



Analisis Efektivitas Aplikasi ‘Super Apps’ dalam Proses Pendaftaran Turnamen Olahraga di KONI Kabupaten Tangerang

Irsyad Taufiq Ilham Supardi^{1*}, Binastya Anggara Sekti²

^{1,2}Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Esa Unggul
irsyadtaufiqilham22@gmail.com

Abstract

This study aims to evaluate the effectiveness of the "Super Apps" application in facilitating the registration process for prospective participants in sports tournaments organized by KONI Kabupaten Tangerang. The application is designed to address various obstacles in manual registration, such as time constraints, data input errors, and slow processes. The evaluation is conducted using quantitative methods to measure user satisfaction, system effectiveness, and the application's impact on the number of registrants and the time required to complete the registration process. Data is collected through surveys involving 200 prospective participants who have used the application to register for sports tournaments. Quantitative data analysis is performed using descriptive statistics and regression tests to examine the relationship between the application's ease of use and levels of satisfaction and registration effectiveness. The results indicate that the "Super Apps" application significantly simplifies the registration process, reduces data errors, and accelerates registration time. User satisfaction is also high, with the majority of respondents stating that the application is more efficient compared to manual registration methods. This study provides recommendations for further development of the application in terms of user interface and the integration of additional features that can enhance user experience.

Keywords: Super Apps, Sports Tournament, Registration Process, KONI, System Effectiveness

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas aplikasi "Super Apps" dalam mempermudah proses pendaftaran calon peserta turnamen olahraga yang diselenggarakan oleh KONI Kabupaten Tangerang. Aplikasi ini dirancang untuk mengatasi berbagai hambatan dalam pendaftaran manual, seperti keterbatasan waktu, kesalahan input data, dan proses yang lambat. Evaluasi dilakukan menggunakan metode kuantitatif untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna, efektivitas sistem, serta pengaruh aplikasi terhadap jumlah pendaftar dan waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan proses pendaftaran. Data dikumpulkan melalui survei yang melibatkan 200 calon peserta yang telah menggunakan aplikasi untuk mendaftar turnamen olahraga. Analisis data kuantitatif dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan uji regresi untuk melihat hubungan antara kemudahan penggunaan aplikasi dengan tingkat kepuasan dan efektivitas pendaftaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi "Super Apps" secara signifikan mempermudah proses pendaftaran, mengurangi kesalahan data, dan mempercepat waktu pendaftaran. Tingkat kepuasan pengguna juga tinggi, dengan sebagian besar responden menyatakan bahwa aplikasi ini lebih efisien dibandingkan metode pendaftaran manual. Penelitian ini memberikan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut aplikasi dalam aspek antarmuka pengguna dan integrasi fitur tambahan yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna.

Kata Kunci: Aplikasi Super, Turnamen Olahraga, Proses Pendaftaran, KONI, Efektifitas Sistem

1. Pendahuluan

Dalam era digital yang terus berkembang, teknologi informasi dan komunikasi telah memainkan peran yang semakin penting dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Penggunaan aplikasi mobile telah menjadi tren yang dominan dalam membantu memenuhi kebutuhan sehari-hari, baik dalam hal komunikasi, bisnis, hiburan, maupun aktivitas lainnya [1]. Salah satu konsep yang berkembang dalam aplikasi mobile adalah konsep "Super Apps", yang menawarkan berbagai layanan dan fitur dalam satu platform yang terintegrasi. Super Apps memungkinkan pengguna

untuk mengakses berbagai fungsi dan layanan tanpa harus berpindah aplikasi, sehingga mempermudah aktivitas harian.

Sistem informasi dalam sebuah aplikasi adalah serangkaian komponen terintegrasi yang dirancang untuk mengumpulkan, menyimpan, memproses, dan menganalisis data yang diperlukan, sehingga memungkinkan pengguna untuk mendapatkan informasi yang akurat dan relevan secara efisien. Sistem ini menggabungkan perangkat lunak, perangkat keras, jaringan, dan basis data untuk mendukung operasional dan pengambilan keputusan, serta

menyediakan antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan untuk interaksi dengan pengguna. Tujuannya adalah untuk meningkatkan produktivitas, efektivitas, dan kualitas layanan yang diberikan melalui aplikasi tersebut.

Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kabupaten Tangerang menjalin kerja sama dengan Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo) dalam mengembangkan aplikasi pintar (Smart-App) yang diberi nama KONITNG [2]. Super Apps ini bertujuan untuk memproses pendataan para atlet secara lebih cepat dan akurat, khususnya di Kabupaten Tangerang. Selain itu, aplikasi ini bertujuan memperbarui sistem administrasi dan manajemen atlet serta cabang olahraga di wilayah tersebut. Super Apps ini sudah dapat diunduh melalui Play Store, sehingga aksesibilitasnya lebih mudah bagi masyarakat [2].

Kabupaten Tangerang, sebagai salah satu daerah yang berkembang di Provinsi Banten, juga tidak terlepas dari dampak transformasi digital. Dalam konteks ini, dibutuhkan inovasi teknologi yang dapat membantu memfasilitasi berbagai kegiatan dan kebutuhan masyarakat secara efisien dan terpadu. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi aplikasi "Super Apps" KONITNG yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan atlet Kabupaten Tangerang, dengan fokus pada kegiatan olahraga yang dikelola oleh KONI Kabupaten Tangerang.

