Semar: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 2, No. 2, Desember 2026, pp. 40-48
e-ISSN: 3090-1197

Pendampingan dan Implementasi Sistem Elektronik Pertandingan untuk Mendukung Digitalisasi Manajemen Kompetisi Shorinji Kempo pada POPDA DIY 2026

Troy[1], Adithya Kusuma Whardana[2]

[1]Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Jl. Parangtritis Km. 6,5, Glondong, Sewon, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia

[2]Tanri Abeng University, Jl. Swadarma Raya No.58, Ulujami, Pesanggrahan, Jakarta Selatan, Indonesia

Informasi Artikel

Riwayat artikel:
Received: 1 Mei 2026
Revised: 1 Agustus 2026
Accepted: 18 Agustus 2026

Kata kunci:
Manajemen pertandingan
POPDA DIY
Sentaku
Shorinji kempo
Sistem elektronik pertandingan

Abstrak

Pengelolaan pertandingan pada kegiatan POPDA DIY 2026 cabang olahraga Shorinji Kempo masih menghadapi berbagai kendala, seperti pencatatan data secara manual, penyusunan jadwal pertandingan, pengelolaan bagan kompetisi, hingga rekapitulasi hasil yang belum terintegrasi sehingga berpotensi menimbulkan keterlambatan, inkonsistensi data, dan rendahnya efisiensi administrasi. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan mendampingi Persaudaraan Beladiri Kempo Indonesia (PERKEMI) Daerah Istimewa Yogyakarta dalam mengimplementasikan Sistem Elektronik Pertandingan (SENTAKU) sebagai platform digital untuk mendukung pengelolaan kompetisi secara terintegrasi. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan implementatif-partisipatif yang meliputi identifikasi kebutuhan, konfigurasi sistem, pelatihan pengguna, implementasi pada kegiatan POPDA DIY 2026, pendampingan selama pelaksanaan pertandingan, serta evaluasi penggunaan sistem. SENTAKU mengintegrasikan pengelolaan kategori pertandingan, penyusunan bagan, penjadwalan, pencatatan hasil pertandingan, monitoring pelaksanaan, hingga rekapitulasi perolehan medali secara real-time dalam satu platform berbasis web. Hasil implementasi menunjukkan bahwa sistem mampu meningkatkan efisiensi pengelolaan pertandingan melalui percepatan proses administrasi, mengurangi potensi kesalahan pencatatan, meningkatkan konsistensi data, mempermudah koordinasi panitia, serta mendukung transparansi penyajian informasi pertandingan. Dengan demikian, penerapan SENTAKU memberikan kontribusi nyata terhadap digitalisasi manajemen kompetisi olahraga dan meningkatkan kualitas tata kelola penyelenggaraan pertandingan pada POPDA DIY 2026 cabang Shorinji Kempo.

Penulis korespondensi:
Adithya Kusuma Whardana,
adithyawhardana29@gmail.com

DOI: https://doi.org/10.54732/semarjpkm.v2i2.1

This is an open access article under the CC–BY license.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan mendasar dalam berbagai sektor, termasuk dalam pengelolaan kegiatan olahraga. Transformasi dari sistem manual menuju sistem berbasis komputer menjadi kebutuhan penting untuk meningkatkan efisiensi operasional, mempercepat proses pengolahan data, serta mendukung pengambilan keputusan yang lebih tepat dan berbasis data [1].

Meskipun demikian, dalam praktik di lapangan, pengelolaan pertandingan olahraga, khususnya di tingkat daerah, masih banyak dilakukan secara konvensional [2], [3]. Kegiatan seperti pencatatan peserta, penyusunan jadwal pertandingan, hingga pengolahan hasil kompetisi umumnya belum terintegrasi dalam suatu sistem yang terotomatisasi. Kondisi ini berpotensi menimbulkan berbagai permasalahan, antara lain keterlambatan dalam pengolahan data, ketidakkonsistenan pencatatan, serta rendahnya efisiensi dalam penyusunan laporan [4], [5]. Permasalahan serupa juga terjadi pada aktivitas administrasi lainnya yang belum terdigitalisasi, sehingga berdampak pada kurang optimalnya pelayanan dan pengelolaan data [6], [7].

Dalam konteks tersebut, implementasi sistem informasi menjadi salah satu pendekatan yang efektif untuk mendukung transformasi digital organisasi. Pemanfaatan sistem informasi berbasis web memungkinkan proses pengelolaan data dan penyampaian informasi dilakukan secara lebih cepat, fleksibel, serta dapat diakses secara daring oleh berbagai pemangku kepentingan [8], [9]. Selain meningkatkan efisiensi operasional dan akurasi pengelolaan data, implementasi sistem informasi juga berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pengambilan keputusan dan efektivitas layanan organisasi [10], [11].

