

Penerapan Aplikasi KarateProMatch pada Turnamen Bupati Cup Kabupaten Tulang Bawang Barat

Wahyu Aji Pulungan^{(1)*} dan Allwine⁽¹⁾

⁽¹⁾Jurusan Ilmu Komputer, Universitas Lampung

Jl. Prof. Soemantri Brodjonegoro No. 1, Bandar Lampung, 35145, Indonesia

Email : ^(*)wahyuaji@fmipa.unila.ac.id

ABSTRAK

Karate adalah olahraga beladiri yang cukup populer di Indonesia. Disamping banyaknya dojo untuk berlatih, banyaknya turnamen karate merupakan bukti meningkatnya minat masyarakat terhadap olahraga ini. Pengabdian masyarakat ini mengimplementasikan aplikasi KarateProMatch untuk meningkatkan efisiensi dan transparansi Turnamen Karate. Aplikasi dijadikan pilot project pada turnamen karate Bupati Cup di Kabupaten Tulang Bawang Barat. Melalui metode konsultasi dan pelatihan, tim pengabdian membimbing panitia dalam mengotomatisasi pendaftaran, penjadwalan, dan rekapitulasi hasil turnamen. Penerapan aplikasi ini berhasil mengurangi beban kerja, meningkatkan akurasi data, dan mempercepat alur turnamen. Respons positif dari panitia dan peserta menunjukkan kontribusi nyata aplikasi dalam modernisasi manajemen event olahraga daerah.

Kata kunci: KarateProMatch, Sistem Informasi Manajemen, Turnamen Karate

ABSTRACT

Karate is a popular martial art in Indonesia. The large number of dojos and karate tournaments held are proof of the growing public interest in this sport. This community service project implements the KarateProMatch application to improve the efficiency and transparency of karate tournaments. The application was used as a pilot project at the Bupati Cup karate tournament in West Tulang Bawang Regency. Using consultation and training methods, the team guided the committee in automating registration, scheduling, and final recapitulation of the tournament. The application's implementation successfully reduced workload, improved data accuracy, and accelerated tournament flow. Positive feedback from the committee and participants demonstrates the application's significant contribution to modernizing regional sports event management.

Keywords: KarateProMatch, Karate Tournament, Management Information System

Submit:	Revised:	Accepted:	Available online:
18.07.2025	25.07.2025	29.07.2025	07.08.2025

PENDAHULUAN

Olahraga dapat diartikan secara beragam, mulai dari aktivitas fisik sederhana hingga pencapaian prestasi yang menjadi tujuan utama (Daryanto, 2023). Berdasarkan Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional, tujuan utama olahraga di Indonesia adalah menjaga dan meningkatkan kesehatan, kebugaran fisik, serta nilai moral dan kemanusiaan (Republik Indonesia, 2005).

Olahraga karate, sebagai salah satu cabang bela diri yang digemari secara global, memiliki peran penting dalam pembentukan karakter, disiplin, dan kesehatan fisik. Karate adalah seni bela diri yang berasal dari Jepang, terdiri atas dua kanji yaitu 'Kara' yang berarti 'kosong' dan 'te' yang berarti 'tangan'. Kemudian dua kanji tersebut disatukan menjadi 'Karate' yang artinya 'tangan kosong' (Dwiyoogo, 2019). Di tingkat daerah, khususnya di Kabupaten Tulang Bawang Barat, Lampung, minat terhadap olahraga ini terus berkembang, ditandai dengan munculnya berbagai dojo dan rutinnya penyelenggaraan turnamen untuk menjaring bibit-bibit atlet berbakat. Salah satu ajang bergengsi yang kedepannya akan menjadi kalender tahunan bagi pembinaan prestasi karate di daerah ini adalah Turnamen Bupati Cup. Turnamen ini diselenggarakan secara langsung oleh Pemerintah Kabupaten Tulang Bawang Barat. Ajang turnamen ini menjadi wadah strategis untuk meningkatkan kualitas atlet lokal serta mempromosikan gaya hidup sehat di masyarakat.

Penyelenggaraan turnamen olahraga berskala besar, seperti Turnamen Bupati Cup, seringkali dihadapkan pada berbagai tantangan manajerial dan teknis (Pratama, Putro, & Widodo, 2022). Proses-proses seperti pendaftaran peserta yang masif, penyusunan jadwal pertandingan yang kompleks dan adil, hingga rekapitulasi serta publikasi hasil yang akurat, masih banyak dilakukan secara manual. Metode manual ini tidak hanya memakan waktu dan sumber daya yang besar, tetapi juga rentan terhadap kesalahan manusia, yang pada akhirnya dapat mengurangi efisiensi dan transparansi penyelenggaraan acara.

