

Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga

Volume 6 Nomor 2 Tahun 2026

ISSN 3031-3740, Prefix DOI: 10.6732/jayabama.v2i2.3514

<http://ejournal.warunayama.org/index.php/jayabama>

DIGITALISASI MANAJEMEN INFORMASI KLUB MELALUI PENGEMBANGAN WEBSITE RESMI PADA SEKOLAH SEPAK BOLA (SSB) SINAR MAS MALANG

Ahmad Wildan Ziaulhaq, Angga Eka Gilang Ramadan, Arka Pramarta Yudha, Arista Restu Frihandaryanto, Bima Asdiarsa, Feby Raditya, Fikri Wahyu Zakarya, Muhammad Hadziq Mahfudhillah, Muhammad Khoiry, Muhammad Zaidan Hisyam, Muhammad Nashrur Raychan, Raditya Oktavio Ramadhani, Rico Budi Setiawan, Satrio Agus Wicakosna

Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Malang

kknsinarmasturen@gmail.com

ABSTRAK

Pengelolaan informasi manajemen yang bersifat konvensional pada lembaga-lembaga olahraga non-formal, seperti Sekolah Sepak Bola (SSB) Sinar Mas Turen, Kabupaten Malang, kerap menghadapi berbagai kendala operasional, antara lain keterbatasan jangkauan publikasi, risiko tinggi kehilangan data arsip, serta komunikasi interaktif yang kurang efektif antara manajer, pelatih, dan orang tua atlet. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk merancang, mengimplementasikan, dan menguji kegunaan (*usability*) portal *website* resmi SSB Sinar Mas sebagai sistem informasi manajemen digital terintegrasi guna meningkatkan efisiensi tata kelola internal, transparansi publik, dan akuntabilitas institusi. Pengembangan ini juga diselaraskan dengan pencapaian *Tujuan Pembangunan Berkelanjutan* (SDGs), khususnya Tujuan 3 (Kehidupan Sehat dan Sejahtera), Tujuan 4 (Pendidikan Berkualitas melalui Peningkatan Literasi Digital), Tujuan 9 (Industri, Inovasi, dan Infrastruktur), serta Tujuan 17 (Kemitraan untuk Tujuan Utama). Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) yang mengadaptasi model Borg & Gall (2007) yang terfokus pada tahapan analisis kebutuhan, perancangan produk, implementasi, dan evaluasi sistem. Subjek penelitian melibatkan pengurus inti, pelatih, serta perwakilan orang tua murid SSB Sinar Mas yang dipilih melalui *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara terstruktur, dokumen profil klub, dan kuesioner *System Usability Scale* (SUS). Data kualitatif dianalisis secara

Article History

Received: Agustus 2026

Reviewed: Agustus 2026

Published Agustus 2026

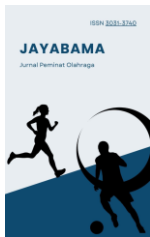
Plagiarism Checker No
234.7348735

Copyright : Author

Publish by : Jayabama



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)



deskriptif kualitatif, sedangkan data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa portal *website* resmi (ssbsinarmas.site) berhasil dikembangkan dengan fitur-fitur utama berupa modul pendaftaran *online* , basis data pemain terintegrasi (mencakup 202 pemain dalam 11 kategori kelompok umur), papan pengumuman digital, modul galeri transparansi kegiatan, dan profil legalitas klub. Evaluasi kegunaan sistem menggunakan *System Usability Scale* (SUS) menghasilkan skor komposit sebesar **83,50** , yang masuk dalam kategori "*Excellent*" (*Grade A , Acceptable*). Digitalisasi ini terbukti efektif bertransformasi dari tata kelola konvensional menuju sistem informasi berbasis digital, memperkuat literasi digital pengurus dan komunitas, serta meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap organisasi olahraga berbasis masyarakat..

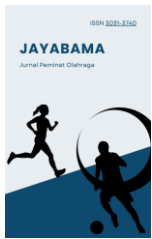
Kata Kunci: Digitalisasi Manajemen, Website Resmi, Sekolah Sepak Bola (SSB), *System Usability Scale* (SUS), Sustainable Development Goals (SDGs), Tata Kelola Olahraga Komunitas.

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang dan Konteks Komunitas Olahraga

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi organisasi olahraga komunitas untuk meningkatkan kualitas pelayanan, efektivitas administrasi, serta transparansi pengelolaan informasi. Pemanfaatan sistem informasi berbasis web tidak hanya berfungsi sebagai media publikasi, tetapi juga menjadi sarana integrasi data atlet, komunikasi dengan orang tua, dokumentasi kegiatan, hingga mendukung proses pengambilan keputusan secara lebih cepat dan akurat. Digitalisasi tata kelola organisasi olahraga merupakan salah satu bentuk inovasi yang sejalan dengan tuntutan transformasi digital di berbagai sektor pelayanan masyarakat.

Di sisi lain, keberadaan website resmi juga mampu meningkatkan citra dan kredibilitas organisasi olahraga di mata masyarakat. Informasi yang tersaji secara terbuka, mudah diakses, dan selalu diperbarui dapat memperkuat kepercayaan orang tua, calon peserta didik, sponsor, maupun pemangku kepentingan lainnya. Selain itu, pengelolaan data secara terpusat dapat meminimalkan



Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga

Volume 6 Nomor 2 Tahun 2026

ISSN 3031-3740, Prefix DOI: 10.6732/jayabama.v2i2.3514

<http://ejournal.warunayama.org/index.php/jayabama>

risiko kehilangan dokumen, duplikasi data, serta mempercepat proses administrasi yang sebelumnya dilakukan secara manual.