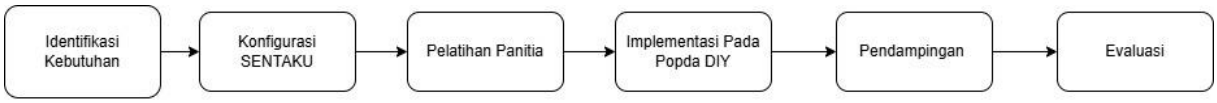
Sistem Elektronik Pertandingan (SENTAKU) dikembangkan sebagai platform berbasis web yang dirancang untuk mendukung manajemen event olahraga secara terintegrasi, khususnya pada cabang olahraga Shorinji Kempo. Sistem ini dilengkapi dengan berbagai fitur utama, antara lain pengelompokan kategori pertandingan (kelompok umur, tingkat embu, dan kelas berat badan), pengaturan nomor pertandingan, pendaftaran peserta, serta pengolahan dan publikasi hasil pertandingan secara real-time. Dengan penerapan sistem ini, proses pengelolaan pertandingan yang sebelumnya dilakukan secara manual dapat ditransformasikan menjadi lebih terstruktur, sistematis, dan terdokumentasi dengan baik. Implementasi SENTAKU pada kegiatan POPDA DIY 2026 menunjukkan bahwa sistem ini mampu memberikan kemudahan bagi panitia dalam mengelola data pertandingan secara lebih cepat dan akurat. Selain itu, sistem juga mendukung transparansi informasi melalui penyajian data pertandingan yang dapat diakses secara langsung oleh pihak terkait. Pemanfaatan aplikasi berbasis web dalam sistem ini turut berkontribusi dalam meningkatkan efisiensi operasional serta mengurangi potensi kesalahan dalam proses pencatatan dan pengolahan data pertandingan[12], [13].

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu pendekatan berbasis teknologi melalui implementasi sistem informasi olahraga yang mampu mendukung pengelolaan event secara efektif dan terintegrasi. Oleh karena itu, kegiatan ini difokuskan pada pendampingan serta implementasi Sistem Elektronik Pertandingan (SENTAKU) dalam penyelenggaraan POPDA DIY 2026 cabang olahraga Shorinji Kempo. Adapun tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengelolaan pertandingan melalui penerapan sistem informasi olahraga yang terintegrasi. Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan dapat mendorong percepatan digitalisasi dalam manajemen kompetisi olahraga serta meningkatkan kualitas layanan informasi bagi panitia dan peserta.

2. METODE

2.1. Metode Pelakasanaan Pengabdian

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan menggunakan pendekatan implementatif-partisipatif, yang menempatkan panitia penyelenggara sebagai mitra aktif dalam proses penerapan sistem informasi olahraga berbasis web, yaitu Sistem Elektronik Pertandingan (SENTAKU), pada kegiatan POPDA DIY 2026 cabang olahraga Shorinji Kempo. Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada penerapan teknologi, tetapi juga menekankan keterlibatan mitra dalam proses adaptasi sistem melalui pendampingan intensif, sehingga mitra tidak sekadar berperan sebagai pengguna akhir, melainkan turut berkontribusi dalam proses implementasi dan pemanfaatan teknologi secara berkelanjutan [14], [15].



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Implementasi Sistem Elektronik Pertandingan (SENTAKU) pada POPDA DIY 2026.

Tahap awal kegiatan dilakukan melalui identifikasi kebutuhan mitra untuk memperoleh gambaran menyeluruh terkait permasalahan yang dihadapi dalam pengelolaan pertandingan. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa proses pengelolaan data peserta, pengelompokan kategori pertandingan, penjadwalan, serta pengolahan hasil masih dilakukan secara manual, sehingga berpotensi menimbulkan keterlambatan dan kesalahan pencatatan. Temuan ini menjadi dasar dalam penyesuaian konfigurasi sistem SENTAKU agar sesuai dengan kebutuhan operasional di lapangan. Seluruh tahapan implementasi sistem dilaksanakan secara sistematis mulai dari identifikasi kebutuhan, konfigurasi sistem, pelatihan pengguna, implementasi pada kegiatan pertandingan, pendampingan, hingga evaluasi. Rangkaian tahapan tersebut disajikan pada Gambar 1.

Gambar 1 menunjukkan alur pelaksanaan implementasi SENTAKU yang terdiri atas enam tahapan, yaitu identifikasi kebutuhan, konfigurasi sistem, pelatihan panitia, implementasi pada kegiatan POPDA DIY 2026, pendampingan selama pelaksanaan pertandingan, dan evaluasi hasil implementasi. Setiap tahapan disusun secara berurutan untuk memastikan proses penerapan sistem berjalan sesuai kebutuhan mitra, mulai dari tahap persiapan hingga evaluasi akhir sebagai dasar perbaikan dan pengembangan sistem pada penyelenggaraan kegiatan berikutnya. Tahapan implementasi yang sistematis tersebut sejalan dengan pendekatan implementasi sistem informasi yang menekankan pentingnya proses perencanaan, pelaksanaan, pendampingan, dan evaluasi secara berkesinambungan agar sistem dapat diadopsi secara optimal serta memberikan dampak terhadap peningkatan efektivitas pengelolaan organisasi [16].

