

Rancang Bangun Aplikasi Bisabola Berbasis Web Menggunakan Metode Agile Scrum Pada PT. Anugerah Bisabola Indonesia

Bhara Ayong Purna Mustika¹, Atang Saepudin²

1,2Informatika, Universitas Bina Sarana Informatika, Jakarta, Indonesia

e-mail: ayongbhara01@gmail.com ¹,atang.aug@bsi.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada pengembangan aplikasi Bisabola, platform digitalisasi informasi sepak bola yang menggunakan metodologi Agile Scrum, diimplementasikan di PT. Anugerah Bisabola Indonesia. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam pengelolaan dan aksesibilitas data sepak bola yang meliputi data pemain, pelatih, serta jadwal dan hasil pertandingan. Proses pengembangan aplikasi dilakukan melalui serangkaian siklus iteratif, yang memungkinkan tim pengembang untuk secara terus-menerus menyesuaikan dan memperbaiki fitur berdasarkan umpan balik dari pengguna akhir. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi Bisabola telah berhasil meningkatkan kemudahan pengelolaan data, memberikan akses cepat kepada pengguna, dan mendukung pengambilan keputusan strategis dalam manajemen tim dengan menyediakan analisis data yang komprehensif dan mendalam.

Kata kunci: Agile Scrum, Bisabola, Digitalisasi Sepak Bola, Manajemen Data Sepak Bola.

ABSTRACTS

This research centered on developing Bisabola, a football information digitalization platform, employing the Agile Scrum methodology, implemented at PT. Anugerah Bisabola Indonesia. The primary aim of this study was to enhance the efficiency and effectiveness in the management and accessibility of football data, which includes information on players, coaches, as well as schedules and match results. The application development process was executed through a series of iterative cycles, allowing the development team to continuously adapt and refine features based on end-user feedback. The results of this study indicate that the Bisabola application has successfully improved ease of data management, provided rapid access for users, and supported strategic decision-making in team management by offering comprehensive and in-depth data analysis.

Keywords: Agile Scrum, Bisabola, Football Digitalization, Football Data Management.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang revolusioner telah memudahkan penyebaran informasi secara global, memungkinkan akses cepat dan mudah ke informasi dari seluruh dunia dan mengubah cara kita menjalani kehidupan sehari-hari. Melalui digitalisasi, teknologi informasi kini menjadi alat penting yang mendukung berbagai aktivitas manusia dan memperluas kemampuan kita dalam memperoleh dan membagikan pengetahuan

(Hidayat dkk., 2023). Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi, digitalisasi produk telah menjadi strategi esensial di berbagai sektor untuk meningkatkan efisiensi dan memperluas jangkauan pasar. Proses ini menggunakan teknologi canggih untuk mengonversi layanan dan produk konvensional ke format digital yang lebih mudah diakses secara online. Digitalisasi memungkinkan perusahaan menyediakan layanan yang lebih cepat dan efektif, memenuhi kebutuhan konsumen modern



yang menginginkan akses mudah ke informasi dan transaksi. Ini membuka peluang inovasi baru, termasuk di sektor olahraga seperti sepak bola, yang memperkaya pengalaman pengguna dan meningkatkan keterlibatan mereka.

Sepak bola adalah olahraga tim yang universal dan telah menjadi salah satu disiplin paling populer yang terus berkembang. Perkembangan ini memicu pembentukan banyak tim baru, meningkatnya frekuensi pertandingan di tingkat nasional dan internasional, serta pendirian sekolah-sekolah sepak bola untuk berbagai usia dan latar belakang. Kemajuan teknologi dalam sepak bola termasuk penggunaan aplikasi berbasis website (Rabani & Firmansyah, 2020).

Website merupakan kumpulan halaman web yang terhubung, di mana setiap halaman berisi informasi dalam format teks, suara, gambar, dan media lainnya yang disimpan di server internet dan ditampilkan dalam format hypertext. Situs ini biasanya dikembangkan dengan HTML untuk menampilkan struktur dan konten secara efisien. Interaksi pengguna dengan website melibatkan tiga tahapan: permintaan data, pemrosesan oleh server, dan penerimaan respons dari server tersebut (Rabani & Firmansyah, 2020).

Aplikasi berbasis website terdiri dari halaman web yang saling terhubung dan menyediakan informasi. Setiap halaman web, sebagai bagian dari sistem informasi, menyimpan gambar, suara, teks, dan lainnya di server internet, ditampilkan dalam format hypertext dan ditulis menggunakan HTML. Interaksi dengan website melibatkan tiga tahap: permintaan, pemrosesan, dan respons (Rabani & Firmansyah, 2020).

