

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ABSENSI ATLET DAN PELATIH PPLP DISPORA JAMBI BERBASIS WEB

Andreo Yudertha¹, Jum Agustina², Cut Putri³, Nurhasanah⁴, Lisa Putri Amelia⁵, Nurmawaddah⁶,
Noprizal Faziri⁷, Aria Kamandanu⁸, Mohd Dimas Prasatya⁹

UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

Email: andreo@uinjambi.ac.id

ABSTRACT

The Student Coaching and Training Program (PPLP) is a leading program initiated by the government through the Youth and Sports Service (Dispura) to foster and develop the potential of student-age athletes in a focused and sustainable manner. In Jambi Province, the implementation of the PPLP program involves various routine activities such as daily training, training camps, and competitions that require an organized attendance system to support the evaluation and supervision of athlete discipline. However, the process of recording athlete attendance is still done manually using paper sheets or notebooks. This raises a number of obstacles such as the risk of data loss, delays in attendance recapitulation, inaccurate information, and difficulties in conducting real-time monitoring by the management. Therefore, a web-based attendance information system is needed that can help the process of recording athlete attendance digitally, efficiently, and in an integrated manner. This system not only facilitates the data input process, but also allows for systematic management of attendance data and automatic report preparation. The system development methodology uses a prototype approach consisting of preliminary studies, needs analysis, user interface system design, system design and implementation testing. With this system, it is expected that the management of athlete attendance at PPLP Jambi Province can run more optimally and support the athlete coaching process as a whole.

Keywords: Design, Attendance, Website, Prototype

ABSTRAK

Program Pembinaan dan Latihan Pelajar (PPLP) merupakan program unggulan yang digagas oleh pemerintah melalui Dinas Kepemudaan dan Olahraga (Dispura) untuk membina dan mengembangkan potensi atlet usia pelajar secara terarah dan berkelanjutan. Di Provinsi Jambi, pelaksanaan program PPLP melibatkan berbagai kegiatan rutin seperti latihan harian, pemusatan latihan, serta kompetisi yang memerlukan sistem kehadiran yang terorganisir guna menunjang evaluasi dan pengawasan disiplin atlet. Namun, proses pencatatan absensi atlet hingga saat ini masih dilakukan secara manual melalui lembar kertas atau buku catatan. Hal ini menimbulkan sejumlah kendala seperti risiko kehilangan data, keterlambatan rekapitulasi kehadiran, ketidaktepatan informasi, serta kesulitan dalam melakukan pemantauan secara real-time oleh pihak pengelola. Oleh karena itu, diperlukan sistem informasi absensi berbasis web yang dapat membantu proses pencatatan kehadiran atlet secara digital, efisien, dan terintegrasi. Sistem ini tidak hanya memudahkan proses input data, tetapi juga memungkinkan pengelolaan data kehadiran secara sistematis dan penyusunan laporan secara otomatis. Metodologi pengembangan sistem menggunakan pendekatan *prototype* yang terdiri dari studi pendahuluan, analisis kebutuhan, perancangan sistem antar muka pengguna, perancangan sistem dan tersting implementasi. Dengan adanya sistem ini, diharapkan pengelolaan absensi atlet di PPLP Provinsi Jambi dapat berjalan lebih optimal dan mendukung proses pembinaan atlet secara menyeluruh.

Kata Kunci: Perancangan, Absensi, Website, Prototype

Riwayat Artikel :

Tanggal diterima : 10-06-2025

Tanggal revisi : 01-07-2025

Tanggal terbit : 17-07-2025

DOI :

<https://doi.org/10.31949/infotech.v11i2.14667>

INFOTECH journal by Informatika UNMA is licensed under CC BY-SA 4.0

Copyright © 2025 By Author



1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pembinaan atlet muda di Indonesia, khususnya, di Provinsi Jambi, merupakan bagian penting dalam Upaya pemerintah untuk mencetak atlet berprestasi yang dapat bersaing di Tingkat nasional maupun internasional Program Pembinaan dan Latihan Pelajar (PPLP) di Provinsi Jambi merupakan salah satu program unggulan yang bertujuan untuk memberikan pembinaan olahraga yang struktur dan berkelanjutan Program ini dikelola oleh seksi Olahraga Pendidikan dan Sentral Olahraga Dinas kepemudaan dan Olahraga Provinsi Jambi.