Sektor olahraga, yang dulunya didominasi proses manual, kini sudah mulai beralih mengadopsi teknologi, termasuk cabang karate. Aplikasi modern dapat menyokong penyelenggaraan event, mempercantik tampilan, dan menciptakan nilai komersial yang menguntungkan baik penyelenggara maupun atlet (Muhammad, Nasruddin, & Ansar, 2023).

Berdasarkan UU No.12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi (Republik Indonesia, 2012), pengabdian kepada masyarakat merupakan kegiatan komunitas akademik yang memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan mendidik rakyat. Menyadari hal tersebut dan urgensinya modernisasi dalam manajemen turnamen, tim pengabdian masyarakat menginisiasi sebuah solusi inovatif melalui pengembangan dan implementasi aplikasi digital. Aplikasi ini, yang diberi nama KarateProMatch, dirancang khusus untuk mengotomatiskan dan menyederhanakan seluruh alur kerja penyelenggaraan turnamen karate. Konsep sistem informasi manajemen yang terintegrasi menjadi dasar pengembangan aplikasi ini (Wijoyo, Komarudin, Shaumi, Wahyu, & Ahmad, 2024), dengan tujuan utama untuk mengoptimalkan proses bisnis, meningkatkan efisiensi, produktivitas, dan transparansi.

Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk membantu para panitia dalam menggunakan aplikasi turnamen Karate yaitu KarateProMatch yang dapat memudahkan menyampaikan informasi yang cepat dan aktual sehingga mengadaptasi fitur *real-time* dan *history* sesuai dengan peraturan World Karate Federation dan/atau Federasi Olahraga Karate-Do Indonesia yang masih berlaku.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berfokus pada peran tim sebagai narasumber yang memberikan pelatihan komprehensif dan pendampingan teknis kepada panitia pelaksana Turnamen Bupati Cup. Melalui *transfer* pengetahuan dan keterampilan ini, diharapkan panitia dapat memanfaatkan KarateProMatch secara optimal, sehingga penyelenggaraan turnamen menjadi lebih profesional, akuntabel, dan memberikan pengalaman yang lebih baik bagi atlet, penyelenggara, maupun penonton. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berupaya memecahkan permasalahan praktis di lapangan tetapi juga berkontribusi pada peningkatan literasi digital dan kapasitas sumber daya manusia di lingkungan olahraga daerah.

IDENTIFIKASI MASALAH

Sistem otomatisasi administrasi telah terbukti dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi kerja di pemerintahan daerah (Atmaja, Santoso, & Ninghardjanti, 2018). Pada sisi lain, penerapan otomatisasi melalui sistem informasi di perusahaan telah berhasil meningkatkan efisiensi pengelolaan alat-alat milik perusahaan (Arrijal, Hudaseptia, Paliling, & Harits, 2025). Namun, teknologi otomatisasi berbasis internet ini belum banyak diterapkan di sektor olahraga. Sektor olahraga, yang secara tradisional dikenal dengan proses-proses manual dalam penyelenggaraannya, kini sedang mengalami transformasi signifikan dengan adopsi teknologi digital. Pergeseran ini tidak terkecuali pada cabang olahraga karate, dimana aplikasi digital mulai digunakan untuk menunjang dan mempermudah penyelenggaraan, serta meningkatkan daya tarik visual suatu event olahraga, yang pada akhirnya dapat menciptakan nilai komersial dan pemasukan tambahan bagi penyelenggara dan atlet. Namun, dalam konteks Turnamen Bupati Cup di Kabupaten Tulang Bawang Barat, beberapa masalah mendasar masih teridentifikasi.

Keterbatasan Efisiensi Penyelenggaraan Turnamen: Proses manajemen turnamen, mulai dari pendaftaran peserta, penyusunan jadwal pertandingan, hingga pencatatan skor dan rekapitulasi hasil, masih banyak dilakukan secara manual. Hal ini tidak hanya memakan waktu dan sumber daya yang besar, tetapi juga rentan terhadap kesalahan manusia, memperlambat alur turnamen, dan berpotensi menimbulkan ketidakpuasan dari peserta maupun *official*.