PT. Anugerah Bisabola Indonesia adalah perusahaan teknologi yang spesialisasi di sepak bola, menawarkan solusi terintegrasi untuk pengelolaan dan informasi olahraga sepak bola. Perusahaan ini menyediakan data mengenai klub, pemain, klasemen liga, jadwal pertandingan, dan berita terbaru sepak bola. Sebagai pemain kunci dalam inovasi teknologi sepak bola di Indonesia, perusahaan ini juga mengelola beberapa liga di wilayah Jabodetabek, termasuk Jakarta Raya League dan PSSI Jakarta Timur. PT. Anugerah Bisabola Indonesia berkomitmen meningkatkan standar dan aksesibilitas sepak bola lokal melalui aplikasi webnya, Bisabola.id.

Oleh karena itu, penulis memilih untuk membuat penelitian "Rancang Bangun Aplikasi

Bisabola Berbasis Web Menggunakan Metode Agile Scrum pada PT. Anugerah Bisabola Indonesia" menggunakan metode Agile dengan model Scrum.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam merancang dan membangun sebuah aplikasi manajemen sepak bola adalah menggunakan data dan metode pengembangan sistem.

2.1. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Observasi

Metode ini dilaksanakan melalui pengembangan sistem aplikasi berbasis website, berdasarkan ide penulis dan tim IT development dari PT. Anugerah Bisabola Indonesia. Observasi dilakukan melalui riset yang berlangsung dari Januari 2024 hingga Maret 2024, secara hybrid (daring dan luring) di kantor PT. Anugerah Bisabola Indonesia, yang terletak di Jl. Panglima Polim No.116i, Kel. Melawai, Kec. Kebayoran Baru, Jakarta Selatan.

2. Wawancara

Metode wawancara digunakan sebagai cara pengumpulan data melalui sesi tanya jawab langsung dengan Pimpinan Perusahaan, Bapak Ardhi Putra Baramuli, dan Kepala Divisi IT Development, Nanda Pratama, di PT. Anugerah Bisabola Indonesia. Wawancara ini bertujuan untuk memahami proses digitalisasi dan tantangan yang dihadapi, dilakukan melalui meeting internal.

3. Studi Pustaka

Studi Pustaka adalah langkah penting dalam riset yang melibatkan analisis sumber-sumber relevan seperti jurnal ilmiah, buku, dan artikel terkait topik spesifik. Tahap ini juga mencakup peninjauan aplikasi serupa di pasar untuk mendapatkan wawasan komprehensif. Analisis mencakup aplikasi manajemen sekolah yang mendukung administrasi pendidikan, aplikasi manajemen keanggotaan untuk pengelolaan data anggota, dan aplikasi lain dengan fitur inovatif yang meningkatkan efisiensi operasional.

2.2. Metode Pengembangan Software

Dalam pengembangan software, penulis mengadopsi metode Agile dengan model Scrum.

Metode Agile dikenal karena kecepatannya dan fleksibilitas dalam integrasi pada setiap tahap pengembangan tanpa mengganggu operasi sistem yang ada. Pendekatan ini efisien untuk hampir semua sistem yang ada dan selaras dengan visi utama Agile yang menekankan kepuasan pelanggan dan kecepatan implementasi (Ramadhan dkk., 2023).

System Development Life Cycle (SDLC) merupakan metodologi yang mengimplementasikan berbagai teknik untuk menganalisis dan mendesain sistem dengan lebih rinci melalui penggunaan siklus yang terstruktur. Melalui pengembangan software yang telah dijelaskan, selanjutnya dikembangkanlah suatu pendekatan untuk memfasilitasi pengembangan perangkat lunak dengan waktu yang singkat, yaitu pendekatan Agile Development. Metode ini mencapai tingkat keberhasilan yang lebih tinggi dalam proses

pengembangan proyek dibandingkan dengan pendekatan desain terstruktur (Ramadhan et al., 2023).

Metode *Agile* mencakup berbagai model, termasuk model *Scrum*. *Scrum* adalah kerangka kerja yang dirancang untuk pengembangan dan peningkatan perangkat lunak secara responsif. Dengan 58% pengguna, *Scrum* menjadi model *Agile* yang paling banyak digunakan di Amerika (Rizaldi dkk., 2022).