Namun dalam implementasinya pengelola manajemen atlet PPLP masih dilakukan secara manual dengan menggunakan dokumen fisik dan file spreadsheet. Kondisi ini menimbulkan berbagai kendala seperti kesulitan dalam pencarian dan pemeliharaan data, keterlambatan pelaporan serta kehilangan atau duplikasi data yang menghambat proses pengambilan Keputusan akibatnya pembinaan atlet menjadi kurang efisien dan tidak optimal (Aditya, 2024).

Dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi, terutama dalam bidang sistem berbasis web, maka diperlukan sebuah sistem informasi yang dapat mengelola data atlet secara digital dan terintegrasi. Sistem ini diharapkan dapat membantu meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan data, mempermudah akses informasi serta mempercepat proses menjadi Solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan yang ada (Pratama, 2019).

Sistem informasi yang terkomputerisasi memberikan kemudahan dalam mengelola data secara akurat, cepat, dan efisien, sehingga mendukung kegiatan operasional dan pengambilan keputusan yang lebih baik. Dalam konteks ini, pengelolaan data atlet yang masih manual di PPLP Jambi jelas menjadi hambatan besar dalam mendukung efektivitas pembinaan. Proses yang tidak efisien ini dapat berdampak langsung terhadap kualitas pembinaan dan potensi atlet dalam mencapai prestasi maksimal.

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi, khususnya sistem informasi berbasis web, memberikan peluang besar dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas manajemen data. Sistem informasi berbasis web memungkinkan akses data secara real-time, integrasi informasi lintas unit, serta keamanan dan keandalan data yang lebih tinggi. Laudon & Laudon (2020) menjelaskan bahwa sistem informasi manajemen yang berbasis teknologi memungkinkan organisasi untuk merespons perubahan dengan cepat, melakukan analisis kinerja secara lebih akurat, dan mendukung pengambilan keputusan berbasis data.

Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan sebuah sistem informasi digital yang dapat mengelola data atlet PPLP secara terintegrasi. Sistem ini diharapkan dapat menjadi solusi tepat untuk mengatasi berbagai kendala manajemen data yang selama ini dihadapi, serta membantu pengelola

dalam melakukan pembinaan atlet secara lebih efisien, terstruktur, dan optimal. Dengan sistem yang baik, PPLP tidak hanya dapat meningkatkan kualitas pelayanan kepada atlet, tetapi juga memperkuat posisi Provinsi Jambi dalam mencetak atlet berprestasi di tingkat nasional dan internasional.

1.2. Tinjauan Pustaka

Perencanaan merupakan penentuan proses data yang diperlukan oleh sistem baru tahap ini sangat krusial karena manfaatnya adalah memberikan Gambaran rancangan bangun yang lengkap sebagai pedoman bagi programmer dalam mengembangkan aplikasi (Science & Outlook, 2020). Perancangan prototype merupakan kemajuan dalam pembuatan dan pengembangan sebuah perangkat lunak yang selama ini di kenal Waterfall. Pada penelitian yang berjudul "Implementasi Metode Prototipe Dalam Perancangan E-Commerce Toko Fikri Koleksi" didapatkan hasil bahwa untuk mendukung promosi pasar maka diperlukan model perancangan metode prototype dan alat perancangan sistem menggunakan activity diagram, use diagram dan class diagram. Pengujian sistem menggunakan teknik equivalence partitioning dan sistem yang dibangun diuji usabilitasnya menggunakan pengujian system usability scale (SUS). Penelitian ini menghasilkan dan telah mengimplementasikan sebuah website e-commerce yang dapat mengelola data pesanan, menghasilkan informasi berupa laporan penjualan, laporan stok dan laporan pesanan (Elena et al., 2022).

Data merupakan informasi atau data fakta mentah yang dapat berupa symbol, angka, kata kata, atau citra. Informasi ini memperoleh melalui proses pengamatan atau pencarian dari sumber sumber tertentu secara etimologi (Hermiati, 2021). Penelitian lain menyebutkan bahwa data apabila tidak dikelola dengan baik maka akan menimbulkan kesulitan dan menghambat pekerjaan. Oleh karena itu, diperlukan metode prototype untuk mengolah data menjadi arsip secara tepat (Kurniati, 2021).