Super Apps merupakan solusi modern untuk meningkatkan efisiensi dalam manajemen atlet dan pelaksanaan kegiatan olahraga. Dengan fitur yang menyediakan beragam fungsi seperti pendaftaran online, pembayaran digital, serta informasi terkait kegiatan olahraga dalam satu platform, aplikasi ini diharapkan mampu menciptakan ekosistem digital yang lebih terintegrasi dan mudah diakses oleh masyarakat. Analisis terhadap sistem informasi aplikasi "Super Apps" KONITNG diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai tingkat efektivitas implementasi aplikasi ini dalam meningkatkan partisipasi masyarakat dalam kegiatan olahraga.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini akan berfokus pada evaluasi sistem informasi aplikasi "Super Apps" KONI Kabupaten Tangerang dengan judul "Evaluasi Sistem Informasi Aplikasi 'Super Apps' untuk Mempermudah Pendaftaran Calon Peserta Turnamen Olahraga di KONI Kabupaten Tangerang". Penelitian ini diharapkan dapat mengukur tingkat kesuksesan implementasi aplikasi tersebut serta memberikan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut.

Beberapa permasalahan yang sering timbul dalam pemanfaatan aplikasi 'Super Apps' ini adalah:

'Super Apps' Beberapa cabang belum sepenuhnya memahami cara menggunakan aplikasi Super Apps

KONITNG. Hal ini menghambat kelancaran proses pendaftaran dan pengelolaan data atlet secara digital.

Proses Pendaftaran yang Berjenjang dan Rentan Kesalahan:

Pengiriman Data dari Atlet ke Pengurus Cabang: Atlet harus mengirimkan data pribadi mereka kepada pengurus cabang. Pada tahap ini, ada potensi keterlambatan dan kesalahan dalam pengumpulan data.

Pengiriman Data dari Pengurus Cabang ke Staf KONI: Setelah pengurus cabang menerima data dari atlet, data tersebut dikirimkan ke staf KONI. Proses ini terkadang kurang efisien karena keterbatasan komunikasi antara cabang dan staf KONI.

Revisi Data oleh Staf KONI: Staf KONI akan melakukan revisi terhadap data yang diterima. Jika ada kesalahan atau data yang tidak lengkap, staf harus mengembalikannya ke cabang untuk perbaikan, yang memakan waktu dan berpotensi memperlambat proses pendaftaran.

Input Data ke dalam Aplikasi: Setelah semua data dinyatakan lengkap dan benar, staf KONI baru akan memasukkan data ke dalam aplikasi Super Apps. Proses ini tergantung pada kelengkapan dan ketepatan data yang diterima.

Ketergantungan pada Pengiriman Data oleh Cabang: Jika ada cabang yang tidak mengirimkan data atlet, maka profil atlet tersebut tidak akan terdaftar di aplikasi. Hal ini mengakibatkan atlet dari cabang tersebut tidak dapat mengikuti turnamen atau kegiatan yang diselenggarakan oleh KONI, mengurangi partisipasi mereka dalam kegiatan olahraga.

Dengan demikian, identifikasi masalah ini menunjukkan bahwa kurangnya pemahaman, proses pendaftaran yang berjenjang, serta ketergantungan pada pengiriman data oleh cabang merupakan hambatan utama dalam implementasi aplikasi Super Apps KONITNG.

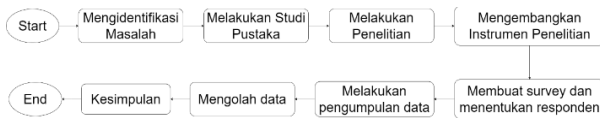
Super Apps adalah aplikasi yang menggabungkan berbagai layanan dalam satu platform. Penggunaan aplikasi ini semakin meluas karena kemampuannya untuk menyediakan berbagai fungsi yang terintegrasi. Dalam konteks KONI Kabupaten Tangerang, Super Apps ini diimplementasikan untuk mempermudah pendaftaran atlet di berbagai cabang olahraga.

Kajian literatur menunjukkan bahwa penerapan sistem informasi dalam dunia olahraga telah memberikan banyak manfaat, termasuk dalam hal peningkatan efisiensi administrasi dan pengurangan kesalahan manusia.

2. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, akan dilakukan dalam beberapa tahap diantaranya yaitu mengidentifikasi masalah, melakukan studi Pustaka, melakukan penelitian,

membuat survey dan menentukan responden, melakukan pengumpulan data dari penelitian yang telah dilakukan, melakukan pengolahan data, dan menyimpulkan temuan dari data dan survey yang telah dianalisis seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Metode penelitian akan dilakukan dengan cara mix methods atau penggabungan antara metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif tentang suatu fenomena dengan memanfaatkan keunggulan dari kedua metode tersebut. Penggunaan mix method dalam penelitian skripsi memberikan fleksibilitas untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasi data dari berbagai perspektif.

Metode kualitatif dilakukan terlebih dahulu dengan pelaksanaan observasi dan wawancara untuk memperoleh data yang dimaksud. Kemudian, metode kuantitatif dilakukan menggunakan survey (kuesioner) yang dilakukan untuk memperoleh data dari sudut pandang pengguna yang akan digunakan untuk menganalisis tingkat kesuksesan dari suatu aplikasi. Fokus penelitian ini adalah Sistem Informasi Super Apps Koni Kabupaten Tangerang yang dikelola dan dibangun oleh Kabupaten Tangerang. Metode pengambilan data dilakukan dengan cluster sampling dengan menyebar kuesioner kepada pengguna Sistem Informasi Super Apps Koni Kabupaten Tangerang yang berada di kabupaten Tangerang dan sekitarnya.

Dalam melakukan penelitian, penting untuk mempertimbangkan serta menentukan objek penelitian. Objek penelitian ditentukan berdasarkan permasalahan yang menjadi fokus penelitian untuk mengidentifikasi solusi terhadap isu yang muncul. Dalam penelitian ini, objek penelitian adalah kabupaten Tangerang yang memiliki Sistem Informasi Super Apps Koni Kabupaten Tangerang yang digunakan sebagai sarana pelayanan public secara online dilingkungan Kabupaten Tangerang.