Selanjutnya dilakukan tahap persiapan dan konfigurasi sistem yang meliputi pengaturan komponen utama pertandingan, seperti kelompok umur, tingkat embu, serta kelas berat badan. Selain itu, dilakukan penetapan nomor pertandingan sebagai dasar dalam proses manajemen kompetisi. Tahap ini memastikan bahwa struktur data pada sistem telah sesuai dengan format pertandingan yang akan diselenggarakan.

Tahap implementasi dilakukan dengan mengoperasikan sistem SENTAKU sebagai media utama dalam pengelolaan pertandingan. Sistem digunakan untuk mengelola data pertandingan secara terintegrasi, mulai dari input nomor pertandingan, pengelolaan kontingen dan peserta, hingga pencatatan hasil pertandingan dan rekapitulasi perolehan medali. Seluruh proses tersebut dilakukan secara real-time melalui aplikasi berbasis web, sehingga memudahkan panitia dalam memantau jalannya pertandingan dan mengakses informasi secara cepat dan akurat.

Untuk memastikan efektivitas penggunaan sistem, kegiatan dilanjutkan dengan pelatihan dan pendampingan kepada panitia. Pelatihan difokuskan pada pemahaman alur penggunaan sistem, sementara pendampingan dilakukan selama pelaksanaan kegiatan berlangsung untuk membantu mengatasi kendala teknis serta memastikan sistem dapat digunakan secara optimal.

Evaluasi kegiatan dilakukan untuk menilai keberhasilan implementasi sistem berdasarkan perubahan yang terjadi sebelum dan sesudah penggunaan SENTAKU. Indikator yang digunakan meliputi efisiensi waktu pengolahan data, tingkat kesalahan pencatatan, kemudahan penggunaan sistem, serta transparansi informasi pertandingan. Hasil evaluasi ini menjadi dasar dalam menilai kontribusi sistem terhadap peningkatan kualitas manajemen event olahraga.

2.2. Mitra Pengabdian

Mitra dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah Persaudaraan Beladiri Kempo Indonesia (PERKEMI) Daerah Istimewa Yogyakarta, yang bertindak sebagai penyelenggara kegiatan POPDA DIY 2026 cabang olahraga Shorinji Kempo. Mitra berperan dalam penyediaan data pertandingan, koordinasi pelaksanaan kompetisi, pengujian sistem, serta evaluasi implementasi SENTAKU selama kegiatan berlangsung.



Gambar 2. Perangkat yang digunakan dalam implementasi Sistem Elektronik Pertandingan (SENTAKU), meliputi komputer operator, tablet penilaian juri, dan display publikasi hasil pertandingan.

2.3. Alat dan Bahan

Implementasi SENTAKU didukung oleh beberapa perangkat yang digunakan selama penyelenggaraan pertandingan, meliputi komputer operator sebagai pusat pengelolaan data, tablet yang digunakan oleh dewan juri untuk melakukan penilaian secara digital, serta televisi (LED display) sebagai media publikasi skor dan hasil pertandingan kepada peserta maupun penonton. Seluruh perangkat tersebut terhubung melalui jaringan internet sehingga proses pengelolaan data, penilaian, dan penyajian informasi pertandingan dapat dilakukan secara real-time sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 2.

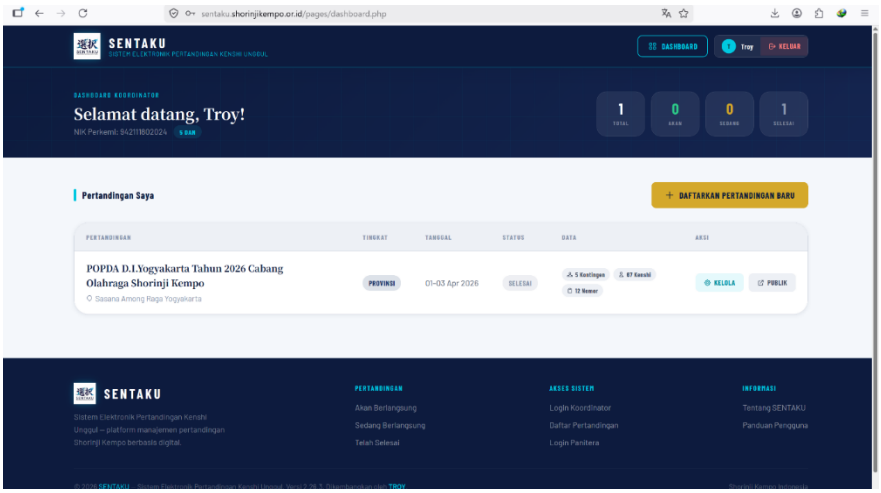
Gambar 2 memperlihatkan ekosistem perangkat yang mendukung implementasi SENTAKU selama penyelenggaraan POPDA DIY 2026. Integrasi komputer operator, perangkat penilaian digital, dan media publikasi hasil pertandingan membentuk alur pengelolaan informasi yang terhubung secara *real-time*. Dengan mekanisme tersebut, proses administrasi, penilaian, hingga publikasi hasil dapat dilakukan secara lebih sistematis, akurat, dan efisien sehingga mendukung kelancaran operasional pertandingan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