Dalam proses *agile development* ini, terdapat beberapa tahapan (Handayani dkk., 2023):

1. Perencanaan: Di tahap ini, pengembang dan pengguna bekerja sama untuk merancang sistem melalui wawancara, observasi, dan tinjauan dokumen. Mereka mengembangkan desain keseluruhan yang akan menjadi acuan pengembangan selanjutnya, termasuk analisis sistem, pembuatan diagram *use case*, dan desain antarmuka pengguna.
2. Implementasi: Desain yang telah dibuat diubah menjadi produk kerja melalui pengkodean dan pengembangan fitur-fitur dalam serangkaian sprint yang fokus pada pembuatan dan pengujian fitur spesifik.
3. Pengujian *Software*: Setelah kode dikembangkan, perangkat lunak diuji untuk mengidentifikasi dan memperbaiki bug atau kegagalan sistem. Pengujian *black box* juga dilakukan untuk memeriksa keakuratan antara input dan output.
4. Dokumentasi: Mencakup pencatatan semua dokumen modul, fungsi program,

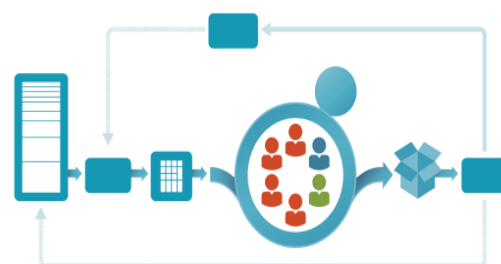
dan detail *database* yang membantu tim dalam pengembangan dan pemeliharaan sistem.

5. *Deployment*: Sistem atau perangkat lunak dipersiapkan sehingga bisa diakses dan digunakan oleh pengguna.
6. Pemeliharaan: Setelah sistem *di-deploy*, pemeliharaan rutin dilakukan untuk memastikan sistem berjalan dengan optimal dan menangani masalah yang muncul.

Scrum adalah metodologi rekayasa perangkat lunak berbasis prinsip *agile* yang menekankan pada kerja tim efektif dan pengembangan produk bertahap melalui proses iteratif. Menurut Schwaber & Sutherland, *Scrum* merupakan kerangka kerja yang dirancang untuk mengatasi masalah kompleks yang dinamis, memungkinkan penciptaan produk berkualitas yang memenuhi kebutuhan pengguna secara kreatif dan produktif (Aryanata A & Kristoko Dwi H, 2021).

Metode *Scrum* cocok untuk diimplementasikan dalam pengembangan perangkat lunak di industri atau organisasi digital yang membutuhkan proses yang cepat dan tidak terlalu kompleks. Hal ini karena *scrum* menekankan pada kecepatan dan fleksibilitas dalam menjalankan proyek pengembangan perangkat lunak (Suharno dkk., 2020).

Alur kerja dari *Framework Scrum* dapat dilihat pada gambar berikut:



Sumber: www.scrum.org

Gambar 1. Alur Kerja Scrum

Berikut merupakan rancangan penelitian yang akan dilakukan berdasarkan pada metode *Agile* dengan model *Scrum* (Ramadhan dkk., 2023).

1. Pembentukan Tim *Scrum*: Dalam *Scrum*, tim terdiri dari *Scrum Master*, *Product Owner*, dan pengembang.
2. Mengatur tugas dan bertanggung jawab mencapai target setiap sprint, dengan tujuan meningkatkan fleksibilitas, kreativitas, dan produktivitas.

3. Penentuan *Product Backlog*: *Product Owner* bertanggung jawab mengelola *Product Backlog* yang mencakup semua fitur, fungsi, dan kebutuhan produk yang diurutkan berdasarkan prioritas, estimasi, dan nilai bisnis.
4. Penentuan *Sprint*: *Sprint* adalah periode tetap, biasanya dua minggu, di mana tim menghasilkan produk yang siap rilis. Durasi *sprint* tetap konstan selama proyek berlangsung.
5. Penentuan *Sprint Planning*: *Sprint Planning* dibatasi hingga delapan jam untuk *sprint* satu bulan, di mana tim menetapkan pekerjaan yang akan dilakukan selama *sprint*.
6. Penentuan *Sprint Goal*: Tujuan *sprint* ditetapkan untuk memberi arah pada tim dalam memilih dan mengerjakan fitur selama *sprint*.
7. Pengembangan: Meliputi desain sistem, penulisan kode, serta pengerjaan *front-end* dan *back-end*, berdasarkan *Sprint Backlog* dan kebutuhan dari *Product Backlog*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Untuk menganalisis kebutuhan perangkat lunak dalam merancang dan membangun aplikasi Bisabola berbasis web, berikut adalah alat-alat yang perlu dipersiapkan dalam perancangan aplikasi Bisabola berbasis web didefinisikan dalam tahap analisis kebutuhan perangkat lunak.