3. Hasil dan Pembahasan

Beberapa User Interface yang utama dari Super Apps adalah sebagai berikut:

Landing Page pada Gambar 2 merupakan tampilan pertama saat pengguna membuka aplikasi, landing page pada umumnya menampilkan judul dari aplikasi yang dibuka dan diberi waktu beberapa saat untuk menampilkan judul tersebut kemudian baru masuk pada tampilan utama dari aplikasi.



Gambar 2. Landing Page



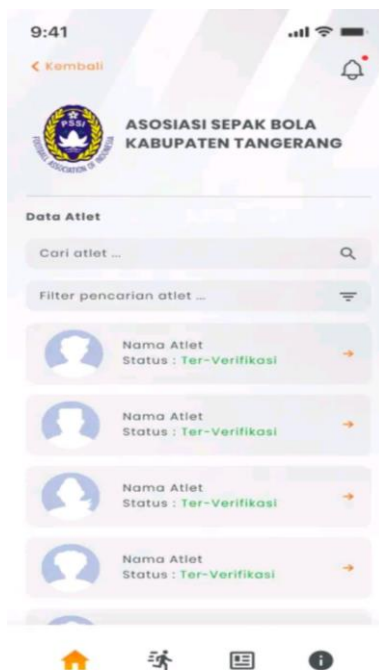
Gambar 3. Beranda

Pada Gambar 3 terdapat ikon rumah atau bilah navigasi yang memuat tautan cepat ke fitur utama seperti berita, cabang olahraga, informasi, pemberitahuan. Ini memungkinkan pengguna untuk langsung menuju halaman yang mereka inginkan tanpa perlu banyak mengklik.

Menu "Pilihan Cabang Olahraga" pada Gambar 4 dalam aplikasi KONITNG dirancang untuk memudahkan pengguna dalam mengakses informasi terkait berbagai cabang olahraga (cabor) yang terdaftar di bawah naungan KONI Kabupaten Tangerang. Menu ini merupakan pusat informasi yang terorganisir, memberikan pengguna akses cepat dan mudah ke detail tentang setiap cabang olahraga.



Gambar 4. Pilih Cabor



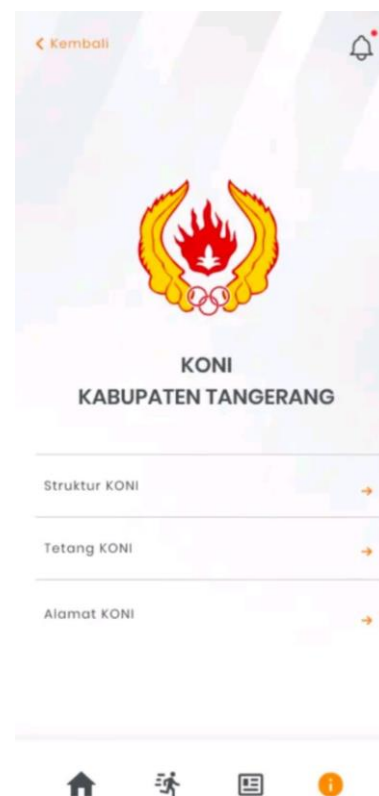
Gambar 5. Input Data

Pada halaman di Gambar 5 terdapat text field untuk menampung data mengenai atlet serta untuk melakukan penyimpanan data atlet. Data ini lah yang nantinya dilakukan pengecekan oleh staff. Sehingga, pengguna diharapkan untuk mengisi datanya dengan benar agar tidak harus melakukan pengulangan dalam mengisi data atlet ini.



Gambar 6. Pemberitahuan

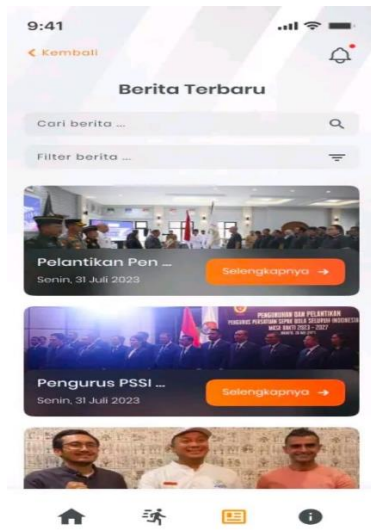
Di pojok kanan atas pada Gambar 6, terdapat ikon lonceng yang akan menampilkan notifikasi penting terkait pendaftaran, validasi data, atau pengumuman dari KONI. Pengguna dapat dengan mudah melihat dan mengakses pemberitahuan terbaru.



Gambar 7. Information

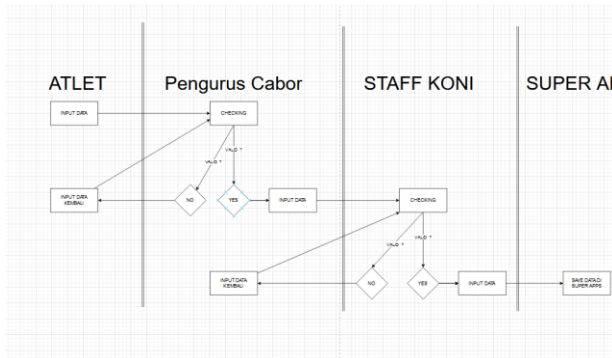
Menu "Informasi" pada Gambar 7 dalam aplikasi KONITNG dirancang untuk menjadi sumber utama bagi pengguna yang mencari pengetahuan dan

pembaruan terkini terkait olahraga, khususnya yang berhubungan dengan kegiatan dan program yang dijalankan oleh KONI Kabupaten Tangerang.