Atlet (sering pula di eja sebagai atlit) atau olahragawan adalah seseorang yang mahir dalam olahraga dan bentuk lain dari Latihan fisik (Fernando, 2023).

Sistem Informasi merupakan suatu sistem yang mengintegrasikan teknologi, manusia, dan prosedur untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi guna mendukung manajemen dan pengambilan keputusan dalam sebuah organisasi atau entitas (Saputra et al., 2021) Dari sistem informasi akan berisi informasi yang lebih mudah untuk diserap dan dicerna karena telah tersistem (Mardini & Baujuri, 2024). Salah satu penelitian menyebutkan bahwa dengan adanya sistem informasi berbasis web dapat menghasilkan sebuah sistem penomoran surat masuk dan keluar secara otomatis yang sangat bermanfaat untuk pegawai pemuda tirtandai Aceh Utara (Manurung, 2024).

1.3. Metodologi Penelitian

Metode dalam pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan

secara langsung kepada pegawai administrasi, pelatih, serta staf yang bertanggung jawab dalam pengelolaan data absensi. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memahami prosedur absensi yang berjalan saat ini, kendala yang sering dihadapi dalam pencatatan manual, serta kebutuhan dan harapan pengguna terhadap sistem informasi absensi yang akan dirancang. Observasi dilakukan untuk memperoleh data faktual terkait proses pencatatan kehadiran atlet dan pelatih yang sedang berjalan. Observasi difokuskan pada kegiatan administrasi absensi harian, mulai dari pencatatan manual di lembar absensi hingga proses rekapitulasi dan penyimpanan data. Melalui observasi ini, peneliti dapat mengidentifikasi berbagai permasalahan yang timbul, seperti keterlambatan dalam rekap data, potensi kesalahan pencatatan, serta rendahnya efisiensi dalam pencarian data kehadiran.

Pengembangan Sistem

Model Prototype

Model Prototype sangat cocok digunakan dalam kondisi di mana kebutuhan pengguna belum sepenuhnya terdefinisi secara rinci sejak awal, seperti dalam kasus pencatatan absensi yang melibatkan berbagai pihak dengan alur kerja yang berbeda, seperti pelatih, atlet, dan petugas administrasi di lingkungan Dispora Jambi.

Dengan menggunakan metode ini, pengembang dapat membuat rancangan awal (prototype) dari sistem yang diusulkan dan langsung mengujikannya kepada pengguna. Masukan dan umpan balik dari pengguna pada setiap iterasi sangat membantu dalam memperbaiki dan menyempurnakan sistem sebelum implementasi akhir. Hal ini memastikan bahwa sistem yang dibangun benar-benar sesuai dengan kebutuhan operasional di lapangan serta memudahkan proses adopsi karena telah disesuaikan dengan kebiasaan dan kebutuhan pengguna. Selain itu, metode Prototype juga memungkinkan identifikasi kesalahan dan penyesuaian fitur sejak awal, sehingga mengurangi risiko kegagalan implementasi dan meningkatkan kepuasan pengguna terhadap sistem yang dikembangkan.

Tahapan Model Prototype

Identifikasi Kebutuhan Sistem

Kebutuhan yang berhasil dihipunkan mencakup pencatatan absensi harian atlet dan pelatih, serta penyusunan laporan kehadiran berdasarkan periode tertentu seperti harian, mingguan, dan bulanan. Dalam tahap ini, penulis memfokuskan pengembangan pada fitur-fitur inti yang paling mendesak untuk segera diwujudkan dalam bentuk prototype, guna memastikan sistem dapat langsung diuji dan dikembangkan secara berkelanjutan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada tahap awal, penulis melakukan identifikasi wawancara.

Desain Prototyp

Setelah kebutuhan dasar dirumuskan, dilakukan perancangan antarmuka sistem yang mencakup halaman input data absensi untuk atlet dan pelatih, serta tampilan laporan kehadiran berdasarkan periode tertentu. Desain awal ini disusun untuk memberikan gambaran kepada pengguna mengenai

alur kerja sistem secara keseluruhan serta memperlihatkan bagaimana struktur interaksi antara pengguna dengan sistem akan berjalan. Tujuannya adalah agar pengguna dapat memberikan masukan sejak tahap awal dan sistem dapat disesuaikan dengan kebiasaan kerja di lapangan sebelum masuk ke tahap implementasi akhir.