3.1.1. Rencana Kebutuhan

Rencana ini mencerminkan desain dan pembangunan sistem digitalisasi untuk aplikasi web Bisabola yang fokus pada sepak bola dengan manajemen pemain, pelatih, club, liga, klasemen dan jadwal perandingan.

1. Halaman Home/Tamu

- Tamu dapat masuk ke halaman home/beranda
- Tamu dapat masuk ke halaman pemain
- Tamu dapat masuk ke halaman pelatih
- Tamu dapat masuk ke halaman donasi
- Tamu dapat masuk ke halaman berita
- Tamu dapat masuk ke halaman tim/club

- Tamu dapat masuk ke halaman liga
- Tamu dapat masuk ke halaman turnamen

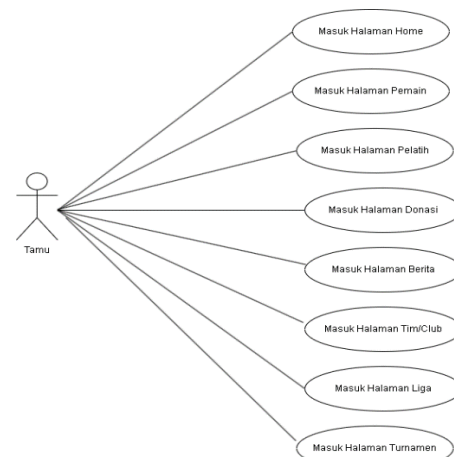
2. Halaman Admin

- Admin dapat login terlebih dahulu
- Admin mengelola pemain
- Admin mengelola club
- Admin mengelola pelatih
- Admin mengelola turnamen
- Admin mengelola jadwal
- Admin mengelola klasemen
- Admin dapat logout

3.1.2. Use Case Diagram

Use case diagram adalah alat visual dalam *Unified Modeling Language (UML)* yang digunakan untuk menggambarkan interaksi antara pengguna (aktor) dengan sistem. Diagram ini menunjukkan berbagai cara pengguna berinteraksi dengan sistem untuk mencapai tujuan tertentu.

1. Use Case Diagram Tamu



Sumber: (Hasil Penelitian, 2024)

Gambar 2. Use Case Diagram Tamu

2. Use Case Diagram Admin



Sumber: (Hasil Penelitian, 2024)

Gambar 3. Use Case Diagram Admin

3.2. Implementasi Metode Scrum

Dalam pengembangan sebuah aplikasi menggunakan metode *Scrum*, ada dokumentasi lengkap yang mencakup semua aktivitas terkait dengan *Scrum*. Proses ini dimulai dari tahap awal *Scrum*, yang dikenal sebagai *Inception*, dan berlanjut hingga penyelesaian 12 Sprint yang telah disetujui bersama oleh Tim Pengembang, *Scrum Master*, dan *Product Owner*.

1. Cakupan Proyek

Melalui diskusi bersama antara *Scrum Master*, tim pengembang, dan *Product Owner*, sebuah rencana proyek telah disusun yang mencakup periode 16 minggu dengan tujuan menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan bisnis. Langkah awal dalam rencana ini adalah pengembangan aplikasi web Bisabola.

Tabel 3.1. Cakupan Proyek

No	Fitur
1.	Halaman Beranda
2.	Halaman Club
3.	Halaman Pemain
4.	Halaman Pelatih
5.	Halaman Turnamen
6.	Halaman Jadwal
7.	Halaman Dashboard Admin
8.	Halaman Admin (pemain, club, pelatih, turnamen, klasemen)

Sumber: (Hasil Penelitian,2024)

2. Estimasi Pengerjaan

Jadwal pengerjaan tersebut telah disetujui oleh *Product Owner* dan *Scrum Master* selama periode 2 januari 2024 sampai dengan 30 maret 2024.

