.app, information management, sports data information**

**Abstrak**

Pengabdian masyarakat yang dilakukan di KONI (Komite Olahraga Nasional Indonesia) Kota Surakarta ini bertujuan untuk mengenalkan pemanfaatan teknologi sebagai upaya peningkatan kesiapan sumber daya manusia olahraga dalam proses peralihan digitalisasi manajemen informasi data keolahragaan di KONI (Komite Olahraga Nasional Indonesia), sehingga KONI Kota Surakarta dapat memanfaatkan teknologi aplikasi ini untuk transformasi manajemen informasi data keolahragaan secara efektif dan efisien. Berdasarkan angket para peserta dari perwakilan beberapa Cabang Olahraga di Kota Surakarta didapatkan fakta bahwa para peserta masih menggunakan manajemen informasi data keolahragaan di masing-masing Cabang Olahraga dengan media konvensional. Selain itu penggunaan teknologi dan pemahaman mengenai sistem manajemen informasi data keolahragaan masih minim. Hal ini menjadi salah satu faktor pendorong kurang efektif dan efisien dalam mengambil keputusan maupun kebijakan pada masing-masing Cabang Olahraga di Surakarta pada pengembangan sistem keolahragaan di daerah. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah penggunaan aplikasi sportif.app sebagai media untuk meningkatkan kesiapan sumber daya manusia olahraga dan digitalisasi manajemen informasi data keolahragaan di KONI (Komite Olahraga Nasional Indonesia) Kota Surakarta. Hal ini ditunjang dengan adanya program pemerintah mengenai digitalisasi sistem pemerintahan untuk mempermudah pengelolaan dan mendukung sistem pelayanan pemerintah kepada masyarakat. Sosialisasi penggunaan aplikasi Sportif.app menunjukkan hasil yang positif, dimana para peserta dari masing masing cabang olahraga merasa terbantu untuk mengelola informasi data keolahragaan secara efektif dan efisien. Hal ini dapat dilihat dari respon pengisian kuesioner setelah pelatihan dilakukan, dimana lebih dari 70% responden merasa lebih mudah untuk mengelola informasi data keolahragaan di masing masing Cabang Olahraga di Kota Surakarta.

**Kata Kunci: Sportif.app, manajemen informasi, informasi data keolahragaan**

Submitted: 2023-07-1

Revised: 2023-07-10

Accepted: 2023-07-18

## Pendahuluan

Pengabdian kepada masyarakat yang diwajibkan oleh para akademisi dalam Tri Dharma Perguruan Tinggi merupakan salah satu pelaksanaan pengamalan literasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang secara langsung kepada masyarakat dengan harapan sebagai lajur percepatan dalam pertumbuhan dan tercapainya pembangunan nasional di Indonesia. (Fatoni et al., 2021)

Pandemi Covid-19 berdampak luar biasa pada dunia olahraga, efek dari adanya pandemi Covid-19 ini membuat para aktivis olahraga terbatas dan juga kendala kegiatan administrasi yang berbasis massa pada peembatasan kegiatan oleh pemerintah. (Widodo, Rumaningsih, & Sulistiyono, 2020) Salah satu dari himbauan pemerintah adalah melakukan kegiatan aktifitas dengan meminimalisir massa dengan berkegiatan berbasis digital/online. (Taufik & Ayuningtyas, 2020). Presiden Joko Widodo telah memberikan arahan untuk memanfaatkan momentum pandemi COVID-19 dan melakukan lompatan besar sebagai upaya nyata untuk membangkitkan ekonomi dan meningkatkan kesejahteraan bangsa dengan memanfaatkan teknologi digital. Arahan tersebut direalisasikan dengan mempercepat agenda transformasi digital nasional melalui 5 (lima) langkah yaitu mempercepat pembangunan infrastruktur digital dan penyediaan layanan internet, mempersiapkan *roadmap* transformasi digital di sektor-sektor strategis, mempercepat integrasi Pusat Data Nasional, mengembangkan sumber daya manusia dan talenta digital, serta menyiapkan berbagai regulasi dan skema pembiayaan untuk mendukung ekosistem digital.(Junawan & Laugu, 2020) Lima langkah percepatan transformasi digital yang dicanangkan oleh Presiden Joko Widodo menjadi fondasi bagi pengembangan *roadmap* Indonesia Digital. Untuk mewujudkan transformasi digital nasional ini, dibutuhkan peran serta seluruh lapisan masyarakat, kementerian/ lembaga terkait dan pemerintah pusat secara keseluruhan untuk mendukung mewujudkan program-program digitalisasi. Saat ini Peta Jalan Desain Besar Olahraga Nasional Periode 2021-2024 menjadi acuan bagi seluruh satuan kerja pada sektor Olahraga dalam melaksanakan tugas dan fungsi, wewenang, dan tanggung jawab masing-masing untuk mencapai visi dan misi KEMENPORA yang telah ditetapkan.(Pakpahan, 2020) Penguatan akuntabilitas kinerja di lingkup KONI Kota Surakarta dilakukan melalui aplikasi SportifApp yang berpedoman pada Peraturan Menteri Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia tentang Peta Jalan Desain Besar Olahraga Nasional Periode 2021-2024.