Pengembangan Prototype

Tahap ini melibatkan pembuatan prototype awal yang mencakup fitur-fitur utama, seperti form input data absensi atlet dan pelatih, penyimpanan data sementara, serta tampilan daftar kehadiran berdasarkan tanggal atau periode tertentu. Meskipun belum mencakup seluruh fitur dari sistem final, prototype ini telah cukup fungsional untuk diuji oleh pengguna internal sebagai dasar evaluasi dan pengembangan lebih lanjut sesuai kebutuhan di lapangan.

Uji Coba Pengembangan

Tahap ini melibatkan pembuatan prototype awal yang mencakup fitur-fitur utama, seperti form input data absensi atlet dan pelatih, penyimpanan data sementara, serta tampilan daftar kehadiran berdasarkan tanggal atau periode tertentu. Meskipun belum mencakup seluruh fitur dari sistem final, prototype ini telah cukup fungsional untuk diuji oleh pengguna internal sebagai dasar evaluasi dan pengembangan lebih lanjut sesuai kebutuhan di lapangan.

Evaluasi Pengulangan

Berdasarkan masukan dari pengguna, dilakukan revisi dan pengembangan ulang terhadap prototype sistem absensi. Proses ini bersifat iteratif, dengan tujuan menyempurnakan sistem dari segi fungsionalitas, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian dengan alur kerja di lingkungan PLP Dispora Jambi. Setiap versi perbaikan diuji kembali oleh pengguna internal untuk memastikan bahwa sistem benar-benar sesuai dengan kebutuhan riil, baik dalam hal pencatatan absensi maupun penyajian laporan kehadiran atlet dan pelatih.

Penyempurnaan dan Pengembangan Lebih Lanjut

Setelah prototype dianggap matang dan telah memenuhi sebagian besar kebutuhan pengguna, sistem dikembangkan secara menyeluruh. Fitur-fitur tambahan seperti pengelompokan data absensi berdasarkan cabang olahraga, pencetakan laporan kehadiran secara otomatis, serta penyimpanan dan pengarsipan data absensi secara digital mulai ditambahkan. Desain antarmuka juga disesuaikan agar terlihat lebih profesional, responsif, dan mudah digunakan oleh seluruh pihak terkait, termasuk admin, pelatih, dan staf Dispora Jambi.

Penerapan dan Implementasi

Setelah versi akhir sistem selesai dikembangkan, dilakukan implementasi sistem ke lingkungan kerja PLP Dispora Jambi. Sistem diuji secara menyeluruh untuk memastikan kestabilan dan keandalannya dalam mendukung operasional pencatatan absensi harian atlet dan pelatih. Untuk mendukung kelancaran proses adopsi, pelatihan singkat juga diberikan kepada para pengguna, termasuk admin

dan petugas yang bertanggung jawab, agar mereka dapat mengoperasikan sistem dengan baik dan memanfaatkan seluruh fiturnya secara optimal.

2. HASIL

Analisis Sistem

Beberapa permasalahan yang ditemukan dari sistem absensi manual ini antara lain: proses pencatatan yang rentan terhadap kesalahan, seperti keterlambatan input, kesalahan penulisan, atau kehilangan data. Selain itu, absensi manual tidak memiliki sistem backup otomatis, sehingga jika dokumen rusak atau hilang, data tidak dapat dipulihkan. Proses pelaporan kehadiran juga tidak efisien karena harus dihitung secara manual setiap minggu atau bulan, yang memakan waktu dan berisiko menimbulkan ketidaksesuaian data. Di sisi lain, data absensi hanya dapat diakses dari lokasi fisik tertentu, sehingga menyulitkan pihak manajemen saat membutuhkan informasi secara cepat dari tempat berbeda. Berdasarkan kondisi ini, dibutuhkan pengembangan Sistem Informasi Absensi yang terkomputerisasi dan berbasis web untuk meningkatkan kecepatan pencatatan, akurasi data, efisiensi pelaporan, dan aksesibilitas informasi oleh berbagai pihak terkait di PLP Dispora.