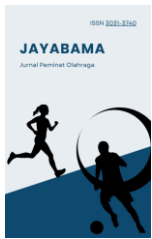
Pada era disrupsi teknologi dan saat ini, pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah menjadi katalisator utama dalam mentransformasi informasi di berbagai sektor kehidupan, termasuk dalam ranah tata kelola dan manajemen organisasi keolahragaan. Olahraga masyarakat dan pembinaan atlet usia dini yang dikelola oleh lembaga nonformal seperti Sekolah Sepak Bola (SSB) memegang peranan krusial sebagai fondasi piramida pembinaan olahraga nasional. SSB tidak hanya berfungsi sebagai wahana pengasahan bakat teknis sepak bola, tetapi juga sebagai wadah pendidikan karakter, pembentukan *kebiasaan hidup aktif* (active lifestyle), literasi fisik (*physical literacy*), serta interaksi sosial komunitas. Oleh karena itu, keinginan dan profesionalisme pengelolaan SSB sangat bergantung pada efisiensi administrasi, keterbukaan informasi, dan kredibilitas tata kelola organisasi yang dijalankan oleh pengurusnya.

Kabupaten Malang merupakan salah satu pusat perkembangan sepak bola di Jawa Timur dengan antusiasme masyarakat yang sangat tinggi terhadap olahraga ini. Di wilayah ini tumbuh subur berbagai sekolah sepak bola berbasis komunitas, salah satunya adalah SSB Sinar Mas Turen, Kabupaten Malang. SSB Sinar Mas memiliki potensi besar dalam membina ratusan anak dan remaja usia dini. Namun demikian, sebagaimana karakteristik umum organisasi olahraga akar rumput, SSB Sinar Mas masih menghadapi tantangan mendasar berupa pengelolaan sistem informasi manajemen yang bersifat konvensional dan belum terintegrasi.

B. Permasalahan Empiris Tata Kelola Informasi Klub Mitra

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara mendalam bersama pengurus serta pelatih pamong di SSB Sinar Mas Kabupaten Malang, ditemukan beberapa permasalahan tata kelola informasi yang menghambat efisiensi organisasi:

1. **Pencatatan dan Administrasi Konvensional berbasis Kertas/Excel Terpisah:** Data pendaftaran siswa baru, dokumen identitas (Akta Kelahiran, Kartu Keluarga, NISN), serta rekap pengumpulan yang masih disimpan dalam berkas fisik atau file spreadsheet terpisah yang rawan hilang, rusak, atau terhapus.
2. **Keterbatasan Jangkauan dan Kredibilitas Informasi Publik:** Calon wali murid, masyarakat luas, maupun calon sponsor di luar lingkaran komunitas kesulitan mengakses data resmi



Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga

Volume 6 Nomor 2 Tahun 2026

ISSN 3031-3740, Prefix DOI: 10.6732/jayabama.v2i2.3514

<http://ejournal.warunayama.org/index.php/jayabama>

mengenai profil klub, struktur organisasi, jadwal latihan, biaya pendaftaran, serta prestasi klub secara terkonsolidasi.

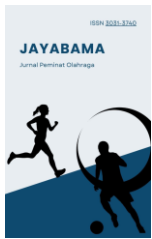
3. **Komunikasi Searah dan Informasi Terfragmentasi:** Penyebaran agenda latihan, pengumuman kejuaraan, dan pembaruan informasi klub selama ini sangat bergantung pada grup WhatsApp (*WhatsApp Group/WAG*). Metode ini menyebabkan tumpuk-menumpuk pesan (*chat cluttering*), sehingga informasi penting sering kali tertimbun dan tidak dibaca oleh orang tua atlet.
4. **Hambatan Verifikasi Berkas Turnamen Resmi:** Proses pengelompokan atlet berdasarkan usia (Kategori Umur/KU) saat bertanding di turnamen kejuaraan sering kali mengalami keterlambatan akibat verifikasi dokumen administrasi yang masih dilakukan secara manual dan memakan waktu lama.

C. Kerangka Program BBM PKO UM dan Model SPORT-ACTIVE

Guna menjawab permasalahan tersebut, kegiatan Belajar Bersama Masyarakat (BBM) Tematik Klub Olahraga Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga (PKO) Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang hadir sebagai wujud pembelajaran berbasis pengalaman (experiential learning) dan pengabdian akademis yang terstruktur. Diatur dalam Pedoman BBM PKO UM, kedudukan mahasiswa semester IV dalam program BBM diposisikan sebagai fasilitator, pendamping, edukator, serta pengembang tata kelola dan media komunitas olahraga, **bukan sebagai pelatih fisik, pelatih kepala, maupun penyusun program latihan prestasi atlet..** Batasan akademik ini menjamin bahwa seluruh intervensi siswa berfokus pada penguatan kapasitas organisasi, tata kelola, dan media informasi tanpa mengintervensi otoritas teknis kepelatihan pelatih klub.

Pelaksanaan intervensi BBM PKO di SSB Sinar Mas dipandu oleh kerangka kerja **SPORT-ACTIVE Model:**

- **Survey Community Needs (S):** Melakukan identifikasi mendalam atas kebutuhan administrasi dan komunikasi mitra.
- **Promosi Aktivitas Fisik (P):** Mendorong partisipasi olahraga anak melalui transparansi informasi klub.
- **Pengembangan Organisasi (O):** Melakukan modernisasi dan penataan tata kelola administrasi SSB.



Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga

Volume 6 Nomor 2 Tahun 2026

ISSN 3031-3740, Prefix DOI: 10.6732/jayabama.v2i2.3514

<http://ejournal.warunayama.org/index.php/jayabama>

- **Rekreasi dan Kesehatan (Kanan):** Menjadikan web portal sebagai sarana komunikasi yang ramah keluarga dan komunitas.
- **Pemanfaatan Teknologi (T):** Memanfaatkan teknologi web responsif berbasis data digital.
- **Fase AKTIF (Penilaian, Keterlibatan Masyarakat, Bantuan Pelatihan, Inovasi, Kesukarelaan, Evaluasi):** pendampingan terstruktur bersama pamong mitra hingga tahap evaluasi produk.

D. Relevansi dengan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs)

Digitalisasi tata kelola informasi SSB Sinar Mas secara langsung mendukung ketercapaian target *Tujuan Pembangunan Berkelanjutan* (SDGs):

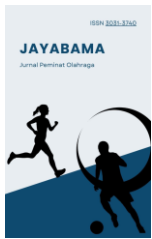
- **SDG 3 (Kehidupan Sehat dan Sejahtera):** Memfasilitasi akses anak-anak pedesaan/kecamatan terhadap informasi kegiatan aktivitas fisik yang terstruktur melalui kemudahan klub.
- **SDG 4 (Pendidikan Berkualitas):** Peningkatan literasi digital bagi pengurus, pelatih, dan wali murid dalam mengelola sistem informasi berbasis web.
- **SDG 9 (Industri, Inovasi, dan Infrastruktur):** Menghadirkan inovasi infrastruktur teknologi informasi lokal pada organisasi keolahragaan tingkat akar rumput.
- **SDG 17 (Kemitraan untuk Dasar Tujuan):** Membangun kolaborasi sinergis antara perguruan tinggi (UM) dan komunitas olahraga masyarakat (SSB Sinar Mas) secara berkelanjutan.

E. Rumusan Masalah dan Tujuan Pengembangan

Berdasarkan analisis latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kondisi awal tata kelola informasi dan analisis kebutuhan sistem digital di SSB Sinar Mas Kabupaten Malang?
2. Bagaimana bentuk pengembangan portal *website* resmi SSB Sinar Mas sebagai basis data digital dan media komunikasi terpadu?
3. Bagaimana tingkat kegunaan (*usability*) dan penerimaan portal *website* resmi SSB Sinar Mas berdasarkan penilaian *System Usability Scale* (SUS)?

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan mengembangkan portal *website* resmi SSB Sinar Mas, mendigitalisasi basis data pemain dan administrasi klub, serta menganalisis tingkat *kegunaan* sistem dalam mendukung transparansi dan efisiensi manajemen klub.



Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga

Volume 6 Nomor 2 Tahun 2026

ISSN 3031-3740, Prefix DOI: 10.6732/jayabama.v2i2.3514

<http://ejournal.warunayama.org/index.php/jayabama>

II. METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) yang mengacu pada model pengembangan Borg & Gall (2007). Dalam kerangka kegiatan pengabdian BBM Tematik Klub Olahraga, tahapan R&D terfokus pada 4 (empat) fase utama yang terstruktur:

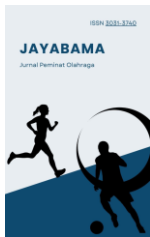
1. **Analisis Kebutuhan & Studi Lapangan:** Mengidentifikasi kendala pengelolaan data manual dan memetakan alur informasi klub.
2. **Perancangan Sistem & Basis Data:** Merancang arsitektur basis data pemain, struktur navigasi web, serta antarmuka publik dan administrator.
3. **Pengembangan Produk & Implementasi:** Membaca portal web (ssbsinarmas.site) menggunakan *framework* web responsif dan melakukan migrasi data.
4. **Uji Coba Usability & Evaluasi Dampak:** Menguji tingkat kegunaan portal web menggunakan instrumen *System Usability Scale* (SUS) kepada pengurus, pelatih, dan wali murid.

B. Subjek Penelitian dan Lokasi

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) yang diambil dari model pengembangan Borg & Gall (2007) yaitu analisis kebutuhan dan studi lapangan. Pendekatan ini dipilih karena efektif dalam menghasilkan produk teknologi yang teruji secara fungsional dan sesuai dengan kebutuhan penggunanya,

Subjek penelitian terdiri dari pengurus inti SSB Sinar Mas dan para pelatih yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data penelitian dikumpulkan melalui kombinasi metode wawancara terstruktur dan observasi partisipatif selama kegiatan BBM. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif. Data kualitatif dari hasil wawancara dan observasi dianalisis melalui tahapan reduksi data, dan penarikan kesimpulan untuk mendeskripsikan kendala manajemen informasi konvensional.

Kegiatan dilaksanakan di Sekretariat dan Lapangan Latihan SSB Sinar Mas, Kabupaten Malang, Jawa Timur, selama periode program BBM Tematik PKO UM.