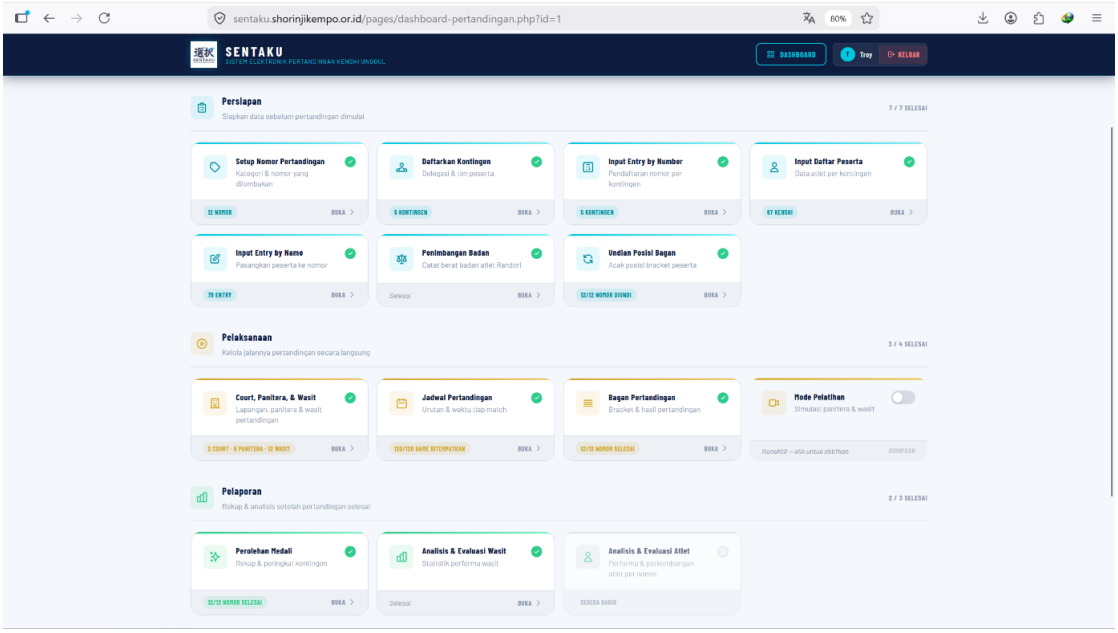
Implementasi sistem elektronik pertandingan (SENTAKU) pada kegiatan POPDA DIY 2026 cabang Shorinji Kempo menunjukkan peningkatan efektivitas dalam pengelolaan pertandingan. Secara umum, sistem ini digunakan sebagai platform utama untuk mengintegrasikan seluruh proses manajemen kompetisi, mulai dari konfigurasi awal hingga publikasi hasil pertandingan. Evaluasi kegiatan dilakukan untuk menilai keberhasilan implementasi sistem berdasarkan perubahan yang terjadi sebelum dan sesudah penggunaan SENTAKU. Indikator yang digunakan meliputi efisiensi waktu pengolahan data, tingkat kesalahan pencatatan, kemudahan penggunaan sistem, serta transparansi informasi pertandingan. Hasil evaluasi ini menjadi dasar dalam menilai kontribusi sistem terhadap peningkatan kualitas manajemen event olahraga.

Gambaran awal sistem SENTAKU ditunjukkan pada Gambar 3, yang menampilkan dashboard utama setelah pengguna melakukan login sebagai koordinator pertandingan. Pada tampilan ini, pengguna memiliki akses untuk mengelola seluruh proses pertandingan, termasuk pendaftaran pertandingan, pengelolaan data kontingen dan peserta, serta monitoring status pelaksanaan kompetisi. Dashboard ini berfungsi sebagai pusat kontrol yang menyediakan informasi ringkas terkait jumlah pertandingan, status pelaksanaan, serta data peserta secara terintegrasi.