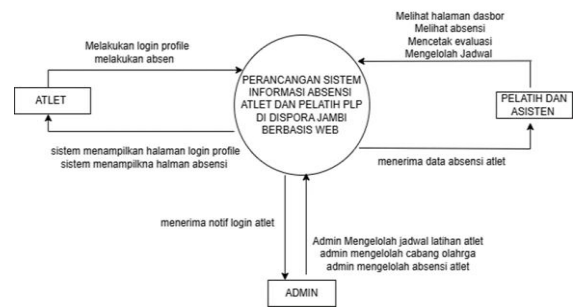
Analisis Kebutuhan

Sebelum masuk ke perancangan sistem, perlu dilakukan kebutuhan fungsional dan non fungsional. Kebutuhan fungsional meliputi sistem dapat melakukan login dan logout, melihat dashboard tampilan awal, mengelola cabang olahraga, melihat jadwal latihan, mengelola data atlet, melihat absensi, evaluasi latihan, melihat dan memperbaiki profil atlet, mencetak evaluasi latihan, mengelola jadwal latihan. Kebutuhan non fungsional meliputi Sistem memiliki tampilan antarmuka yang sederhana dan mudah dipahami oleh pengguna, diakses melalui perangkat komputer (PC) dan browser web, menampilkan data absensi secara akurat dan real-time, memiliki waktu respon yang cepat saat melakukan input dan pencarian data, memiliki keamanan data untuk membatasi akses hanya kepada pengguna yang berwenang, digunakan secara stabil dan konsisten dalam berbagai kondisi penggunaan.

Perancangan Sistem

Diagram Konteks

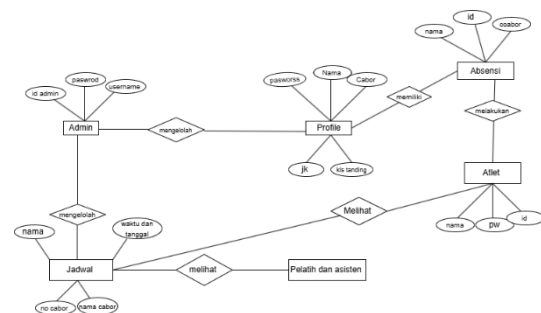
Pada sistem ini, terdapat 4 aktor yang berinteraksi dengan sistem, yaitu admin, pelatih, asisten pelatih dan atlet. Admin bertanggung jawab mengelola dan mengatur berbagai fungsi dalam sistem, pemantauan, Untuk user mengakses sistem absensi dan informasi jadwal latihandari sistem sebagai bahan pengambilan keputusan atau pemantauan, dan Kepala Kantor engakses laporan rekap surat keluar dan informasi surat keluar dari sistem sebagai bahan pengambilan keputusan atau pemantauan.



Gambar 1. Diagram Konteks

ERD

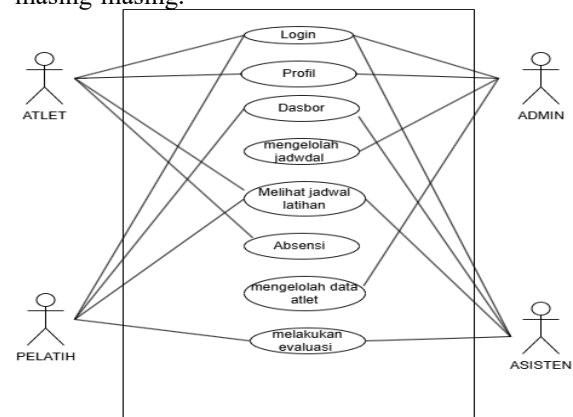
Entity Relationship Diagram (ERD) adalah representasi visual dari struktur basis data untuk sistem pengelolaan nomor surat keluar. ERD ini menggambarkan entitas utama, atribut-atributnya, serta hubungan antar entitas yang terlibat dalam proses pengambilan nomor surat keluar



Gambar 2. ERD

Use Case Diagram

Pada diagram, terlihat berbagai aktivitas utama seperti login, mengisi absensi harian, melihat rekap absensi, mengelola data atlet, mengunduh laporan absensi, mengedit data absensi, menambah data kehadiran, mencetak laporan, serta logout. Setiap aktor memiliki hak akses dan peran yang berbeda terhadap fitur-fitur tersebut sesuai tanggung jawab masing-masing.