Kurangnya Transparansi dan Akses Informasi: Dengan proses manual, informasi terkait jadwal, hasil pertandingan, dan *bracket* sering kali sulit diakses oleh seluruh pihak yang berkepentingan (peserta, pelatih, penonton). Keterbatasan ini dapat mengurangi pengalaman partisipasi dan kepercayaan terhadap manajemen turnamen.

Beban Kerja Administratif Panitia yang Tinggi: Panitia pelaksana turnamen menghadapi beban kerja administratif yang sangat besar dalam mengelola data peserta, jadwal, dan hasil secara manual. Kondisi ini dapat menyebabkan kelelahan, peningkatan potensi kesalahan, dan mengalihkan fokus dari aspek-aspek penting lainnya dalam penyelenggaraan acara.

Belum Optimalnya Pemanfaatan Teknologi Digital: Meskipun potensi teknologi digital dalam memajukan sektor olahraga telah diakui, penerapan solusi berbasis aplikasi yang terintegrasi untuk manajemen turnamen karate di Kabupaten Tulang Bawang Barat masih belum optimal. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan akan efisiensi dan ketersediaan alat pendukung teknologi.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, tim pengabdian masyarakat melihat adanya kebutuhan mendesak untuk memperkenalkan dan mengimplementasikan aplikasi KarateProMatch. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi solusi konkret untuk mengatasi permasalahan efisiensi, transparansi, dan beban kerja administratif, sekaligus mendorong adopsi teknologi digital dalam penyelenggaraan event olahraga di Kabupaten Tulang Bawang Barat.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini menggunakan metode *Participatory Action Research /PAR* (Afandi, et al., 2022), yang didasarkan pada pendekatan konsultasi dan pelatihan, yang dirancang untuk memastikan *transfer* pengetahuan dan keterampilan yang efektif kepada sasaran kegiatan. Pendekatan ini dipilih untuk memberikan pemahaman mendalam dan kemampuan praktis kepada panitia penyelenggara Turnamen Karate dan pengurus terkait dalam mengoperasikan aplikasi KarateProMatch.

Kegiatan ini diselenggarakan selama dua hari, dimulai pada Sabtu, 24 Mei 2025 hingga Minggu, 25 Mei 2025. Seluruh rangkaian acara berlangsung dari pukul 08.00 WIB hingga selesai setiap harinya. Adapun lokasi kegiatan bertempat di GOR ZA Pagar Alam, Kabupaten Tulang Bawang Barat, Lampung. Kegiatan ini menghadirkan dua narasumber/fasilitator ahli yang memberikan materi serta panduan teknis, yaitu Wahyu Aji Pulungan, S.T., M.T.I. dan Allwine, S.Pd.,

M.Kom. Berikut ini adalah rincian pelaksanaan tugas narasumber/fasilitator dalam kegiatan pengabdian ini.

Fasilitator mempresentasikan materi tentang penggunaan aplikasi berbasis web (KarateProMatch)

Materi tentang aplikasi berbasis web yang dapat diakses melalui *device* khususnya laptop. Topik ini sangat penting untuk meningkatkan pemahaman peserta mengenai teknologi dalam manajemen olahraga. Fasilitator akan menjelaskan fitur utama, antarmuka, navigasi, dan keunggulan aplikasi. Peserta akan diajak memahami aksesibilitas dari berbagai lokasi, kolaborasi yang mudah, dan peningkatan efisiensi operasional. Selain itu, pentingnya koneksi internet stabil juga akan dibahas, termasuk tantangan dan solusinya, agar peserta dapat memaksimalkan penggunaan aplikasi untuk pengelolaan data dan pengambilan keputusan yang lebih baik.

Fasilitator mempresentasikan materi penggunaan aplikasi bagian pendaftaran

Pada bagian ini, fasilitator akan menyampaikan bagaimana proses untuk mendaftarkan akun baik bagi pelatih maupun peserta turnamen. Selanjutnya, fasilitator juga akan menyampaikan pentingnya menjaga keamanan akun dan verifikasi data.

Fasilitator mempresentasikan materi penggunaan aplikasi bagian join kelas atlet yang dipertandingkan

Dalam sesi ini, fasilitator akan memandu peserta tentang cara bergabung dengan kelas pertandingan melalui aplikasi. Mereka akan memahami langkah-langkah memilih kelas yang tepat sesuai kategori atlet, termasuk kriteria dan syarat partisipasi. Fasilitator juga akan menjelaskan bagaimana aplikasi menampilkan informasi kelas yang tersedia dan prosedur pendaftaran. Disamping itu fasilitator juga menginformasikan cara mengenali notifikasi penting agar atlet dapat memastikan keikutsertaan mereka di kelas yang sesuai, sehingga meningkatkan peluang berkompetisi secara optimal.