Selanjutnya, proses pengelolaan pertandingan dilakukan melalui fitur manajemen terintegrasi sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 4. Pada tampilan ini, sistem SENTAKU menyediakan alur pengelolaan pertandingan secara menyeluruh yang mencakup tahap persiapan, pelaksanaan, hingga pelaporan. Pada tahap persiapan, panitia dapat melakukan konfigurasi nomor pertandingan, pendaftaran kontingen, serta input data peserta.



Gambar 3. Dashboard sistem SENTAKU sebagai pusat kontrol pengelolaan pertandingan oleh coordinator.



Gambar 4. Sistem manajemen pertandingan berbasis alur (workflow-based) pada platform SENTAKU.

Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan, sistem mendukung pengaturan jadwal pertandingan, pengelolaan bagan pertandingan, serta penugasan perangkat pertandingan. Adapun pada tahap pelaporan, sistem menyediakan rekapitulasi hasil pertandingan dan analisis evaluasi secara terstruktur. Dengan adanya alur pengelolaan yang terintegrasi ini, proses manajemen pertandingan dapat dilakukan secara lebih sistematis, efisien, dan terorganisir dibandingkan metode manual. Hal ini menunjukkan bahwa sistem SENTAKU telah mengadopsi pendekatan *workflow-based management system* dalam pengelolaan pertandingan olahraga.

Pengelolaan data pertandingan secara rinci ditampilkan pada Gambar 5, yang menunjukkan daftar nomor pertandingan beserta informasi kategori, kelompok usia, dan jenis pertandingan. Tampilan ini digunakan untuk memonitor struktur kompetisi secara menyeluruh serta memastikan kesesuaian data dengan kategori yang telah ditetapkan. Sistem mampu menyajikan data secara lengkap dan terstruktur sehingga memudahkan panitia dalam melakukan verifikasi serta monitoring jalannya pertandingan. Selain itu, pengelolaan kontingen dan peserta juga dilakukan secara terintegrasi dalam sistem, sehingga proses pencatatan data menjadi lebih efisien dan akurat.

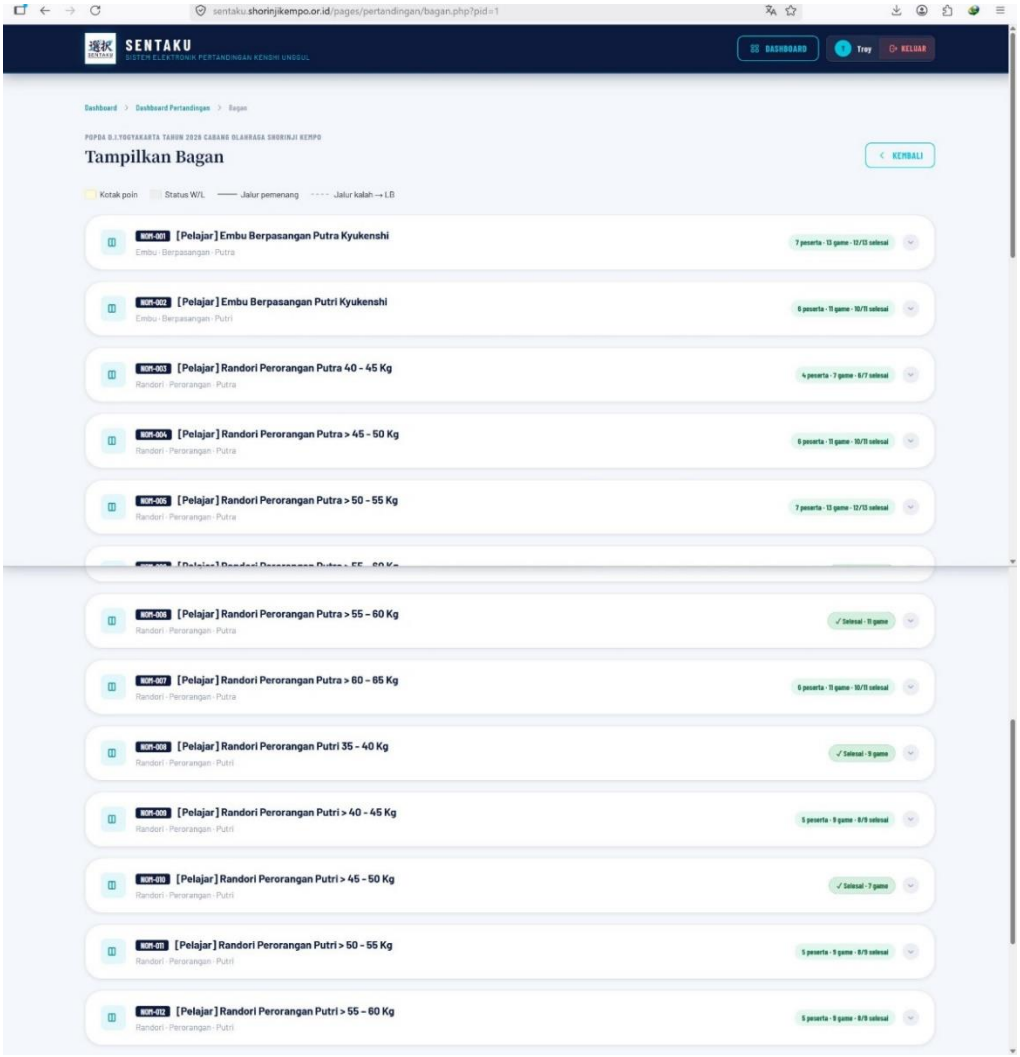
Lebih lanjut, sistem memungkinkan proses monitoring pertandingan dilakukan secara berkelanjutan melalui tampilan data yang terpusat dan terstruktur, sehingga mendukung