Tim pengabdian kepada masyarakat Universitas Tunas Pembangunan Surakarta memiliki tekad dan upaya untuk mewujudkan optimalisasi pengelolaan data informasi KONI Kota Surakarta, dibutuhkan sebuah sistem informasi yang dapat memfasilitasi dalam hal manajemen informasi data keolahragaan di lingkup Kota Surakarta. Baik data induk cabang olahraga sampai data prestasi olahraga di kota Surakarta. Sistem Informasi yang dibuat dengan platform web-base atau berbasis web. Konsep ini adalah pengembangan aplikasi berbasis web (web-based application), atau sebagian pemahaman yang menyebutkan bahwa

website/homepage adalah Sistem berbasis web, dengan penekanan pada kebutuhan akan koneksi atau hubungan antar Sistem dan data realtime.

Tim pengabdian Universitas Tunas Pembangunan (UTP) Surakarta ingin memberikan pelayanan pengelolaan data yang mudah di akses serta dapat memberikan informasi setiap saat. Nantinya semua persyaratan administrasi bisa yang berhubungan keolahragaan (cabor, prestasi, pelatih, wasit dll) dapat didokumentasikan dan diunggah melalui sistem informasi tersebut. Dan ada mekanisme verifikasi dan informasi tentang lengkapnya administrasi yang diperlukan, serta monitoring perkembangan data. Maka melihat dasar pemikiran seperti disebutkan di atas maka tim pengabdian Universitas Tunas Pembangunan (UTP) Surakarta ingin memberikan solusi terhadap persoalan yang ada dengan memberikan Pelatihan dan Pengenalan Aplikasi Sportif.App Sebagai Upaya Peningkatan Kesiapan Sumber Daya Manusia Olahraga Dan Digitalisasi Manajemen Informasi Data Keolahragaan Di Koni (Komite Olahraga Nasional Indonesia) Kota Surakarta.

### **Metode**

Tahapan ataupun metode dalam pelaksanaan kegiatan pegabdian masyarakat Pelatihan dan Pengenalan Aplikasi Sportif.App Sebagai Upaya Peningkatan Kesiapan Sumber Daya Manusia Olahraga Dan Digitalisasi Manajemen Informasi Data Keolahragaan KONI (Komite Olahraga Nasional Indonesia) adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan Informasi dan data didapatkan dengan metode *interview* dan *survey*.
2. Pembuatan jadwal pelatihan yang telah disepakati oleh mitra.
3. Pembuatan manual book SportifApp oleh tim pengabdian kepada masyarakat dengan ringkas dan *userfriendly*.
4. Pembuatan kuesioner oleh tim pengabdian kepada masyarakat.
5. Pelaksanaan pelatihan, berupa ceramah dan diskusi.
6. Pembagian kuesioner diakhir pelaksanaan pelatihan.
7. Evaluasi terhadap kegiatan pelatihan.

Peserta pelatihan diharapkan dapat mengikuti pelatihan dengan aktif dan tertib sesuai dengan arahan tim pengabdian masyarakat. Setelah mengikuti kegiatan pelatihan diharapkan para peserta dapat secara efisien dan efektif mengaplikasikan sistem manajemen informasi keolahragaan dikota Surakarta.

## Hasil dan Pembahasan

Pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui kegiatan pelatihan ini yang dilaksanakan pada tanggal Selasa – Rabu, 31 Agustus – 1 September 2021, Pukul 10.00 – 14.30 WIB, di aula pertemuan KONI (Komite Olahraga Nasional Indonesia) Kota Surakarta. Kegiatan ini telah dilaksanakan dengan lancar dan kondusif, adapun kegiatan ini dipunggawani oleh Bapak Fatkhul Imron S.Pd.,M.Or, Bapak Moh. Erkamim S.Kom.,M.Kom, dan Ibu Zandra Dwanita Widodo S.Pd.,S.E.,M.M dengan tugas masing-masing yang telah disepakati bersama untuk pemateri, tutor, pembuatan proposal dan laporan serta dokumentasi kegiatan pengabdian masyarakat. Selain itu didalam tim mempunyai masing-masing tanggung jawab dalam penyusunan manual *book SportifApp*, membuat *press release* dan absensi panitia serta peserta pelatihan.