Gambae 3. Use Case Diagram

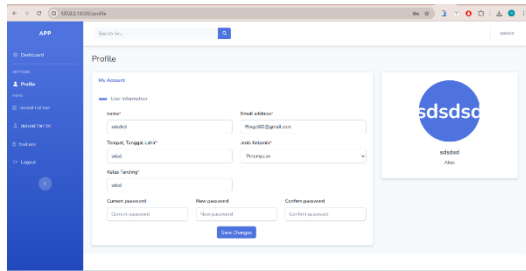
Desain Sistem

Berikut adalah versi penjelasan UI/UX Aplikasi Absensi yang sudah diubah menjadi bagian-bagian tersendiri, dengan struktur yang rapi dan mudah dipahami:

Tampilan Awal

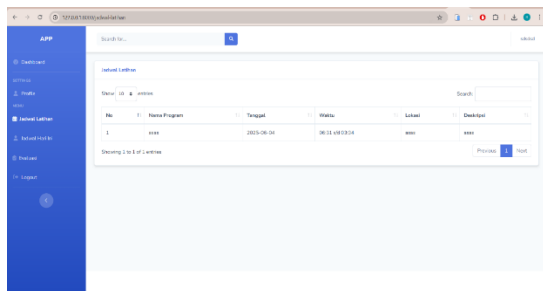
Tampilan awal login atlet di mana akan tampilan profil dan beberapa kata kunci yang harus di input

seperti nama, tempat tanggal lahir, kelas tanding, email address, jenis kelamin, new password lanjut untuk menyimpan input ke database dengan submit save changes untuk masuk ke sistem.



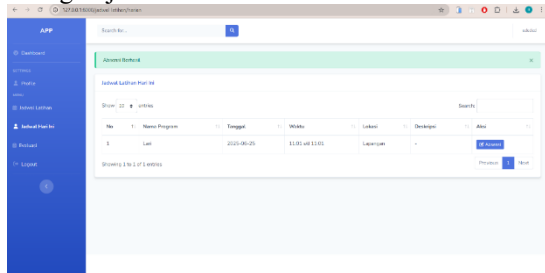
Gambar 4. Tampilan awal

Setelah daftar profile atlet dapat melihat tampilan keseluruhan dari sistem dan dapat melihat jadwal latihan yang sudah di proses oleh admin dan pelatih.



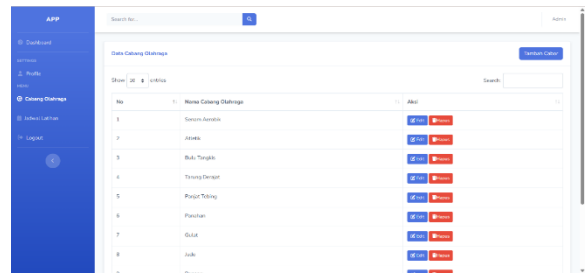
Gambar 5. Jadwal Latihan

Atlet dapat mengisi absensi harian secara mandiri atau melalui pelatih sesuai jadwal latihan yang telah ditentukan. Sementara itu, pelatih dan admin memiliki akses untuk memantau, melihat, dan memverifikasi data kehadiran setiap atlet secara real-time. Dengan fitur ini, proses pengelolaan absensi menjadi lebih efisien, transparan, dan meminimalkan risiko kesalahan pencatatan yang sering terjadi dalam sistem manual.



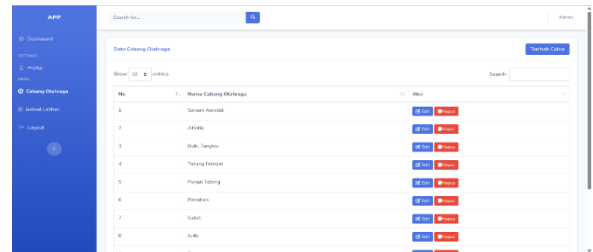
Gambar 6. Melihat dan Melakukan Absensi

Melalui sistem informasi absensi dan pelatihan PPLP Dispora Jambi, atlet dapat melihat evaluasi pelatihan yang diberikan oleh pelatih secara langsung melalui akun masing-masing. Evaluasi ini mencakup penilaian terhadap kehadiran, disiplin, performa latihan, serta perkembangan keterampilan selama periode tertentu. Dengan adanya fitur ini, atlet dapat memahami kekuatan dan kelemahan mereka, serta mendapatkan masukan yang konstruktif untuk perbaikan di sesi latihan berikutnya. Sementara itu, pelatih dapat menyampaikan hasil evaluasi secara terstruktur dan terdokumentasi, sehingga proses pembinaan menjadi lebih transparan dan terukur.