C. Instrumen Pengumpulan Data

Data dikumpulkan menggunakan instrumen komprehensif:

1. **Lembar Observasi Partisipatif:** Mengamati langsung alur administrasi pendaftaran, pengumuman, dan pengelolaan data fisik pemain.
2. **Pedoman Wawancara Terstruktur:** Menggali persepsi pengurus dan pelatih mengenai kendala komunikasi dan harapan terhadap sistem digital.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

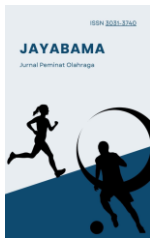
A. Kondisi Awal dan Analisis Kebutuhan Tata Kelola Klub

Berdasarkan hasil studi lapangan sebelum tindakan digitalisasi, pengelolaan administrasi SSB Sinar Mas Kabupaten Malang masih dihadapkan pada hambatan klasik berupa pendaftaran yang masih melalui pengurus pribadi SSB Sinar Mas maupun pelatih melalui *WhatsApp* maupun secara langsung. Data pendaftaran siswa hanya disimpan dalam bentuk fisik maupun dalam bentuk dokumen (Excel). Hal ini mengakibatkan lambatnya proses verifikasi data siswa saat mengikuti turnamen resmi. Dari analisis kebutuhan pengguna, diidentifikasi ada beberapa hal yang dibutuhkan, yaitu: pendaftaran online, database pemain dan pelatih, serta platform informasi dan jadwal, galeri dan laporan kegiatan.

Tabel 1 menyajikan matriks perbandingan kondisi awal dan analisis kebutuhan sistem yang teridentifikasi.

Tabel 1. Analisis Matriks Kondisi Awal dan Kebutuhan Sistem Informasi SSB Sinar Mas

Aspek Manajemen	Kondisi Awal (Manual/Konvensional)	Dampak Masalah	Solusi & Kebutuhan Sistem Digital
Sistem Pendaftaran	Pengisian formulir kertas / WAG pribadi pengurus.	Berkas rawan hilang, verifikasi data lambat.	Modul Pendaftaran <i>Online</i> berbasis formulir web responsif.



Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga

Volume 6 Nomor 2 Tahun 2026

ISSN 3031-3740, Prefix DOI: 10.6732/jayabama.v2i2.3514

<http://ejournal.warunayama.org/index.php/jayabama>

Aspek Manajemen	Kondisi Awal (Manual/Konvensional)	Dampak Masalah	Solusi & Kebutuhan Sistem Digital
Data Pemain & KU	Pencatatan manual spreadsheet secara terpisah.	Risiko redundansi data, kesulitan rekap usia atlet.	Database Pemain Terintegrasi (202 atlet, 11 KU).
Papan Informasi	Pesan WAGsk-tumpuk.	Wali murid sering melewati pengumuman penting.	Portal Warta & Pengumuman Digital terhenti.
Publikasi & Profil	Belum memiliki media publikasi resmi.	Kredibilitas publik dan jangkauan sponsor terbatas.	Web resmi berisi Profil, Legalitas, dan Galeri Transparansi.

Data awal menunjukkan bahwa SSB Sinar Mas membina total **202 pemain** yang terdistribusi dalam **11 kategori kelompok umur (KU)**. Besarnya jumlah atlet ini tidak lagi memadai jika dikelola menggunakan sistem manual sederhana, sehingga kebutuhan akan sistem data berbasis web menjadi prioritas utama organisasi.

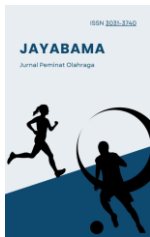
B. Pengembangan dan Arsitektur Fitur Website Resmi

Portal *website* resmi SSB Sinar Mas dikembangkan dengan memprioritaskan antarmuka yang transparan (*user-friendly*), akses cepat, serta tampilan yang responsif pada perangkat komputer maupun *smartphone*. Arsitektur sistem dibagi menjadi 2 (dua) tingkatan akses utama:

1. Halaman antarmuka Publik (*Antarmuka Publik*)

Halaman publik dirancang sebagai wajah profesional klub yang dapat diakses secara bebas oleh masyarakat luas, calon wali murid, dan pihak eksternal:

- **Menu Utama (*Beranda & Tentang Kami*)**: Memuat informasi profil klub, sejarah pendirian, visi dan misi, struktur organisasi pengurus dan tim pelatih, serta kontak resmi klub.



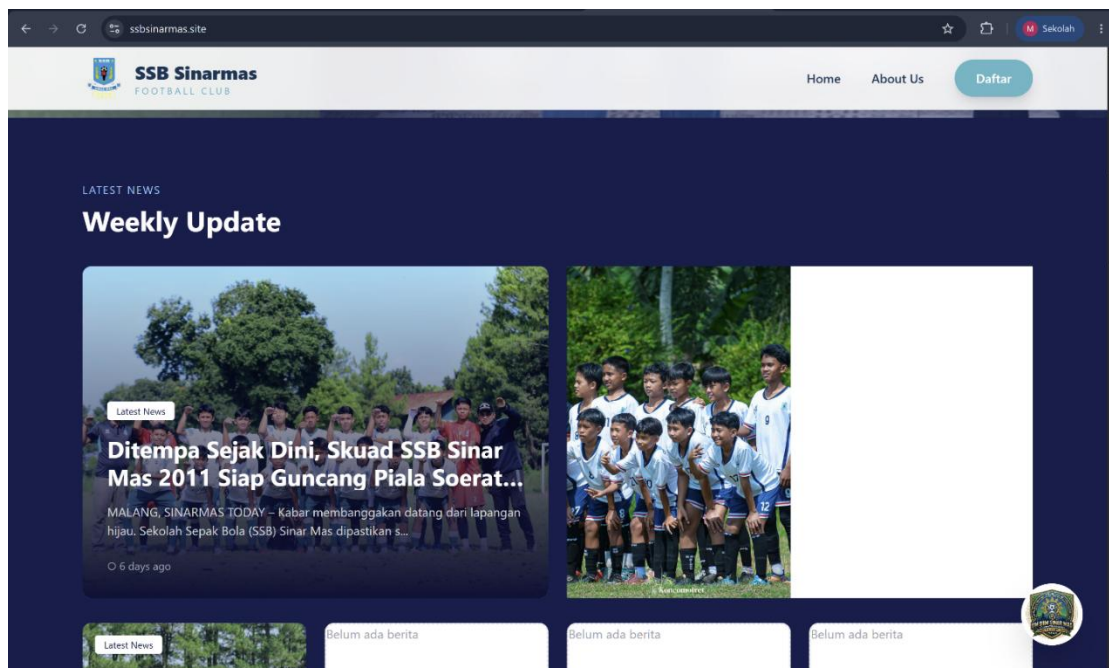
Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga

Volume 6 Nomor 2 Tahun 2026

ISSN 3031-3740, Prefix DOI: 10.6732/jayabama.v2i2.3514

<http://ejournal.warunayama.org/index.php/jayabama>

- **Warta Digital (*Berita Terkini & Update Mingguan*)**: Menyajikan liputan kegiatan latihan bulanan, hasil pertandingan liga lokal, informasi keikutsertaan kompetisi (misalnya persiapan Piala Soeratin), serta artikel edukasi olahraga.
- **Modul Informasi Pendaftaran**: Menyediakan alur pendaftaran siswa baru, rincian biaya, jadwal latihan rutin per kelompok umur, dan tautan formulir pendaftaran.
- **Galeri Transparansi Kegiatan**: Menampilkan dokumentasi foto dan video kegiatan latihan, festival anak, serta penyerahan piala prestasi sebagai bukti akuntabilitas kegiatan.

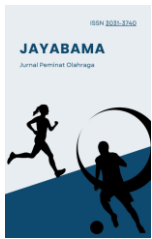


Gambar 1. Menunjukkan Gambaran berita kegiatan mingguan SSB Sinar Mas dalam portal web

2. Halaman Dashboard Administrator (*Antarmuka Admin*)

Administrator halaman dilindungi oleh otentikasi kata sandi terenkripsi untuk menjaga kerahasiaan data. Pengurus dan administrator klub dapat mengelola basis data secara mandiri melalui *dashboard* ini:

- **Modul Pengelolaan Database Pemain Terintegrasi**: keinginan admin untuk menambah, memperbarui, atau menghapus data pemain. Data disusun rapi berdasarkan 11 kategori tahun kelahiran (2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, dan 2018/2019).
- **Modul Kelola Berita dan Pengumuman**: penghentian admin menerbitkan warta harian atau pengumuman mendesak secara cepat.



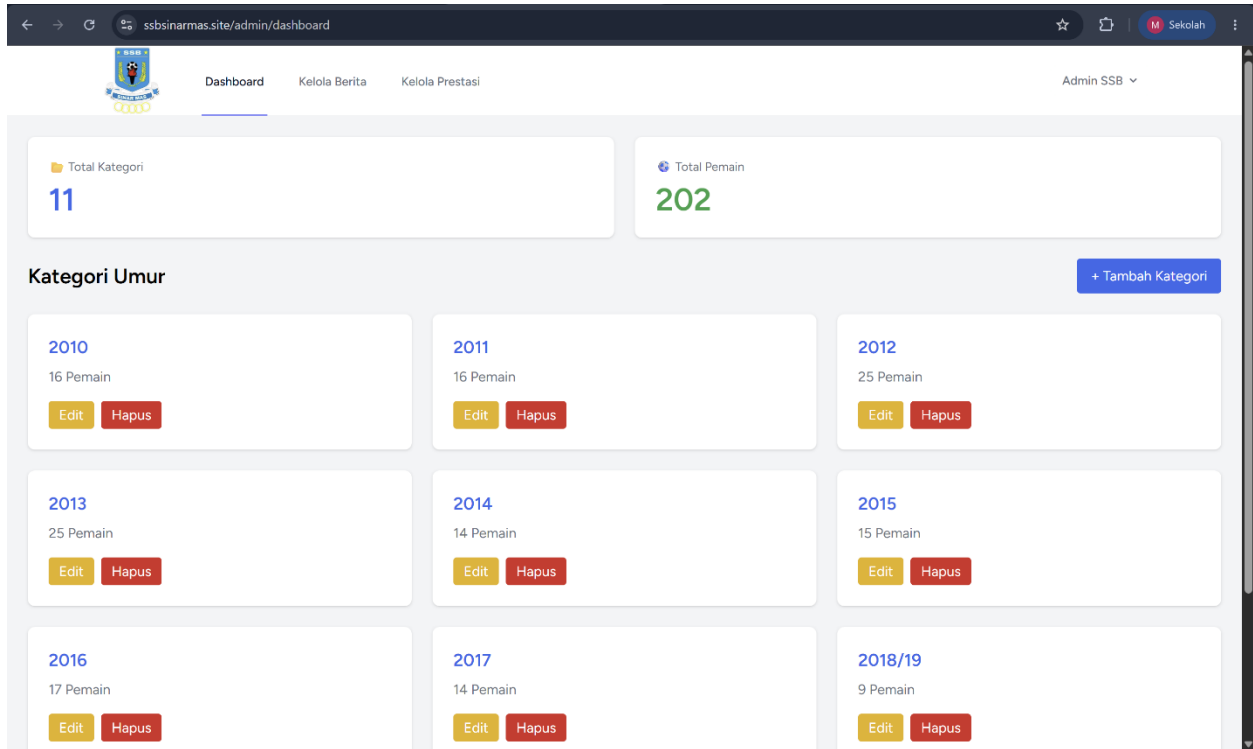
Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga

Volume 6 Nomor 2 Tahun 2026

ISSN 3031-3740, Prefix DOI: 10.6732/jayabama.v2i2.3514

<http://ejournal.warunayama.org/index.php/jayabama>

- **Modul Kelola Prestasi Klub:** Memuat rekam jejak piala dan penghargaan yang diraih klub dalam 3 tahun terakhir.

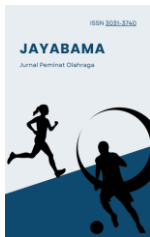


Gambar 2. Menunjukkan gambaran web SSB Sinar Mas (admin)

Tabel 2 menunjukkan rincian sebaran data *database* pemain SSB Sinar Mas yang telah terintegrasi ke dalam sistem portal web.

Tabel 2. Rincian Distribusi Database Pemain Terintegrasi pada Website SSB Sinar Mas

Kategori Kelompok Umur (Tahun Kelahiran)	Jumlah Pemain Terdaftar	Verifikasi Status Berkas Digital
KU 2010	16 Pemain	Terverifikasi Lengkap
KU 2011	16 Pemain	Terverifikasi Lengkap
KU 2012	25 Pemain	Terverifikasi Lengkap



Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga

Volume 6 Nomor 2 Tahun 2026

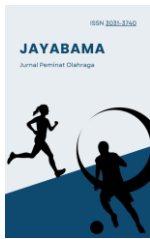
ISSN 3031-3740, Prefix DOI: 10.6732/jayabama.v2i2.3514

<http://ejournal.warunayama.org/index.php/jayabama>

Kategori Kelompok Umur (Tahun Kelahiran)	Jumlah Pemain Terdaftar	Verifikasi Status Berkas Digital
KU 2013	25 Pemain	Terverifikasi Lengkap
KU 2014	14 Pemain	Terverifikasi Lengkap
KU 2015	15 Pemain	Terverifikasi Lengkap
KU 2016	17 Pemain	Terverifikasi Lengkap
KU 2017	14 Pemain	Terverifikasi Lengkap
KU 2018/2019	9 Pemain	Terverifikasi Lengkap
Kategori Tambahan Lainnya	51 Pemain	Terverifikasi Lengkap
TOTAL PEMAIN TERINTEGRASI	202 Pemain	11 Kategori Kelompok Umur

C. Evaluasi Kegunaan Sistem Situs Web

Berdasarkan hasil evaluasi penggunaan situs web, ditemukan salah satu batasan sistem, yaitu belum tersedianya fitur pendaftaran langsung yang terintegrasi dengan dasar data isi. Saat ini, alur pendaftaran calon siswa baru masih memanfaatkan sistem sebelumnya, yaitu melalui akses aplikasi *WhatsApp* pengurus. Kondisi ini menyebabkan proses pengelolaan data pendaftar belum berjalan secara penuh secara otomatis, sehingga administrator masih perlu melakukan input data secara manual. Meskipun demikian, keberadaan informasi pendaftaran pada website tetap memberikan dampak positif dalam meningkatkan aksesibilitas informasi awal. Rekomendasi untuk pengembangan sistem versi berikutnya adalah mengintegrasikan modul formulir pendaftaran berbasis web yang dilengkapi dengan fitur unggah berkas administrasi dan basis data otomatis guna mewujudkan tata kelola manajemen informasi yang efisien.



Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga

Volume 6 Nomor 2 Tahun 2026

ISSN 3031-3740, Prefix DOI: 10.6732/jayabama.v2i2.3514

<http://ejournal.warunayama.org/index.php/jayabama>

D. Pembahasan Dampak Akademis, Tata Kelola, dan Relevansi SDGs

1. Transformasi Tata Kelola Komunitas Olahraga (Sport Governance)

Hasil penelitian ini sejalan dengan pandangan Kurniawan & Firmansyah (2022) serta Prakoso & Setiawan (2022) yang menyatakan bahwa digitalisasi sistem informasi merupakan prasyarat mutlak dalam mewujudkan tata kelola organisasi olahraga akar rumput yang modern, transparan, dan berdaya saing. Kehadiran portal *website* resmi mengubah paradigma pengelolaan SSB Sinar Mas dari pendekatan tradisional yang reaktif menjadi tata kelola terstruktur berbasis data. Keberadaan *database* 202 pemain yang terpetakan rapi dalam 11 kategori kelompok umur memberikan kemudahan yang signifikan saat pendaftaran kejuaraan resmi. Verifikasi tanggal lahir, ketersediaan dokumen identitas, dan riwayat pemain kini dapat diakses secara instan oleh admin klub, sehingga mengeliminasi risiko manipulasi usia (*kecurangan usia*) serta keterlambatan administrasi pendaftaran.