Tabel 3.2. Jadwal Pengerjaan

Tanggal	Tahapan	Product Backlog
2 – 5 Januari 2024	<i>Inception</i>	Perancangan sistem aplikasi web
8 – 12 Januari 2024	<i>Sprint 1</i>	Penentuan fitur dan tampilan
15 – 19 Januari 2024	<i>Sprint 2</i>	Fitur <i>Login</i> dan dashboard
21 – 26 Januari 2024	<i>Sprint 3</i>	Fitur <i>CRUD</i> club
29 Januari –	<i>Sprint 4</i>	Fitur <i>CRUD</i> pemain

2 Februari 2024		
5 – 9 Februari 2024	<i>Sprint 5</i>	Fitur <i>CRUD</i> pelatih
12 – 16 Februari 2024	<i>Sprint 6</i>	Fitur <i>CRUD</i> turnamen
19 – 23 Februari 2024	<i>Sprint 7</i>	Fitur <i>CRUD</i> jadwal
26 Februari – 1 Maret 2024	<i>Sprint 8</i>	Fitur <i>CRUD</i> statistik jadwal
4 – 8 Maret 2024	<i>Sprint 9</i>	Fitur <i>CRUD</i> statistik pemain
12 – 15 Maret 2024	<i>Sprint 10</i>	Tampilan beranda, club pemain dan pelatih
18 – 22 Maret 2024	<i>Sprint 11</i>	Tampilan turnamen, jadwal, dan statistik jadwal
25 – 29 Maret 2024	<i>Sprint 12</i>	Tampilan kartu dan cetak kartu

Sumber: (Hasil Penelitian,2024)

3.3. Antarmuka Pengguna

Setelah implementasi diatas di terapkan maka selanjutnya adalah antarmuka pengguna dari aplikasi bisabola ini. Berikut tampilan antarmuka pengguna dari aplikasi bisabola.

1. Tampilan Beranda

Tampilan yang telah dirancang sesuai dengan yang diinginkan PT Anugerah Bisabola Indonesia, halaman beranda dikususkan untuk tamu yang ingin melihat *website* bisabola yang berisi pemain, club, dan turnamen yang telah dioperasikan oleh bisabola, berikut tampilan beranda dari bisabola.id.



Sumber: (Hasil Penelitian, 2024)

Gambar 9 .Tampilan Beranda

2. Tampilan Cari pemain

Tampilan pencarian pemain sepakbola digunakan untuk menampilkan seluruh daftar pemain yang telah masuk di database bisabola, tersedia filter cari pemain dan filter berdasarkan nama.



Sumber: (Hasil Penelitian, 2024)

Gambar 10 .Tampilan Cari Pemain

3. Tampilan Cari Pelatih

Tampilan pencarian pelatih sepakbola digunakan untuk menampilkan seluruh daftar pelatih yang telah masuk di database bisabola, tersedia filter cari pelatih dan filter berdasarkan nama.

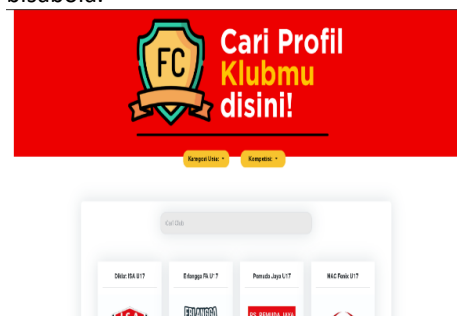


Sumber: (Hasil Penelitian, 2024)

Gambar 9 .Tampilan Cari Pelatih

4. Tampilan Cari Club

Tampilan club untuk mencari data club yang sudah masuk dalam database bisabol aini adalah club yang telah mengikuti turnamen yang dioperasikan oleh bisabola.



Sumber: (Hasil Penelitian, 2024)

Gambar 10 .Tampilan Cari Club

5. Tampilan Detail Club

Tampilan ini berisi detail dari club dan daftar pemain dari club tersebut, data yang ditampilkan berupa nama, logo, manager, pelatih dan daftar pemain.

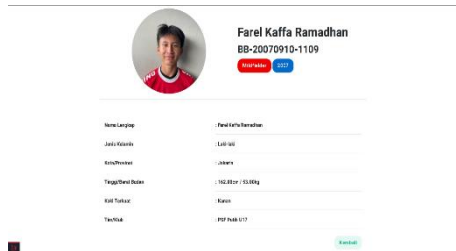


Sumber: (Hasil Penelitian, 2024)

Gambar11 .Tampilan Detail Club

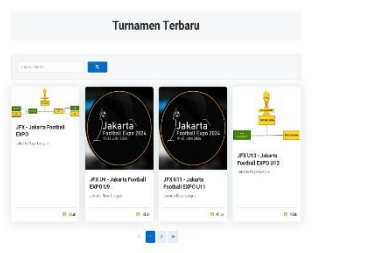
6. Tampilan Detail Pemain

Tampilan data pemain dalam aplikasi manajemen tim sepak bola adalah bagian inti dari sistem yang menyediakan akses mudah ke informasi terperinci tentang setiap pemain dalam database.