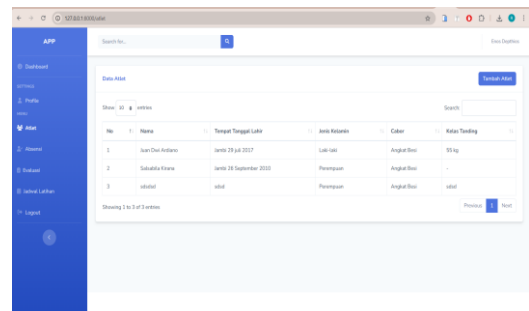
Gambar 7. Melihat evaluasi Pelatihan dari Pelatih

Melalui menu ini, admin dapat melihat daftar cabang olahraga yang telah terdaftar lengkap dengan nomor urut dan nama cabang. Fitur pencarian memudahkan pengguna untuk menemukan data tertentu dengan cepat. Admin juga diberikan opsi untuk menambahkan cabang olahraga baru melalui tombol 'Tambah Cabang', serta melakukan pengeditan atau penghapusan data menggunakan tombol 'Edit' dan 'Hapus' pada kolom aksi.



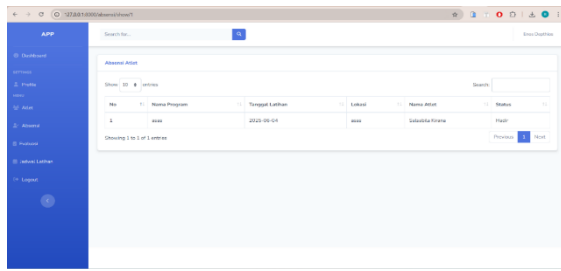
Gambar 8. Mengelola Cabang Olahraga

Halaman ini memungkinkan admin untuk mengelola informasi atlet secara lengkap dan sistematis. Data yang ditampilkan meliputi nomor urut, nama atlet, tempat dan tanggal lahir, jenis kelamin, cabang olahraga (cabor) yang diikuti, serta kelas tanding masing-masing atlet. Terdapat pula tombol "Tambah Atlet" di bagian kanan atas untuk memasukkan data atlet baru, serta kolom pencarian (search) yang memudahkan pengguna dalam menemukan data atlet.



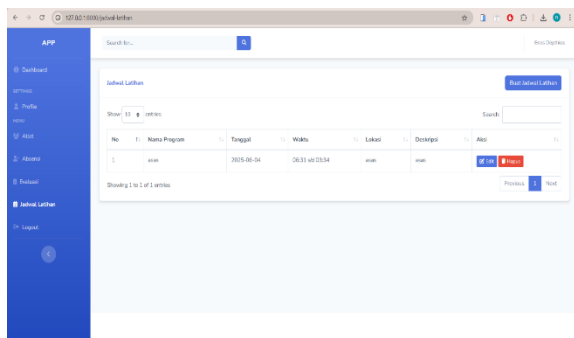
Gambar 9. Mengelola Data Atlet

Halaman ini menyajikan data kehadiran atlet dalam kegiatan latihan yang telah dijadwalkan. Informasi yang ditampilkan meliputi nomor urut, nama program, tanggal latihan, lokasi latihan, nama atlet, dan status kehadiran. Dalam contoh ini, terlihat bahwa atlet bernama Salsabila Kirana tercatat hadir pada latihan yang berlangsung tanggal 4 Juni 2025 di lokasi yang tercatat sebagai "Asas". Fitur pencarian juga tersedia untuk memudahkan pencarian data berdasarkan kata kunci tertentu.



Gambar 10. Melihat Absensi

Pengguna dapat melihat daftar jadwal latihan yang telah ditentukan, yang mencakup informasi seperti nama program, tanggal pelaksanaan, waktu latihan, lokasi, serta deskripsi kegiatan. Dalam tabel yang ditampilkan, terdapat satu jadwal latihan yang dijadwalkan pada tanggal 4 Juni 2025, berlangsung pada pukul 06:31 hingga 03:34, dengan lokasi dan deskripsi tertulis "asal". Sistem ini juga menyediakan tombol "Buat Jadwal Latihan" untuk menambahkan jadwal baru, serta fitur Edit dan Hapus pada kolom aksi untuk mengelola data yang sudah ada. Fitur pencarian di sisi kanan membantu pengguna dalam menelusuri jadwal dengan lebih cepat dan efisien.