Gambar 8. Berita

Menu "Berita" dalam Gambar 8 aplikasi KONITNG adalah pusat informasi terkini yang dirancang untuk memberikan pengguna akses cepat ke perkembangan terbaru dalam dunia olahraga, khususnya yang terkait dengan kegiatan dan program yang diselenggarakan oleh KONI Kabupaten Tangerang. Menu ini mengumpulkan berita, artikel, dan informasi penting lainnya dalam satu tempat.



Gambar 8. Sistem Berjalan

Penjelasan Gambar 8 adalah sebagai berikut:

Atlet → Pengurus Cabor: Atlet mengirimkan data.

Pengurus Cabor → Atlet (Jika Ada Revisi): Pengurus Cabor meminta perbaikan data jika ada kesalahan atau kekurangan.

Pengurus Cabor → Staf KONI: Pengurus cabor mengirimkan data ke staf KONI.

Staf KONI → Pengurus Cabor (Jika Ada Revisi): Staf KONI meminta perbaikan data jika ada kesalahan atau kekurangan.

Staf KONI → Input ke Super Apps: Setelah data lengkap, staf KONI memasukkan data ke Super Apps.

Output di Super Apps: Data tersimpan dan digunakan untuk administrasi lebih lanjut.

Menurut Abdul Kadir (2014:61), Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan [3]. Menurut Sutabri (2012:3), Sistem adalah suatu kumpulan atau himpunan dari suatu unsur, komponen atau variable yang terorganisasi, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain dan terpadu [4].

Menurut Sutarman (2012:13), Sistem adalah kumpulan elemen yang saling berhubungan dan berinteraksi dalam satu kesatuan untuk menjalankan suatu proses pencapaian satu tujuan utama [5]. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem merupakan sekumpulan elemen, himpunan dari suatu unsur, komponen fungsional yang saling berhubungan dan berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan yang diharapkan [3].

Menurut Kelly (2011:10), informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang. Definisi tersebut merupakan definisi informasi dalam pemakaian sistem informasi [6].

Menurut Carlos Coronel and Steven Morris (2016:4) informasi adalah hasil dari data mentah yang telah diproses untuk memberikan hasil di dalamnya. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa informasi adalah hasil dari data mentah yang telah di olah sehingga mempunyai makna [7]. Dari berbagai definisi yang dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa informasi adalah hasil dari pengolahan data mentah yang telah melalui proses transformasi sehingga menjadi sesuatu yang bermakna dan bermanfaat bagi pengguna dalam pengambilan keputusan. Informasi yang baik harus relevan, akurat, dan tepat waktu agar dapat mendukung tindakan dan perencanaan baik dalam konteks pribadi, bisnis, maupun organisasi.

Oleh karena itu, dalam sistem informasi, pengelolaan data yang tepat sangat penting untuk menghasilkan informasi yang berkualitas tinggi.

Sistem Informasi atau biasa disingkat dengan SI merupakan suatu sistem yang mengkombinasikan antara aktivitas manusia dan penggunaan teknologi, yang berfungsi untuk mengumpulkan, menyimpan, mengelola dan menyebarkan informasi yang relevan bagi sebuah organisasi. Penggunaan teknologi ini termasuk perangkat keras, perangkat lunak, orang, database, dan prosedur yang bekerja secara bersama-sama [8].

Sistem informasi bukan hanya sekedar infrastruktur teknologi, tetapi merupakan jantung dari operasional bisnis modern. Dengan memahami peranan dan

komponen sistem informasi, Perusahaan atau organisasi dapat memanfaatkannya secara optimal untuk meningkatkan efisiensi, pengambilan Keputusan dan daya saing di pasar [8]. Sehingga, Sistem Informasi adalah bagian integral dari operasional bisnis dan organisasi modern. Dengan memadukan teknologi, prosedur, dan sumber daya manusia, SI membantu mengelola data dan informasi yang relevan untuk pengambilan keputusan yang lebih cepat dan tepat. Penggunaan SI secara optimal memungkinkan perusahaan atau organisasi meningkatkan efisiensi, mendorong inovasi, serta menciptakan keunggulan kompetitif di pasar. Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam tentang peran dan komponen SI sangat penting untuk memaksimalkan manfaatnya dalam mendukung kesuksesan bisnis atau organisasi.

Komite Olahraga Nasional Indonesia Kabupaten Tangerang didirikan di Kabupaten Tangerang dengan Pusat di Surakarta pada tanggal 15 Oktober 1938. Pendiri Komite Olahraga Nasional Indonesia Kabupaten Tangerang adalah Sutardjo Hadikusumo.

Komarudin selaku Ketua Umum KONI Kabupaten Tangerang mengatakan, Pengantian pengurus dalam suatu organisasi sangatlah lumrah dan itu sangat dinamis demi keberlangsungan suatu organisasi, maka ciptakanlah koordinasi dan komunikasi yang baik antara pengurus, anggota, masyarakat dan pemerintah daerah. Karena dengan sinergitas dan komunikasi yang baik mampu menggali potensi para atlet

Dalam struktur Organisasi Koni Kabupaten Tangerang, terdapat banyak peran penting yang bertanggung jawab atas pengambilan keputusan dan pengelolaan. Tiga posisi penting yang akan dibahas adalah Ketua Umum, Sekretaris Umum, dan Kepala Bidang Pengolahan Data. Ketua Umum adalah Bapak Eka Wibayu. Sekretaris Umum Operasional Bapak Adang Akbarudi, Kepala Bidang Pengumpulan dan Pengolahan Data Bapak H. Abdullah.

Ketua Umum, juga dikenal sebagai Ketum, adalah kepala tertinggi dalam organisasi Koni Kabupaten Tangerang [9]. Beliau bertanggung jawab untuk menjalankan operasional sehari-hari Koni serta mengarahkan strategi umum Koni Kabupaten Tangerang. Fungsi penting Ketua Umum di Koni Kabupaten Tangerang adalah :

Mewakili Ketua Umum dan Wakil Ketua umum apabila berhalangan hadir di acara acara Koni Kabupaten Tangerang.