Sumber: (Hasil Penelitian, 2024)
Gambar11 .Tampilan Detail Pemain

7. Tampilan Daftar Turnamen
Tampilan ini berisi seluruh daftar turnamen yang pernah dioperasikan oleh bisabola.



Sumber: (Hasil Penelitian, 2024)
Gambar12 .Tampilan Daftar Turnamen

8. Tampilan Detail Turnamen
Tampilan detail dari turnamen yang berisi deskripsi turnamen, jadwal, klasemen, serta riwayat pertandingan.



Sumber: (Hasil Penelitian, 2024)
Gambar13 .Tampilan Detail Turnamen

9. Tampilan Tentang Kami
Tampilan mengenai apa itu bisabola, visi dan misi bisabola dan tujuan dari bisabola.



Sumber: (Hasil Penelitian, 2024)
Gambar14 .Tampilan Tentang

10. Tampilan Donasi

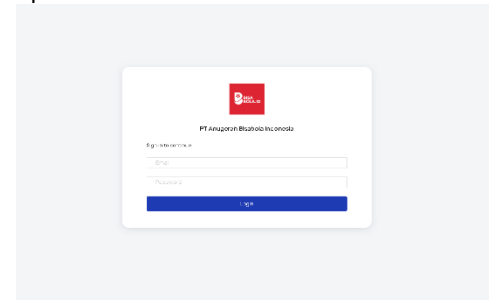
Tampilan halaman donasi untuk kontribusi dalam sepakbola Indonesia, tamu bisa berdonasi melalui halaman berikut.



Sumber: (Hasil Penelitian, 2024)
Gambar15 . Tampilan Donasi

11. Tampilan Login

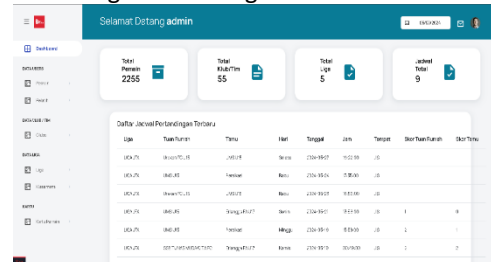
Berikut tampilan Login yang dirancang untuk Login admin dari bisabola untuk operasional website.



Sumber: (Hasil Penelitian, 2024)
Gambar16.Tampilan Login

12. Tampilan Dashboard Admin

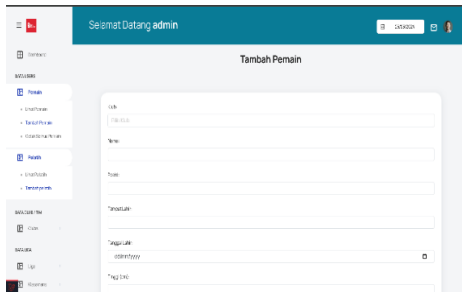
Tampilan dashboard adalah tampilan daftar menu dan informasi data setelah admin melakukan Login, menu menu disini sudah dirancang sesuai keinginan



Sumber: (Hasil Penelitian, 2024)
Gambar17. Tampilan Dashboard Admin

13. Tampilan Form Tambah Pemain

Tampilan form tambah data pemain dikhususkan untuk penambahan data pemain secara satuan, admin mengisi data pemain untuk ditambah.

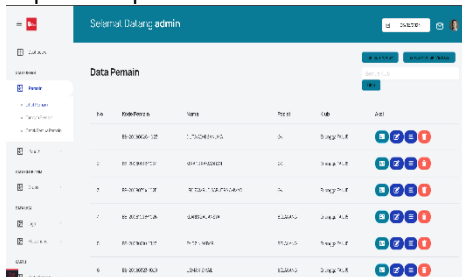


Sumber: (Hasil Penelitian, 2024)

Gambar18.Tampilan Tambah Pemain

14. Tampilan Data Pemain

Tampilan data pemain merupakan tampilan daftar pemain dalam halaman admin, disini tersedia aksi yang bisa dilakukan oleh admin seperti melakukan lihat, *edit*, *update*, dan hapus data pemain.