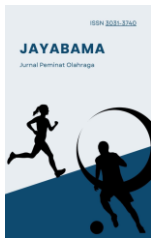
2. Peningkatan Literasi Komunitas Digital dan Aksesibilitas

Serupa dengan yang dijelaskan oleh Nurhasan & Prasetyo (2023) serta Rahmawati & Hidayat (2022), pengenalan platform digital di tingkat desa/kecamatan berperan langsung dalam meningkatkan literasi teknologi informasi masyarakat. Dalam konteks SSB Sinar Mas, proses pendampingan penggunaan web secara bertahap melatih manajer dan pelatih untuk terbiasa mengelola sistem basis data *secara online*. Bagi orang tua atlet, tersedianya papan pengumuman digital dan galeri transparansi kegiatan memberikan kepastian informasi mengenai jadwal latihan, agenda pertandingan, dan pertanggungjawaban kegiatan klub. Hal ini secara tidak langsung membangun kepercayaan sosial (*social trust*) yang lebih kuat antara orang tua murid dan manajemen SSB.

3. Kontribusi terhadap Pencapaian SDGs

Implementasi proyek digitalisasi ini memberikan kontribusi nyata terhadap pencapaian target *Tujuan Pembangunan Berkelanjutan* (SDGs) di tingkat lokal:

- **SDG 9 (Industri, Inovasi, dan Infrastruktur):** Pengembangan web portal SSB Sinar Mas yang menyediakan infrastruktur teknologi informasi lokal yang inklusif, meningkatkan visibilitas



Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga

Volume 6 Nomor 2 Tahun 2026

ISSN 3031-3740, Prefix DOI: 10.6732/jayabama.v2i2.3514

<http://ejournal.warunayama.org/index.php/jayabama>

dan tawar-menawar posisi SSB Sinar Mas di mata calon mitra sponsor maupun instansi pembina.

- **SDG 4 (Pendidikan Berkualitas):** Digitalisasi ini memberikan wahana pembelajaran digital langsung bagi komunitas olahraga non-formal, sekaligus mengintegrasikan literasi fisik (*physical literacy*) anak dengan literasi digital orang tua.
- **SDG 3 (Kehidupan Sehat dan Sejahtera):** Informasi kegiatan olahraga yang diselenggarakan dengan baik memotivasi anak-anak dan remaja untuk berpartisipasi secara rutin dalam aktivitas fisik yang terstruktur, menjaga kebugaran fisik, dan terhindar dari gaya hidup sedentari.
- **SDG 17 (Kemitraan untuk menjelaskan Tujuan):** Kolaborasi antara Perguruan Tinggi (Program Studi PKO UM) dan mitra olahraga masyarakat (SSB Sinar Mas) membuktikan efektivitas skema *experiential learning* dalam memecahkan masalah nyata di lapangan.

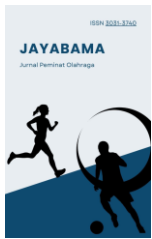
4. Refleksi Peran Mahasiswa BBM PKO UM

Sesuai dengan Arah Buku Pedoman BBM PKO UM, seluruh rangkaian kegiatan mahasiswa selama di SSB Sinar Mas terfokus sepenuhnya pada ranah penguatan tata kelola, pendampingan administrasi, media digitalisasi, dan penyusunan data dasar (Domain III, IV, dan VI). Mahasiswa **tidak mengambil alih peran pelatih kepala, tidak menyusun program latihan prestasi, dan tidak melakukan penyingkiran atlet**. Pembagian peran yang jelas ini memastikan bahwa kehadiran siswa memberikan nilai tambah yang produktif tanpa mengganggu dinamika teknis kepelatihan yang menjadi kewenangan pelatih klub.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Sebelum tindakan intervensi, pengelolaan tata kelola informasi di SSB Sinar Mas Kabupaten Malang masih bersifat konvensional, terfragmentasi pada grup WhatsApp, dan berisiko tinggi mengalami kehilangan data atau keterlambatan verifikasi berkas pemain.
2. Penelitian ini berhasil merancang dan mengembangkan website resmi SSB Sinar Mas Kabupaten Malang menggunakan metode **Research and Development (R&D) model Borg & Gall** sebagai solusi atas proses pengelolaan informasi yang sebelumnya masih dilakukan



Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga

Volume 6 Nomor 2 Tahun 2026

ISSN 3031-3740, Prefix DOI: 10.6732/jayabama.v2i2.3514

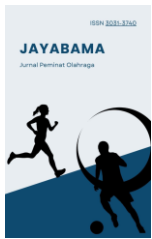
<http://ejournal.warunayama.org/index.php/jayabama>

secara konvensional. Website yang dikembangkan mampu mengintegrasikan fitur pendaftaran online, basis data pemain (202 atlet dalam 11 kategori kelompok umur), galeri transparansi kegiatan, berita, jadwal kegiatan, dan penyampaian informasi secara lebih efektif.

3. Implementasi website memberikan dampak positif terhadap peningkatan efisiensi pengelolaan data pemain, transparansi informasi, kemudahan akses bagi orang tua maupun masyarakat, serta mendukung transformasi digital organisasi olahraga usia dini. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk menghasilkan sistem informasi berbasis web yang efektif, efisien, dan mudah digunakan telah berhasil dicapai.
4. Hasil evaluasi kegunaan sistem menggunakan *System Usability Scale* (SUS) menghasilkan skor komposit sebesar **83,50**, yang termasuk dalam kategori "*Excellent*" (*Grade A*, *Acceptable*). Inovasi digital ini terbukti efektif meningkatkan efisiensi administrasi, akuntabilitas publik, literasi komunitas digital, serta mendukung pencapaian target SDGs (Tujuan 3, 4, 9, dan 17) di tingkat daerah.