Mengordinasi, mengarahkan dan bertanggung jawab terhadap kegiatan kerja kesekretariatan Koni.

Melaksanakan kegiatan-kegiatan ke-tatausahaan, pembinaan personil, pembina material, perlengkapan dan kegiatan pembinaan kerumahaan Koni Kabupaten Tangerang.

Pengumpulan dan Pengolahan Data, juga dikenal sebagai Kabid Pengolahan Data, adalah Bidang yang bertanggung jawab atas Masalah Bagian Pengolahan Data yang terjadi di Koni Kabupaten Tangerang . Fungsi Kabid Pengolahan Data meliputi :

Membantu Ketua Umum dalam bidang Pengumpulan dan Pengolahan Data,

Menyusun rancangan program kerja KONI dalam bidang Pengumpulan dan Pengolahan Data,

Mengkoordinir setiap kegiatan dalam bidang Pengumpulan dan Pengolahan Data dalam rangka kegiatan Kejuaraan Daerah (PORPROV), Kejurnas, Kejurwil, Pra PON dan PON

Mengkoordinir setiap kegiatan anggota KONI Kabupaten Tangerang dalam bidang Pengumpulan dan Pengolahan Data dan memberikan pengarahan, petunjuk dan pedoman khusus di bidang Pengumpulan dan Pengolahan Data dalam setiap kegiatan yang dilaksanakan oleh Pengurus Cabang Olahraga atau Badan Olahraga Fungsional dan KONI kabupaten,,

Melaksanakan Penyusunan laporan bidang Pengumpulan dan Pengolahan Data secara pribadi,

Bertindak sebagai nara sumber dalam bidang Pengumpulan dan Pengolahan Data pada setiap MUSORKAB, Rapat Kerja dan Rapat Pleno.

Organisasi Komite Olahraga Nasional Kabupaten Tangerang memiliki 9 Bidang Pelaksana yang dikepalai oleh Wakil Ketua. Tiap Bidang memiliki 4-5 anggota pelaksana. Wakil Ketua Umum bertanggung jawab atas operasional cabang perusahaan. Berikut ini adalah beberapa tugas umum yang dilakukan oleh Manajer Cabang Koni Kabupaten Tangerang.

Bidang Pembinaan Prestasi : Menyusun Rancangan program kerja Koni dalam bidang pembinaan prestasi dalam rangka kegiatan Kejuaraan Kabupaten, dan POPRPROV,

Bidang Sport Science,IPTEK, Pendidikan Pelatih: Mempersiapkan dan merencanakan program penataran atau pelatihan atlet, wasit dan pelatih serta tenaga olahraga,

Bidang Pengumpulan dan Pengolahan Data : Mengkoordinir setiap kegiatan anggota Koni Kabupaten Tangerang dalam bidang pengumpulan dan pengolahan data dan memberikan pengarahan, petunjuk, dan pedoman khusus di bidang pengumpulan dan pengolahan data dalam setiap kegiatan yang dilaksanakan oleh pengurus Cabang Olahraga atau Badan Olahraga Fungsional dan Koni Kabupaten Tangerang,

Bidang Organisasi : Menyusun rancangan Program kerja Koni Kabupaten Tangerang dalam Bidang Organisasi,

Bidang Media Humas : Mengkoordinir dan mempersiapkan materi berita yang akan disampaikan ke masyarakat melalui media massa,

Bidang Perencanaan Program dan Anggaran: Membantu Ketua Umum dalam Bidang rencana program dana anggaran,

Bidang Mobilisasi sumberdaya, Kerjasama dan Kesejahteraan Pelaku Olahraga : Mencari dan menciptakan peluang-peluang promosi dan sponsorship untuk kegiatan olahraga yang berkaitan dengan kegiatan Koni Kabupaten Tangerang, Pengurus Cabang Olahraga dan kegiatan lainnya, dari pihak Swasta, BUMD, BUMN dan lainnya,

Bidang Penelitian Dan Pengembangan : Membantu Ketua Umum dalam Bidang Penelitian dan Pengembangan,

Bidang Hukum : Membantu Ketua Umum dalam Pembinaan Hukum Olahraga di Koni.

Wakil Ketua sangat penting untuk kesuksesan bidang-bidangnya, dan kontribusi mereka dapat memengaruhi pertumbuhan dan reputasi Koni. Wakil Ketua biasanya juga perlu memiliki kepemimpinan yang kuat.

Indikator Penelitian Variable Penelitian: Bagian ini menjelaskan tentang langkah-langkah yang diambil untuk mengidentifikasi variabel dalam konteks penelitian. Variabel penelitian akan dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sehingga dapat diperoleh data kuantitatif yang kemudian akan diolah melalui analisis statistik. Dalam penelitian ini, skala Likert digunakan untuk memberikan tanggapan, dengan skala jawaban antara 1 hingga 5.

Variabel-variabel tersebut dapat dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu variabel eksogen dan endogen. Menurut Sugiyono (Amalia & Azizah, 2022), variabel eksogen, yang sering disebut sebagai faktor luar, berperan penting dalam menyebabkan atau memengaruhi perubahan pada variabel lain yang terkait. Sementara itu, variabel endogen merupakan variabel yang terpengaruh oleh variabel eksogen dan dapat mengalami perubahan nilai-nilainya. Hal ini menunjukkan bahwa variabel endogen tergantung pada variabel eksogen, dan perubahan pada variabel eksogen akan memengaruhi variabel endogen.

Yang termasuk kedalam variable endogen yang termuat pada riset yang diselenggarakan oleh penulis adalah: Variabel Kepuasan Pengguna, Variabel Kepercayaan, Variabel Penggunaan, Manfaat Bersih.