Gambar 11. Mengelola Jadwal Latihan

3. KESIMPULAN

Perancangan sistem ini melalui beberapa tahap, mulai dari studi kelayakan, analisis kebutuhan, perancangan dengan metode prototype dan UML, hingga pengembangan menggunakan PHP dan MySQL serta uji coba sistem. Sistem ini dirancang untuk mempermudah proses pencatatan dan pemantauan kehadiran atlet secara digital. Fitur-fitur utama meliputi pengisian absensi harian, rekap kehadiran, penjadwalan latihan, serta pengelolaan data atlet. Hasil evaluasi menunjukkan sistem berjalan dengan baik, mampu mencatat absensi secara otomatis, terstruktur, dan terintegrasi dalam basis data digital. Dengan sistem ini, pengelolaan absensi menjadi lebih efisien, transparan, dan mendukung pengambilan keputusan berbasis data. Untuk mendukung implementasi Sistem Informasi Absensi Atlet PPLP Berbasis Web di Dispora Jambi, disarankan agar dilakukan sosialisasi dan pelatihan secara berkala kepada pelatih, admin, dan seluruh pihak yang terlibat dalam pengelolaan data kehadiran atlet. Dukungan teknis serta pemeliharaan rutin juga perlu dijadwalkan agar performa aplikasi tetap optimal dan dapat segera diatasi apabila terjadi kendala teknis. Selanjutnya, penting untuk membuka

ruang umpan balik dari para pengguna sistem secara berkelanjutan, sehingga pengembangan fitur dan perbaikan sistem dapat dilakukan sesuai kebutuhan riil di lapangan.

PUSTAKA

- Aditya, V. P. F. K. C. R. S. (2024). Evaluasi Program Pembinaan Pusat Pendidikan dan Latihan Pelajar (PPLP) Provinsi Kepulauan Riau. *RISOMA : Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2(5), 44–61. <https://doi.org/10.62383/risoma.v2i5.310>
- Elena, M., Pratama Putra, A., & Sri Handayani, F. (2022). Implementasi Metode Prototipe Dalam Perancangan E-Commerce Toko Fikri Koleksi. *Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer (JMIK)*, 3(2), 385–395.
- Fernando, G. P. A. R. S. D. (2023). Analisis Strategi Pembinaan Atlet Oleh Dinas Pemuda dan Olahraga Kabupaten Rejang Lebong. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 4(2), 307–318.
- Hermiati, R. A. K. I. (2021). Pembuatan e-commerce Pada Raja Komputer Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan Database MYSQL. *Jurnal Media Infotama*, 17(1), 54–66.
- Kurniati. (2021). Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Pengarsipan Dokumen Kantor Kecamatan Lais. *Journal of Software Engineering Ampera*, 2(1), 16–27. <https://journal-computing.org/index.php/journal-sea/index>
- Manurung, E. B. R. R. A. (2024). Informasi Aplikasi Sistem Penomoran Surat Otomatis Berbasis Website Pada Perumda Tirtanadi Aceh Utara. *SISFO : Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 8(1), 152–160.
- Mardini, A. I., & Baujuri, A. (2024). Sistem Informasi E-Learning Berbasis Web. *COREAI: Jurnal Kecerdasan Buatan, Komputasi Dan Teknologi Informasi*, 4(2), 134–140. <https://doi.org/10.33650/coreai.v4i2.7522>
- Pratama, Muh. S. A. B. E. H. U. (2019). Sistem Informasi Manajemen Koni Provinsi Kalimantan Timur Berbasis Web. *JURTI*, 3(2), 197–202.
- Saputra, D., Saputri, W. H., & Akbar, F. (2021). Aplikasi Sistem Informasi Pelayanan Publik (SIPP) Berbasis Web Pada Kantor Urusan Agama Sungai Raya. *Jurnal Inovasi Dan Sains Teknik Elektro*, 2(2), 63–68. <http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/insantek63>
- Science, G., & Outlook, E. (2020). 何霄嘉1, 郑大玮2, 许吟隆3 (1. 32(2), 58–65.