Pembahasan pada tahapan metode yang telah dilaksanakan, antara lain:

1. Pengumpulan data. Informasi dan data didapatkan dengan metode interview dan survey. Survey dilakukan dengan memilih lokasi dan menetapkan lokasi pengabdian masyarakat. Lokasi yang dipilih yaitu KONI (Komite Olahraga Nasional Indonesia) Kota Surakarta Jl. Diponegoro Nomor 45 Kelurahan Keprabon Kec. Banjarsari Kota Surakarta dengan dihadiri oleh 53 peserta dari berbagai Cabang Olahraga yang ada di Kota Surakarta.
2. Jadwal pelaksanaan kegiatan pelatihan dalam menggunakan aplikasi ini telah disepakati bersama dengan pihak KONI (Komite Olahraga Nasional Indonesia) Kota Surakarta yaitu pada tanggal Selasa – Rabu, 31 Agustus – 1 September 2021, Pukul 10.00 – 14.30 WIB.
3. Pembuatan manual *book SportifApp* oleh tim pengabdian kepada masyarakat dengan ringkas dan *userfriendly* yang dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat sesuai dengan masing-masing tugas yang telah ditentukan.
4. Pembuatan kuesioner oleh tim pengabdian kepada masyarakat yang akan dibagikan ke para peserta sebelum dan sesudah pelatihan sebagai upaya evaluasi dalam kegiatan-kegiatan berikutnya.
5. Pelaksanaan pelatihan ini berupa pendampingan praktik penggunaan aplikasi dan diskusi. Dalam pelatihan ini pemateri mengajarkan tentang cara mengakses aplikasi SportifApp, menginput data pada aplikasi SportifApp baik data induk cabor, data pokok atlit, pelatih, wasit dan data prestasi, selain itu juga pengoptimalisaan seluruh fitur yang ada pada sistem aplikasi SportifApp guna memperoleh gambaran potensi dan kemampuan cabor-cabor di kota surakarta.



Gambar 1. Pemateri Bapak Moh.Erkamim S.Kom.,M.Kom saat sedang menyampaikan materi



Gambar 2. Tim pengabdian kepada masyarakat sedang memberikan tutor kepada para peserta.



Gambar 3. Tim pengabdian kepada masyarakat sedang berdiskusi dengan para peserta.

6. Pembagian kuesioner sebelum dan sesudah pelaksanaan pelatihan, para peserta mengisi kuesioner dan kemudian dikumpulkan kepada tim pengabdian. Hasil yang ditunjukkan bahwa pelatihan yang dilaksanakan ini memberikan manfaat yang baik dalam proses efisiensi dan efektifitas manajemen informasi data keolahragaa di Kota Surakarta dengan persentase 70%. Aplikasi yang berbasis web ini mudah digunakan oleh para peserta.

7. Evaluasi terhadap kegiatan pelatihan dengan berdiskusi dengan para peserta dan pengurus KONI Kota Surakarta dengan diterapkannya beberapa strategi evaluasi kegiatan, antara lain:
  - a. Absensi peserta
  - b. Keaktifan peserta
  - c. Relevansi
  - d. Ketepatangunaan
  - e. Dampak jangka Panjang

### **Kesimpulan**

Berdasarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berjalan dengan lancar, para peserta kegiatan pelatihan dalam penggunaan aplikasi ini terlihat antusias terhadap pemaparan tentang pemanfaatan teknologi informasi dalam bidang olahraga. Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini diharapkan bisa memberikan inovasi dalam bidang manajemen informasi keolahragaan agar berinovasi agar lebih efektif dan efisien dalam pengelolaan. Diharapkan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat selanjutnya para pengabdian akan bisa melakukan pendampingan untuk peserta dari seluruh cabang olahraga yang difasilitasi oleh DISPORA Surakarta agar semakin berdampak dan terarah dalam pengembangan dan kelanjutan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat baik olahraga prestasi, olahraga pendidikan dan olahraga rekreasi bagi masyarakat Kota Surakarta.

### **Daftar Pustaka**

- Fatoni, M., Widodo, Z. D., Wijastuti, S., Darsono, D., Adiyani, R., Abdullah, S., & Puspitasari, D. A. K. (2021). SOSIALISASI EKONOMI KREATIF 4.0 DALAM PENINGKATAN PRODUKTIFITAS INDUSTRI OLAHRAGA DI ERA NEW NORMAL. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(4).
- Junawan, H., & Laugu, N. (2020). Eksistensi Media Sosial, Youtube, Instagram dan Whatsapp Ditengah Pandemi Covid-19 Dikalangan Masyarakat Virtual Indonesia. *Baitul 'Ulum: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 4(1), 41–57. <https://doi.org/10.30631/baitululum.v4i1.46>
- Pakpahan, A. K. (2020). Covid-19 Dan Implikasi Bagi Usaha Mikro, Kecil, Dan Menengah. *Jurnal Ilmiah Hubungan Internasional*, 59–64.
- Taufik, T., & Ayuningtyas, E. A. (2020). Dampak Pandemi Covid 19 Terhadap Bisnis Dan Eksistensi Platform Online. *Jurnal Pengembangan Wiraswasta*, 22(01), 21–32.
- Widodo, Z. D., Rumaningsih, M., & Sulistiyono, M. N. (2020). Impresi Covid-19 Terhadap Manajemen Organisasi dan Pembinaan Prestasi Cabang Olahraga Pencak Silat di Surakarta. *Jurnal Widya Ganecwara*, 10(4).