Penelitian ini menggunakan skala likert sebagai Teknik penilaian melalui pemberian skor dari 1-5.

Super Apps aplikasi all-in-one guna mengakses banyak layanan sekaligus. Gabungan layanan tersebut diciptakan demi memenuhi kebutuhan pengguna. Setiap layanan yang tersedia di aplikasi tersebut bisa

merupakan garapan dari aplikasi itu sendiri, bisa juga merupakan layanan pihak ketiga. Gabungan semacam ini menciptakan ekosistem monopoli karena pengguna tidak perlu lagi harus berpindah aplikasi [10]. Sebagai inovasi teknologi, berfungsi sebagai platform multifungsi yang mengintegrasikan berbagai layanan dan modul untuk mengoptimalkan pengelolaan atlet dan cabang olahraga di wilayah Kabupaten.

Tangerang. Aplikasi ini dirancang untuk memperbarui sistem administrasi atau manajemen sehingga lebih efisien dan terstruktur. Dengan demikian, Super Apps tidak hanya mempermudah administrasi tetapi juga meningkatkan transparansi dan koordinasi antar pihak yang terlibat.

Merancang aplikasi adalah proses mendefinisikan dan merencanakan aplikasi perangkat lunak.

Model pengembangan sistem adalah kerangka kerja yang digunakan untuk mengembangkan sistem perangkat lunak

Metode pengumpulan adalah teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data untuk penelitian

Sistem Informasi Menurut Rommey (1997: 16) adalah yang diselenggarakan cara untuk mengumpulkan, memasukkan, mengolah dan menyimpan data dan terorganisir cara untuk menyimpan, mengelola, mengendalikan dan melaporkan informasi dengan cara yang suatu organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan [11]. Sistem informasi Menurut Turban, McLean, dan Wetherbe (1999) adalah sebuah system informasi yang mempunyai fungsi mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk tujuan yang spesifik [11]. Secara keseluruhan, sistem informasi berfungsi sebagai tulang punggung organisasi dalam mengelola informasi dengan cara yang mendukung pencapaian tujuan strategis. Sistem ini memainkan peran krusial dalam memastikan organisasi dapat beroperasi dengan efisien, tanggap terhadap perubahan, serta mampu menghadapi tantangan yang ada dengan lebih baik. Dalam konteks KONI Kabupaten Tangerang, implementasi Super Apps diharapkan dapat membawa perbaikan signifikan dalam manajemen olahraga, terutama dalam hal administrasi dan pengelolaan data atlet dan cabang olahraga.

Analisis model pengukuran dilaksanakan guna mengevaluasi apakah data yang dipakai dapat dianggap valid dan reliabel untuk proses pengukuran (Amalia & Azizah, 2022). Analisis outer model menetapkan hubungan antara tiap-tiap indikator dan variabel yang mendasarinya. Dengan itu, outer mendefinisikan bagaimana setiap indikasi terhubung ke variabel latennya.

Pada pengukuran outer model ini, akan dilakukan pengukuran yang meliputi pengukuran korelasi/hubungan antara indikator dalam penelitian

dengan variabel laten terlibat. Dengan memahami hubungan ini, akan dapat dinilai validitas dan reliabilitas dari model penelitian yang dipergunakan. Menurut ghozali dalam (Amalia & Azizah, 2022) pengukuran outer model atau measurement model dilakukan dengan Mengevaluasi keandalan item, keandalan internal atau konsistensi internal, rata-rata varians ekstrak, dan validitas diskriminan dari data yang telah dianalisis.

Uji Validitas: Teknik pengukurannya dilakukan dengan melibatkan analisis untuk menghitung total nilai semua pertanyaan dari sebuah variabel memakai rumus korelasi product moment, jumlahkan nilai setiap pertanyaan. Sehingga memungkinkan untuk membandingkan setiap nilai variabel dengan nilai total variabel lainnya. SmartPLS menjadi program yang dipakai dalam aktivitas olah data pada riset ini, sebagai alat untuk menilai validitas penelitian seperti terlihat pada Persamaan 1.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}} \quad (1)$$

X adalah Skor Item, Y adalah Skor Total, XY adalah Skor Pertanyaan, N adalah Jumlah Responden yang diuji coba, r_{xy} adalah Korelasi Produk moment

Validitas atau nonvaliditas nilai r akan ditentukan dengan melakukan perbandingan nilai r hitung (nilai korelatif produk moment) dengan nilai r tabel. Jika nilai r hitung lebih besar dari nilai r tabel dan nilai r positif signifikan, maka kita dapat menyimpulkan bahwa hipotesis tersebut valid.

Uji reabilitas pada Persamaan 2 mengevaluasi ketergantungan dan koherensi temuan penelitian melalui pemanfaatan beberapa metodologi penelitian dalam kondisi yang berbeda-beda (lokasi dan waktu). Secara khusus, konsep dari pengujian realibilitas mengacu pada derajat konsistensi skor yang diperoleh dari indikator-indikator pada kuesioner. Pada hakikatnya tujuan uji realitas adalah untuk menilai keakuratan skala ukur yang dipergunakan dalam instrumen penelitian.

Pengujian ini memiliki tujuan utama yakni guna menilai keandalan alat ukur yang dipergunakan peneliti kuantitatif.

0 = Tidak memiliki reliabilitas (*no reliability*); >.70 = Reliabilitas yang dapat diterima (*Acceptable reliability*); >.80 = Reliabilitas yang baik (*good reliability*); 90 = Reliabilitas yang sangat baik (*excellent reliability*); 1= Reliabilitas sempurna (*perfect reliability*)

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} - \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right\} \quad (2)$$

K adalah rata-rata kuadrat objek, $\sum s^2$ adalah Rata-rata kuadrat kesalahan, s^2 adalah Varians total.