transparansi dan akuntabilitas dalam pengelolaan kompetisi olahraga. Hal ini menunjukkan bahwa sistem tidak hanya berfungsi sebagai alat pencatatan, tetapi juga sebagai instrumen pengendalian operasional yang mampu meningkatkan kualitas manajemen pertandingan secara keseluruhan.

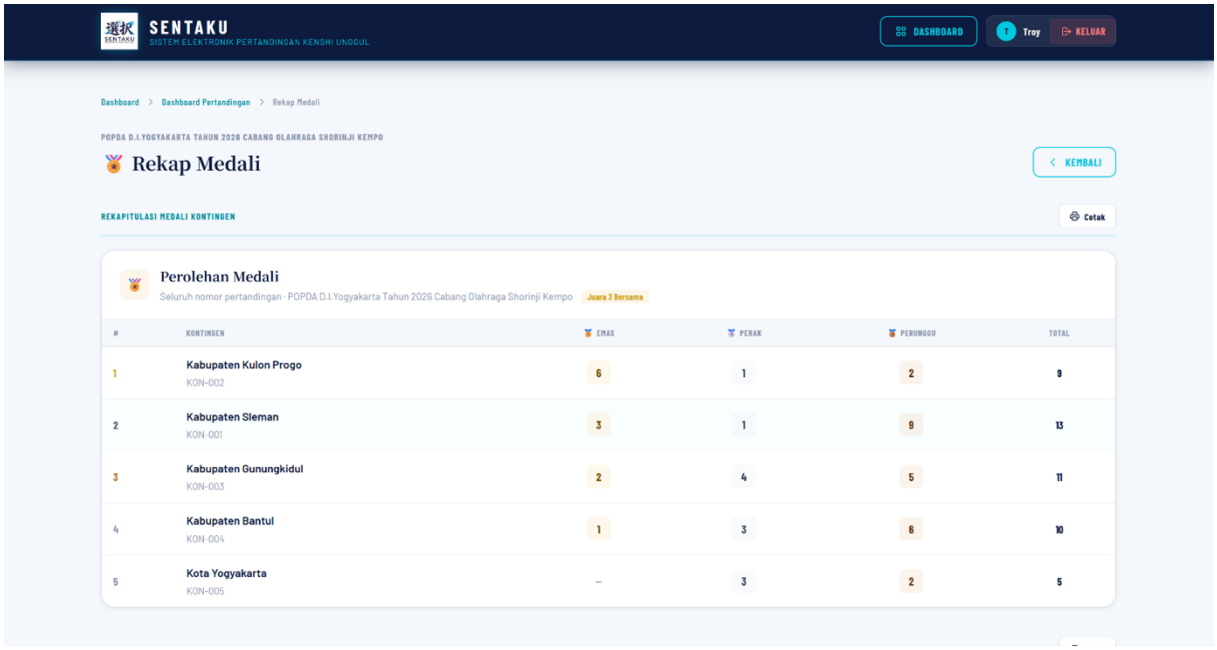
Implementasi fitur ini secara langsung berkontribusi pada peningkatan efektivitas koordinasi antar panitia, khususnya dalam proses validasi data dan pengawasan progres pertandingan. Dengan demikian, penggunaan sistem SENTAKU mampu mengurangi potensi kesalahan manual, mempercepat alur kerja, serta meningkatkan keandalan informasi yang dihasilkan selama pelaksanaan kompetisi berlangsung.

Implementasi fitur ini secara langsung berkontribusi pada peningkatan efektivitas koordinasi antar panitia, khususnya dalam proses validasi data dan pengawasan progres pertandingan. Dengan demikian, penggunaan sistem SENTAKU mampu mengurangi potensi kesalahan manual, mempercepat alur kerja, serta meningkatkan keandalan informasi yang dihasilkan selama pelaksanaan kompetisi berlangsung.