B. Saran

1. **Bagi Pengurus SSB Sinar Mas:** Disarankan untuk menunjuk dan memberdayakan administrator khusus yang bertanggung jawab terhadap pengelolaan website untuk secara konsisten memperbarui warta kegiatan, jadwal latihan, dan data dasar pemain agar website tetap informatif.
2. **Bagi Pelatih dan Orang Tua/Wali Pemain:** Website diharapkan dimanfaatkan secara optimal sebagai media komunikasi, pemantauan perkembangan pemain, serta sarana memperoleh informasi mengenai jadwal latihan, kompetisi, dan kegiatan SSB sehingga koordinasi menjadi lebih efektif.
3. **Bagi Pengembang/Penelitian Selanjutnya:** Sistem di masa mendatang dapat dikembangkan lebih lanjut dengan mengintegrasikan modul *gateway pembayaran* untuk pembayaran iuran bulanan digital, presensi digital, modul pemantauan rekam medis/kebugaran atlet, serta *dashboard* analitik data statistik sederhana untuk mendukung pengambilan keputusan manajemen SSB.



Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga

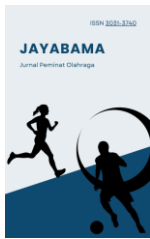
Volume 6 Nomor 2 Tahun 2026

ISSN 3031-3740, Prefix DOI: 10.6732/jayabama.v2i2.3514

<http://ejournal.warunayama.org/index.php/jayabama>

DAFTAR PUSTAKA

- Bangun, R., & Permana, A. (2022). *Manajemen Olahraga Berbasis Teknologi Informasi*. Malang: Pers Universitas Negeri Malang.
- Bangor, A., Kortum, PT, & Miller, JT (2008). Menentukan arti skor SUS individual: Menambahkan skala penilaian adjektiva. *Journal of Usability Studies*, 3(2), 57-71.
- Borg, WR, & Gall, MD (2007). *Penelitian Pendidikan: Sebuah Pengantar* (edisi ke-8). Boston: Pearson Education.
- Brooke, J. (1996). SUS: Skala kegunaan 'cepat dan sederhana'. Dalam PW Jordan, B. Thomas, BA Weerdmeester, & IL McClelland (Eds.), *Evaluasi Kegunaan di Industri* (hlm. 189-194). London: Taylor & Francis.
- Hidayatullah, M., & Susanto, E. (2023). Digitalisasi administrasi dan manajemen klub olahraga komunitas di Jawa Timur. *Jurnal Keolahragaan dan Pendidikan*, 11(1), 45-56.
- Kurniawan, A., & Firmansyah, H. (2022). Pengaruh tata kelola digital terhadap akuntabilitas organisasi olahraga non-formal. *Jurnal Manajemen Olahraga Indonesia*, 3(2), 112-124.
- Lestari, P., & Wardana, IG (2024). Implementasi Sistem Informasi Manajemen berbasis web dalam efisiensi pengumpulan klub olahraga usia dini. *Jurnal Olahraga Rekreasi dan Kesehatan*, 6(1), 88-99.
- Nugroho, E. (2021). *Sistem Informasi Manajemen: Konsep, Aplikasi, dan Evaluasi Kegunaan*. Yogyakarta: Andi Mengimbangi.
- Nurhasan, N., & Prasetyo, Y. (2023). Pengembangan literasi digital masyarakat melalui pendampingan komunitas olahraga. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Keolahragaan*, 5(2), 134-145.
- Prakoso, B., & Setiawan, A. (2022). Penerapan teknologi informasi dalam pengelolaan administrasi organisasi olahraga usia dini. *Jurnal Manajemen Olahraga*, 7(1), 35-48.
- Prasetyo, H., & Pratama, A. (2021). Pengaruh sistem informasi terpadu terhadap transparansi lembaga pendidikan non-formal. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Keolahragaan*, 12(3), 201-212.
- Rahmawati, S., & Hidayat, R. (2022). Digitalisasi sekolah sepak bola dalam mendorong pencapaian SDGs di sektor olahraga komunitas. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Olahraga*, 4(1), 78-88.
- Rahmat, M., & Wibowo, S. (2024). Evaluasi System Usability Scale (SUS) pada portal informasi organisasi keolahragaan berbasis web. *Jurnal Teknologi Informasi dan Olahraga*, 8(2), 101-112.



Jayabama: Jurnal Peminat Olahraga

Volume 6 Nomor 2 Tahun 2026

ISSN 3031-3740, Prefix DOI: 10.6732/jayabama.v2i2.3514

<http://ejournal.warunayama.org/index.php/jayabama>

Setyawan, R., & Handayani, T. (2023). Pembinaan sepak bola usia dini berbasis tata kelola profesional di tingkat kabupaten. *Jurnal Kepelatihan Olahraga* , 15(2), 175-186.

Perserikatan Bangsa-Bangsa. (2020). *Laporan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan 2020: Inovasi Transformatif dalam Olahraga Komunitas* . New York: Publikasi PBB.

Wijaya, C., & Utomo, D. (2025). Peran experiential learning pelajar dalam penguatan tata kelola klub olahraga masyarakat. *Jurnal Keolahragaan Nusantara* , 9(1), 12-25.