Analisis Model Struktural (Inner Model): Pengukuran inner model model diukur untuk mengetahui sejauh mana pengaruh antar variabel dan total dampak variabel terhadap sistem yang dianalisis. Uji ini dilakukan agar peneliti dapat melihat bagaimana hubungan antara konstruk atau variabel laten. Sejumlah pengujian yang nantinya dilaksanakan pada riset ini, mencakup :

Uji Parsial (Uji-t) Pelaksanaan Uji-t ditujukan guna mencari tahu kontribusi individu dari tiap-tiap variabel terhadap variabel terikat melalui pengujian uji koefisien regresi setiap variabel bebas. Jika suatu variabel terikat dipengaruhi secara signifikan, berpengaruh atau tidaknya terhadap variabel terikat maka digunakan Persamaan 3.

$$t = \frac{(r \sqrt{n}-1)}{\sqrt{n}-r^2} \quad (3)$$

t adalah distribusi t, r adalah koefisien kerelasi parsial, r^2 adalah koefisien determinasi, n adalah jumlah data

Alasan menentukan keputusan tes parsial terdiri dari beberapa hal, yakni:

Hal ini dapat disimpulkan bahwa variabel X secara signifikan mempengaruhi variabel Y ketika nilai signifikansinya kurang dari 0,05 atau jumlah t melebihi nilai t dari tabel. Ini menunjukkan bahwa dua variabel memiliki hubungan yang kuat, dengan variabel X mempengaruhi kecenderungan untuk memodifikasi Y.

Disisi lain, jelas bahwa variabel X tidak memiliki efek yang dapat diidentifikasi pada variabel Y apakah nilai signifikansi lebih tinggi dari 0,05 atau jumlah t lebih rendah dari nilai t dalam tabel. Akibatnya, tidak ada dukungan statistik untuk klaim bahwa dua variabel memiliki asosiasi yang berarti.

Uji Koefisien Determinasi: Kofisien determinasi yang dilambangkan dengan R^2 berkisar antara nol (0) sampai satu (1), yaitu ($0 < R^2 < 1$). Nilai R^2 yang bernilai paling rendah memperlihatkan bahwa variabel independen X memiliki keterbatasan kemampuan guna melakukan penjelasan mengenai fluktuasi variabel dependen. Koefisien determinasi yang mendekati satu (1) menunjukkan bahwa variabel independen memuat hampir seluruh informasi yang dibutuhkan guna melakukan prediksi secara akurat variasi variabel dependen, yang memiliki rumus seperti pada Persamaan 4.

$$Kd = R^2 \times 100\% \quad (4)$$

Kd adalah Koefisien determinasi, R^2 adalah Koefisien korelasi

Analisis Klaster: Klasterisasi Klasterisasi atau clustering merupakan sebuah proses untuk membagi data menjadi beberapa kelompok agar semua elemen dari setiap partisi memiliki kesamaan berdasarkan suatu matriks tertentu (Talakua et al., 2017). adalah metode analisis data yang berupaya mengkategorikan individu

atau item ke dalam kelompok berbeda berdasarkan ciri-cirinya yang berbeda. Tujuannya adalah untuk membuat pengelompokan dimana individu atau objek dalam setiap kelompok berbagi properti yang serupa. Dalam penelitian ini akan dipergunakan algoritma K-Means. Mengutip dari Han dan Kamber dalam (Samosir et al., 2024). K-Means adalah algoritma pengelompokan non-hierarki yang bertujuan untuk membagi data tertentu menjadi satu atau lebih cluster atau kelompok, sehingga memudahkan identifikasi cluster berdasarkan kesamaan data dalam riset.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, sukses memiliki arti yang sederhana tapi mendalam. Kata “sukses” didefinisikan sebagai berhasil atau beruntung. Sehingga, kesuksesan berarti keberhasilan atau keberuntungan. Dalam konteks sistem informasi, kesuksesan dapat diukur berdasarkan kemampuan sistem tersebut dalam memberikan nilai dan manfaat bagi penggunaannya. Sistem informasi dinyatakan sukses apabila kualitas sistem dan informasi yang dihasilkannya mampu memenuhi harapan dan memberikan kepuasan kepada pengguna. Kepuasan ini tidak hanya mendorong pengguna untuk kembali menggunakan sistem tersebut, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kinerja pengguna di dalam perusahaan [12]. Kesuksesan sistem informasi tidak hanya diukur dari kualitas teknis sistem, tetapi juga dari kepuasan pengguna dalam menggunakan sistem tersebut. Jika sebuah sistem informasi mampu memberikan layanan yang berkualitas, menghasilkan informasi yang relevan, dan meningkatkan kinerja pengguna, maka sistem tersebut dapat dinyatakan sukses. Kepuasan pengguna yang berkelanjutan merupakan indikator penting bahwa sistem tersebut berhasil memenuhi tujuan dan harapan organisasi.

penelitian menunjukkan bahwa aplikasi 'Super Apps' secara signifikan mempermudah proses pendaftaran, mengurangi kesalahan data, dan mempercepat waktu pendaftaran. Sebagian besar responden menyatakan puas dengan kemudahan penggunaan aplikasi ini. Selain itu, data juga menunjukkan bahwa aplikasi ini membantu meningkatkan jumlah pendaftar karena proses yang lebih cepat dan efisien.