Hasil implementasi sistem dapat dilihat pada Gambar 6**,** yang menampilkan rekapitulasi hasil pertandingan dan perolehan medali untuk masing-masing kontingen. Informasi yang disajikan meliputi jumlah medali emas, perak, dan perunggu, serta total perolehan yang digunakan sebagai dasar penentuan peringkat. Penyajian data secara real-time ini memberikan transparansi yang lebih baik serta mempermudah proses evaluasi hasi Implementasi sistem l pertandingan.



Gambar 5. Antarmuka pengelolaan dan monitoring nomor pertandingan berdasarkan kategori pada sistem SENTAKU.



Gambar 6. Antarmuka rekapitulasi perolehan medali sebagai hasil pengolahan data pertandingan pada sistem SENTAKU.

Berdasarkan hasil implementasi tersebut, penggunaan sistem SENTAKU terbukti mampu meningkatkan efisiensi dalam pengolahan data pertandingan serta mengurangi potensi kesalahan pencatatan. Selain itu, sistem juga mendukung transparansi informasi dan mempercepat proses pengambilan keputusan oleh panitia. Dengan demikian, penerapan sistem informasi olahraga berbasis aplikasi web ini memberikan kontribusi nyata dalam mendukung digitalisasi manajemen event olahraga di tingkat daerah.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil implementasi serta pendampingan penggunaan Sistem Elektronik Pertandingan (SENTAKU) pada kegiatan POPDA DIY 2026 cabang olahraga Shorinji Kempo, dapat disimpulkan bahwa penerapan sistem informasi olahraga berbasis web memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan efektivitas dan efisiensi dalam pengelolaan pertandingan. Sistem ini mampu mengintegrasikan seluruh tahapan manajemen kompetisi, mulai dari proses persiapan, pelaksanaan, hingga pelaporan, ke dalam satu platform yang terstruktur, sistematis, dan terpusat.

Selain itu, pemanfaatan SENTAKU terbukti mampu mengurangi potensi kesalahan dalam pencatatan data, mempercepat alur pengolahan informasi, serta meningkatkan transparansi dalam penyajian hasil pertandingan. Ketersediaan fitur monitoring dan pelaporan secara real-time juga memberikan dukungan yang kuat dalam proses pengambilan keputusan yang lebih cepat, tepat, dan berbasis data oleh panitia penyelenggara.

Secara keseluruhan, implementasi sistem ini menunjukkan kontribusi nyata dalam mendukung proses digitalisasi manajemen event olahraga, khususnya pada tingkat daerah. Pengembangan lebih lanjut terhadap sistem SENTAKU dapat diarahkan pada integrasi fitur analitik yang lebih komprehensif serta perluasan interoperabilitas lintas cabang olahraga, sehingga mampu meningkatkan kualitas layanan sekaligus mendukung skalabilitas sistem dalam pengelolaan kompetisi yang lebih luas dan kompleks.

PERNYATAAN KONTRIBUSI PENULIS

Troy: Metodologi, Software, Validasi Resources, Administrasi Proyek. **Adithya Kusuma Whardana:** Konseptualisasi, Investigasi, Penulisan – Persiapan Draf Asli, Penulisan - Peninjauan dan Penyuntingan. Seluruh penulis telah membaca dan menyetujui versi akhir naskah artikel.

PERNYATAAN KONFLIK KEPENTINGAN

Tidak ada potensi konflik kepentingan yang relevan dengan artikel ini

DAFTAR PUSTAKA

[1] D. Aditiyawarman, D. R. Setiadi, R. Kumbara, I. Umbara, and N. Pambudi, "Pengembangan Sistem Informasi Administrasi Desa Terpadu Pada Desa Karoya Kabupaten Purwakarta," *Jurnal Abdimas Bsi*, vol. 1, no. 3, pp. 541–553, 2018.

[2] L. A. Khuddus, Hapsari Shinta Citra Puspita Dewi, Nur Salsabila Rhesa Pandhadha, Suryanto Agung Prabowo, Catur Supriyanto, and Bayu Ristiawan, "Optimalisasi Tata Kelola Organisasi Cabang Olahraga Untuk Meningkatkan Kualitas Pelatih Dan Prestasi Atlet," *PROFICIO*, vol. 7, no. 1, pp. 1164–1170, 2026, doi: 10.36728/JPF.V7I1.6187.

[3] M. Rohadi *et al.*, "Pelatihan Pengelolaan Manajemen Event Pertandingan Olahraga Untuk Pengurus dan Anggota Koni Kutai Barat," *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Bina Darma*, vol. 6, no. 3, pp. 342–354, 2026, doi: 10.33557/933STB83.

[4] M. Arsaly, A. Neutron, and A. Karima, "Perancangan Sistem Informasi Pencatatan Kendala Kwh Meter Berbasis Website Pada Pt Pln Ulp Krueng Guekueh," *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 10, no. 5, pp. 8548–8556, 2026, doi: 10.36040/JATI.V10I5.19389.