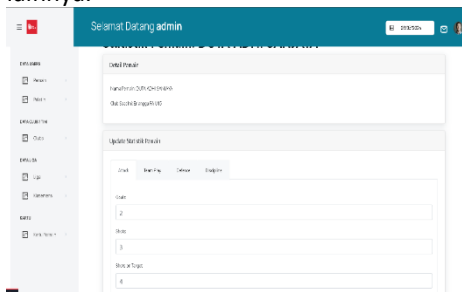


Sumber: (Hasil Penelitian, 2024)

Gambar19.Tampilan Data Pemain

15. Tampilan Statistik Pemain

Tampilan form statistik pemain dalam aplikasi biasanya dirancang untuk mengumpulkan dan menampilkan data kinerja pemain secara terperinci. Form ini memungkinkan admin untuk memasukkan, memperbarui, dan melihat statistik seperti jumlah pertandingan yang dimainkan, gol yang dicetak, assist, menit bermain, kartu kuning dan merah, serta metrik kinerja lainnya.



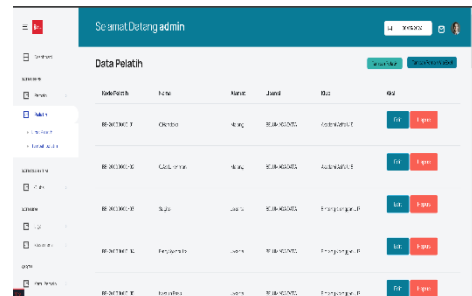
Sumber: (Hasil Penelitian, 2024)

Gambar20.Tampilan Statistik Pemain

16. Tampilan Data Pelatih

Tampilan data pelatih dalam aplikasi menyediakan informasi terperinci tentang pelatih di tim, termasuk nama, kualifikasi, dan data kontak. Tampilan ini

memungkinkan admin untuk melihat dan mengelola profil pelatih secara efisien. Fitur tambahan di antaranya termasuk tombol 'Edit' untuk mengubah informasi pelatih dan 'Hapus' untuk menghapus pelatih dari sistem.

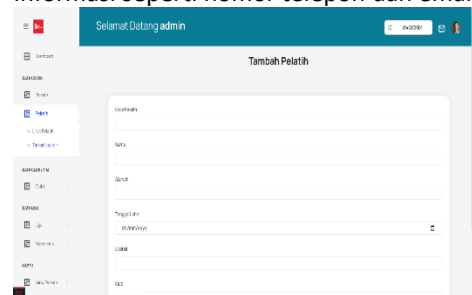


Sumber: (Hasil Penelitian, 2024)

Gambar21.Tampilan Data Pelatih

17. Tampilan Input Data Pelatih

Tampilan form *input* pelatih dalam aplikasi dirancang untuk memudahkan pengisian dan pengelolaan data pelatih. Form ini biasanya mencakup berbagai bidang yang harus diisi, seperti nama lengkap, tanggal lahir, riwayat pelatihan, kualifikasi, dan informasi seperti nomor telepon dan email.

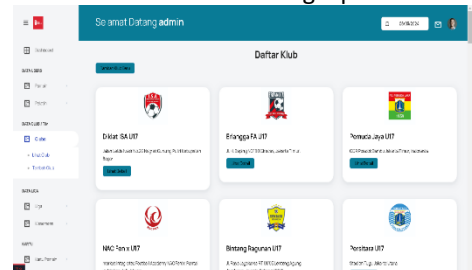


Sumber: (Hasil Penelitian, 2024)

Gambar22.Tampilan Input Data Pelatih

18. Tampilan Data Klub

Tampilan data klub dalam aplikasi menyediakan informasi terperinci mengenai setiap klub yang terdaftar dalam sistem dalam tampilan admin akan di berikan informasi lebih lengkap.



Sumber: (Hasil Penelitian, 2024)

Gambar23.Tampilan Data Klub

19. Tampilan Form Tambah Klub

Tampilan form tambah klub dalam aplikasi manajemen tim sepak bola dirancang untuk memungkinkan admin memasukkan klub baru ke dalam sistem.

Sumber: (Hasil Penelitian, 2024)

Gambar24.Tampilan Tambah Data Club

20. Tampilan Data Klasemen

Tampilan data klasemen dalam aplikasi menyajikan rangkuman posisi dan performa tim-tim dalam sebuah liga atau turnamen dalam tampilan admin ini bisa di edit dan diperbarui sesuai data yang diberikan.