Diskusi lebih lanjut menunjukkan bahwa meskipun aplikasi ini efektif, ada beberapa area yang masih perlu ditingkatkan, seperti antarmuka pengguna dan integrasi fitur tambahan.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap sistem informasi aplikasi Super Apps yang digunakan oleh KONI Kabupaten Tangerang untuk pendaftaran atlet, beberapa kesimpulan dapat diambil: Kurangnya Pemahaman dan Penggunaan Optimal. Banyak pengurus cabang olahraga (cabor) masih belum sepenuhnya memahami cara penggunaan aplikasi Super Apps, sehingga menyebabkan proses pendaftaran atlet

sering kali tertunda. Alur pendaftaran yang melibatkan banyak pihak, mulai dari atlet, pengurus cabor, hingga staf KONI, cenderung membuat prosesnya menjadi panjang dan rentan terhadap kesalahan. Proses Pendaftaran yang Kompleks dan Manual. Meskipun Super Apps dirancang untuk mempermudah pengelolaan data atlet, sebagian besar proses pengumpulan dan pengiriman data masih dilakukan secara manual. Hal ini menyebabkan penundaan dalam verifikasi data, sehingga berpotensi menghambat administrasi dan partisipasi atlet dalam kegiatan olahraga. Keterlambatan dalam Revisi dan Input Data. Proses revisi dan perbaikan data yang tidak akurat atau tidak lengkap memakan waktu, karena harus melalui beberapa iterasi antara pengurus cabor dan staf KONI. Keterlambatan dalam input data ke dalam aplikasi Super Apps juga sering terjadi akibat kurangnya integrasi dan automasi dalam sistem. Potensi Aplikasi Super Apps untuk Meningkatkan Efisiensi Aplikasi Super Apps memiliki potensi besar untuk meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan data atlet dan kegiatan olahraga di Kabupaten Tangerang. Namun, implementasi optimal belum tercapai karena hambatan- hambatan teknis dan kurangnya pemahaman oleh pengguna. Berdasarkan kesimpulan, beberapa saran yang dapat diusulkan untuk meningkatkan performa dan efektivitas aplikasi Super Apps KONI Kabupaten Tangerang adalah sebagai berikut: Pelatihan dan Sosialisasi Intensif untuk Pengurus Cabor. Perlu diadakan pelatihan dan sosialisasi lebih lanjut untuk pengurus cabor terkait cara penggunaan aplikasi Super Apps. Dengan pemahaman yang lebih baik, diharapkan proses pendaftaran atlet dapat dilakukan dengan lebih cepat dan tepat. Sosialisasi ini juga dapat mencakup petunjuk teknis penggunaan aplikasi dan penyederhanaan alur pendaftaran. Otomatisasi dan Integrasi Data Untuk mengurangi kesalahan dan keterlambatan dalam pengumpulan data, disarankan agar sistem aplikasi diperbarui dengan fitur integrasi otomatis. Misalnya, atlet dapat langsung mengisi data pribadi mereka melalui aplikasi, sehingga mengurangi keterlibatan manual pengurus cabor dalam pengiriman data. Fitur validasi otomatis juga dapat ditambahkan untuk meminimalkan kesalahan data.

Daftar Rujukan

- [1] M Danuri, “Perkembangan dan transformasi teknologi digital,” vol. 15, 2019.
- [2] Rodi Iswan, “KONI Kabupaten Tangerang dan Diskominfo Jalin Kerja Sama Kembangkan Aplikasi Smart App,” Oct. 2023, Accessed: Aug. 13, 2024. [Online]. Available: <https://www.bidiktangsel.com/banten-raya/97010247403/koni-kabupaten-tangerang-dan-diskominfo-jalin-kerja-sama-kembangkan-aplikasi-smart-app>
- [3] Abdul Khadir, *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2014.
- [4] Tata Sutabri, *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2012.
- [5] Sutarman, *Pengantar Teknologi Informasi*. Bumi Aksara, 2012.
- [6] Kelly, *Data Management*. 2011.

- [7] Carlos Coronel and Steven Morris, *Database Systems: Design, Implementation, & Management*, 12th edition. Boston, Massachusetts, USA, 2017.
- [8] “Apa yang Dimaksud Dengan Sistem Informasi: Pengertian dan Manfaat,” Mar. 2024.
- [9] Mulyadi, “Aklamasi, Eka Wibayu Terpilih Ketua Umum KONI Kabupaten Tangerang 2023-2027,” May 2023, Accessed: Aug. 13, 2024. [Online]. Available: <https://www.radarbanten.co.id/2023/05/11/aklamasi-eka-wibayu-terpilih-ketua-umum-koni-kabupaten-tangerang-2023-2027/>
- [10] “Definisi Super Apps Adalah,” Apr. 2023, Accessed: Aug. 13, 2024. [Online]. Available: <https://amartha.com/en/blog/tech/business/super-apps-adalah-definisi-kelebihan-dan-karakteristiknya/>
- [11] rima, “Definisi tentang sistem informasi dari berbagai para ahli, fungsi dan manfaat sistem informasi,” Sep. 2023, Accessed: Aug. 13, 2024. [Online]. Available: <https://medium.com/@imaaalakhfas/definisi-tentang-sistem-informasi-dari-berbagai-para-ahli-fungsi-dan-manfaat-sistem-informasi-ca1e92d939b7>
- [12] Pengaruh kualitas sistem kualitas informasi dan kualitas layanan terhadap kepuasan pengguna sakti pada kppn gorontalo,” Aug. 2022.
- [13] Na’am J., Harlan J., Madenda S., and Wibowo E. P. 2016. Identification of the Proximal Caries of Dental X-Ray Image with Multiple Morphology Gradient Method. *International Journal on Advanced Science, Engineering and Information Technology (IJASEIT)*, 6(3), pp. 343-346. doi:10.18517/ijaseit.6.3.827.
- [14] Na’am J., 2017. Edge Detection on Objects of Medical Image with Enhancement multiple Morphological Gradient (EmMG) Method. *4th Proc. EECSI*. 23-24 Sep. 2017. Yogyakarta: Indonesia. doi=10.1109/EECSI.2017.8239085