[5] M. Masrudin, A. Budiman, and A. Maryati, "Implementasi Sistem Pencatatan Persediaan (SICAPER) Dalam Mengelola Persediaan Barang Di Dinas Kependudukan Dan Pencatatan Sipil Kabupaten Balangan," *Jurnal Pelayanan Publik*, vol. 3, no. 2, pp. 389–398, 2026, Accessed: Oct. 20, 2026. [Online]. Available: https://ejurnal.stiaamuntai.ac.id/index.php/JPP/article/view/1869.

[6] H. Haryani, N. Oktiani, T. Kuspriyono, and I. Akil, "Sistem Pengelolaan E-Commerce (SisPEC) Produk Adpers Art Community Kelurahan Sukatani Kecamatan Tapos Depok," *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 4, no. 1, pp. 31–37, 2021, doi: 10.31294/jabdimas.v4i1.7929.

[7] M. Damsir, S. Tinggi Ilmu Ekonomi Bangkinang, I. Kasmawati, N. Zakaria, and I. í, "Transformasi Digital dalam Penyelenggaraan Pelayanan Publik pada Kantor Dinas Pendidikan, Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Kampar," *Journal of Business, Social and Technology*, vol. 7, no. 4, pp. 2118–2133, Oct. 2026, doi: 10.59261/BUSTECHNO.V7I4.823.

[8] T. Firmansyah and R. Heryanto, "Sistem Informasi Housekeeping Berbasis Web Di Hotel Praoe Lajar Tegal," *Computer Based Information System Journal*, vol. 14, no. 1, pp. 118–130, 2026, doi: 10.33884/CBIS.V14I1.11519.

[9] A. Mursidin, "Pemanfaatan Sistem Informasi Berbasis Web Untuk Meningkatkan Efesiensi Pengelolaan Data Akademik Di Perguruan Tinggi," *Jurnal Teknologi Informasi: Jurnal Keilmuan dan Aplikasi Bidang Teknik Informatika*, vol. 20, no. 2, pp. 44–48, 2026, doi: 10.47111/JTI.V20I2.25456.

[10] M. S. Jannah and R. Firdaus, "Sistem Informasi Untuk Keunggulan Kompetitif," *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, vol. 1, no. 3, pp. 4246–4250, 2024, Accessed: Oct. 20, 2026. [Online]. Available: https://jicnusantara.com/index.php/jicn/article/view/571.

[11] D. Karlina, "Pendampingan Implementasi Rekam Medis Elektronik Berbasis SNARS Dalam Mendukung Akreditasi KARS Dan Peningkatan Mutu Pelayanan Rumah Sakit," *Sevaka : Hasil Kegiatan Layanan Masyarakat*, vol. 4, no. 1, pp. 10–17, 2026, doi:

10.62027/SEVAKA.V4I1.640.
[12] S. Manrejo, E. P. Ningrum, W. Priatna, P. Hernowo, A. Muchlisin, and N. Pasaribu, "Pendampingan Implementasi Sistem Informasi Desa Untuk Meningkatkan Efisiensi Pelayanan Administrasi Dan Tata Kelola BUMDes," *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat UBJ*, vol. 8, no. 2, pp. 193–204, 2025, doi: 10.31599/6MWTDP28.
[13] M. R. Ramadhan and K. D. Hartomo, "Evaluasi Kualitas Website Menggunakan Webqual 4.0 (Studi Kasus: Sistem Informasi Kebencanaan Kabupaten Boyolali)," *Jurnal Transformatika*, vol. 19, no. 2, pp. 138–143, 2022, doi: 10.26623/transformatika.v19i2.4195.
[14] R. S. Nissa and D. W. Firdaus, "Penerapan Aplikasi Surat (Studi Kasus Pada Pengelolaan Administrasi Surat Pada Kantor Kecamatan Cihaurbeuti Ciamis)," *Pengabdian Pada Masyarakat Sistem Informasi Akuntansi*, vol. 2, no. 1, pp. 11–14, Dec. 2022, doi: 10.34010/ABDIKAMSIA.V2I1.8520.
[15] S. Aqila Zahra Nasution and R. Firdaus, "Pengembangan Sistem Informasi Manajemen dalam Era Digitalisasi Organisasi," *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, vol. 1, no. 3, pp. 4316–4321, 2024, Accessed: Oct. 20, 2026. [Online]. Available: https://jicnusantara.com/index.php/jicn/article/view/601.
[16] A. A. Maula, D. Kartikawati, E. A. Nuralifah, and A. Maulana, "Peran Sistem Informasi Manajemen dalam Meningkatkan Kinerja Aplikasi Gojek di Era Digital," *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, vol. 7, no. 6, pp. 1774–1777, 2024, doi: 10.32672/JNKTI.V7I6.8274.