Fasilitator mempresentasikan materi penggunaan aplikasi bagian operator pertandingan untuk ranji/drawing

Fasilitator akan menjelaskan peran *operator* pertandingan dalam mengelola drawing atau bagan melalui aplikasi. Materi ini mencakup proses pembuatan dan pengundian grup otomatis oleh sistem untuk memastikan pertandingan berjalan adil dan terorganisir. Selain itu, pentingnya pemantauan hasil drawing dan pembaruan informasi *real-time* juga perlu diperhatikan. Peserta akan diajari mengakses dan memperbarui jadwal serta hasil pertandingan via aplikasi, sehingga *operator* dapat bekerja lebih efisien dan semua pihak menerima informasi akurat dan terkini.

Fasilitator mempresentasikan materi penggunaan aplikasi bagian winner, ranking, dan sertifikat yang dipertandingkan

Dalam sesi ini, fasilitator akan menunjukkan bagaimana aplikasi digunakan untuk mengelola hasil pertandingan, termasuk menentukan pemenang dan menghitung peringkat atlet. Peserta akan memahami sistem penilaian dan cara memasukkan hasil dengan akurat demi transparansi dan keadilan kompetisi. Selain itu, fasilitator akan membahas proses pembuatan dan pengundian sertifikat pemenang, menekankan pentingnya pengakuan resmi atas prestasi. Pemahaman fitur-fitur ini akan meningkatkan pengelolaan hasil dan memotivasi atlet, sekaligus memperkuat citra penyelenggaraan acara.

Fasilitator praktek penggunaan aplikasi, materi tentang penggunaan aplikasi bagian scoreboard kumite dan kata

Fasilitator akan memimpin sesi praktik tentang penggunaan aplikasi untuk menampilkan *scoreboard* pada pertandingan kumite dan kata. Peserta akan belajar menginput skor secara *real-time* demi menjaga keakuratan informasi bagi penonton dan peserta. Sesi ini juga akan membahas fitur

tambahan seperti pengaturan tampilan *scoreboard* dan laporan akhir pertandingan. Dengan pemahaman ini, peserta dapat memanfaatkan aplikasi untuk menyajikan informasi yang jelas dan cepat, meningkatkan profesionalisme acara, serta pengalaman bagi semua pihak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan implementasi aplikasi KarateProMatch dilakukan melalui serangkaian kegiatan yang terstruktur, dimulai dari tahap konsultasi hingga pendampingan langsung selama turnamen berlangsung. Pada tahap awal, tim pengabdian melakukan konsultasi mendalam dengan panitia inti dan pengurus olahraga karate setempat. Diskusi ini tidak hanya bertujuan untuk memperkenalkan fitur aplikasi, tetapi juga untuk menyerap masukan spesifik terkait kebutuhan manajemen turnamen di Tulang Bawang Barat. Proses ini memastikan bahwa konfigurasi dan fitur KarateProMatch dapat disesuaikan untuk mengoptimalkan operasional yang sudah berjalan, menjadikannya relevan dan *user-friendly* bagi panitia. Setelah diskusi, tim pengabdian dan panitia sebagai khalayak sasaran mendokumentasikan pertemuan melalui sesi foto. Foto pada Gambar 1 adalah foto tim pengabdian bersama perwakilan panitia.



Gambar 1. Presentasi Materi Penggunaan Aplikasi

Sesi pelatihan dilaksanakan di GOR ZA Pagar Alam, melibatkan seluruh panitia penyelenggara dan pengurus yang bertanggung jawab atas berbagai aspek turnamen, seperti pendaftaran, penjadwalan, dan *scoring*. Gambar 2 merupakan *form* pada aplikasi untuk memasukkan data peserta pertandingan.

The screenshot shows a web form titled "Form Input & Reset Tatami". It contains several input fields and buttons:

- Pilih Tatami:** A dropdown menu with "-- Pilih Tatami --".
- Nama AKA:** A text input field with placeholder text "Nama peserta AKA".
- Nama KATA AKA:** A dropdown menu with "-- Pilih KATA --".
- Nama AO:** A text input field with placeholder text "Nama peserta AO".
- Nama KATA AO:** A dropdown menu with "-- Pilih KATA --".
- Jumlah Juri:** A dropdown menu with "5 Juri".
- Pilih Juri untuk Logout:** A dropdown menu with "-- Pilih Juri --".
- Logout Juri:** A red button.
- Waktu:** A section with five buttons: "Update" (green), "Reset" (red), "Simpan" (yellow), "Update Jenis Pertandingan" (grey), and "Tampilkan / Sembunyikan Skor" (blue).