Sumber: (Hasil Penelitian, 2024)

Gambar25.Tampilan Data Klasemen

21. Tampilan Data Turnamen

Tampilan data turnamen dalam aplikasi memberikan gambaran umum dan rinci tentang turnamen yang tengah berlangsung atau yang sudah selesai dalam halaman ini admin bebas melakukan edit atau menambah turnamen baru serta masuk ke pembuatan jadwal dan dsp pemain setiap jadwal.

Sumber: (Hasil Penelitian, 2024)

Gambar26.Tampilan Data Turnamen

22. Tampilan Form Tambah Turnamen

Tampilan form tambah turnamen dalam aplikasi dirancang untuk memungkinkan admin memasukkan turnamen baru ke dalam sistem. Form ini biasanya mencakup

berbagai bidang yang harus diisi untuk menangkap informasi penting tentang turnamen yang akan diadakan.

Sumber: (Hasil Penelitian, 2024)

Gambar27.Tampilan Tambah Turnamen

23. Tampilan Form Jadwal

Tampilan form jadwal dalam aplikasi memungkinkan admin untuk mengatur jadwal pertandingan dalam turnamen.

Sumber: (Hasil Penelitian, 2024)

Gambar28. Tampilan Jadwal

4. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan aplikasi Bisabola dengan metodologi *Agile Scrum*, yang efektif dalam digitalisasi dan pengelolaan informasi sepak bola di Indonesia. Aplikasi ini menunjukkan keberhasilan dalam menyediakan akses cepat dan mudah ke data sepak bola serta memfasilitasi analisis mendalam dan pengambilan keputusan berbasis informasi. Dengan fokus pada iterasi dan kolaborasi, Bisabola telah meningkatkan interaksi antara pelatih, pemain, dan penggemar. Rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut mencakup integrasi fitur *AI* untuk analisis prediktif dan personalisasi pengalaman pengguna. Kesimpulan ini menegaskan potensi aplikasi dalam meningkatkan pengelolaan sepak bola serta berkontribusi pada evolusi teknologi dalam olahraga.

5. REFERENSI

Aryanata A, & Kristoko Dwi H. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Online Berbasis Web Menggunakan Metode Scrum. *Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Online Berbasis Web Menggunakan Metode Scrum*.

- Handayani, H., Faizah, K. U., Mutiara Ayulya, A., Rozan, M. F., Wulan, D., & Hamzah, M. L. (2023). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI INVENTORY BARANG BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE AGILE SOFTWARE DEVELOPMENT DESIGNING A WEB-BASED INVENTORY INFORMATION SYSTEM USING THE AGILE SOFTWARE DEVELOPMENT METHOD. In *Jurnal Testing dan Implementasi Sistem Informasi* (Vol. 1, Issue 1).
- Hidayat, L., Bina Sarana Informatika, U., & Direvisi Disetujui, D. (2023). Sistem Informasi Agenda Kerja Karyawan PT. Asuransi Bri Life Jakarta Berbasis Web. *Journal Computer Science*, 2(2).
- Rabani, R., & Firmansyah, R. (2020). PERANCANGAN APLIKASI SISTEM INFORMASI SEKOLAH SEPAK BOLA POR UNI BANDUNG BERBASIS WEBSITE (Vol. 1, Issue 1). <http://eprosiding.ars.ac.id/index.php/pti>
- Ramadhan, E. R., Prihandani, K., Voutama, A., Singaperbangsa, U., & Abstract, K. (2023). Penerapan Metode Agile Pada Development Aplikasi Pengelolaan Data Magang Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(7), 144–154. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7812416>
- Rizaldi, A., Maria, E., Wahyono, T., Purwanto, P., & Hartomo, K. D. (2022). Analisis Penerapan Metode Scrum Pada Pengembangan Sistem Informasi Akuntansi Koperasi. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 6(1), 57. <https://doi.org/10.30865/mib.v6i1.3349>
- Suharno, H. R., Gunantara, N., & Sudarma, M. (2020). Analisis Penerapan Metode Scrum Pada Sistem Informasi Manajemen Proyek Dalam Industri & Organisasi Digital. *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, 19(2), 203. <https://doi.org/10.24843/mite.2020.v19i02.p12>

Note:

Naskah diketik dengan memperhatikan template (copy paste teks artikel pada template)

Penyerahan naskah dilakukan dengan cara submit via web OJS IJCIT

Journal Homepage: <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijcit>

E-mail: jurnal.ijcit@bsi.ac.id

Alamat redaksi:

LPPM UBSI Unit Kampus Tasikmalaya

Jl.Tanuwijaya No. 4 Kel. Empangsari, Kec. Tawang - Kota Tasikmalaya