Gambar 2. Form untuk Input Peserta pada Aplikasi

Metode pelatihan *hands-on*, dengan simulasi menggunakan data turnamen aktual, terbukti sangat efektif. Gambar 3 adalah cuplikan salah satu sesi pertandingan karate dengan penggunaan aplikasi ini sebagai alat bantu bagi panitia pertandingan secara *real-time*. Dari foto pada Gambar 3 ini juga terlihat bahwa informasi *score* masing-masing peserta pada layar TV yang diekstraksi dari aplikasi KarateProMatch.



Gambar 3. Cuplikan Satu Sesi Pertandingan dan Penggunaan Aplikasi secara Real-time

Gambar 4. Form Input Score Juri pada Aplikasi

Panitia mampu secara langsung mempraktikkan input data peserta, menyusun *bracket* otomatis, mengelola pertandingan, hingga melakukan rekapitulasi hasil. Mayoritas peserta pelatihan menunjukkan respons positif dan cepat beradaptasi dengan antarmuka aplikasi yang intuitif. Gambar 4 merupakan sampel *form* penilaian masing-masing peserta yang dapat dipilih oleh juri. Penilaian dapat diberikan oleh juri dengan memilih nilai yang telah disediakan dari aplikasi.



Gambar 5. Juri telah Menilai Peserta pada Aplikasi

Gambar 5 adalah 2 tampilan antarmuka penilaian kepada kedua peserta pada aplikasi. Tampilan bagian atas menunjukkan juri yang memberikan *score* sehingga aplikasi menampilkan informasi total nilai masing-masing peserta. Sedangkan sampel tampilan bagian bawah merupakan hasil penilaian dalam bentuk *scoreboard*.

Pelaksanaan kegiatan tim pengabdian yang sukses selanjutnya dievaluasi dengan beberapa aspek penilaian pada saat pendampingan. Rincian hasil evaluasi ini dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Prosentase Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan	Pelaksanaan (%)
1. Fasilitator mempresentasikan materi tentang penggunaan aplikasi berbasis web (KarateProMatch)	100%
2. Fasilitator mempresentasikan materi penggunaan aplikasi bagian pendaftaran	100%
3. Fasilitator mempresentasikan materi penggunaan aplikasi bagian join kelas atlet yang dipertandingkan	100%
4. Fasilitator mempresentasikan materi penggunaan aplikasi bagian operator pertandingan untuk ranji/drawing	100%
5. Fasilitator mempresentasikan materi penggunaan aplikasi bagian winner, ranking, dan sertifikat yang dipertandingkan	100%
6. Fasilitator praktek penggunaan aplikasi, materi tentang penggunaan aplikasi bagian scoreboard kumite dan kata	100%

Selama Turnamen Bupati Cup berlangsung, Bupati Tulang Bawang Barat turut menghadiri salah satu moment turnamen. Foto pada Gambar 6 adalah dokumentasi tim pengabdian saat berbincang singkat dengan Bupati Tulang Bawang Barat. Selama berlangsungnya turnamen, tim pengabdian memberikan pendampingan teknis secara berkelanjutan. Kehadiran tim di lokasi sangat vital dalam membantu panitia mengatasi kendala teknis minor secara *real-time* dan memberikan solusi cepat saat dibutuhkan. Pendampingan ini memastikan kelancaran operasional aplikasi di tengah dinamika pertandingan, meminimalkan potensi hambatan dan mempertahankan ritme turnamen.



Gambar 6. Kehadiran Bupati Tulang Bawang Barat pada Turnamen

Evaluasi terhadap penerapan KarateProMatch menunjukkan peningkatan yang jelas dalam beberapa aspek kunci penyelenggaraan turnamen. Aspek tersebut meliputi peningkatan efisiensi administrasi, peningkatan transparansi informasi, pengurangan beban kerja panitia, dan respon

positif dari panitia dan peserta. Tabel 2 menunjukkan hasil evaluasi menyeluruh terhadap aspek penyelenggaraan turnamen sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi.

Tabel 2. Dampak Penerapan Aplikasi

Indikator (Sebelum Penggunaan Aplikasi)	Data (Sebelum)	Data (Sesudah)	Peningkatan/Perbaikan
1. Waktu Pendaftaran (Rata-rata per peserta)	5 menit	1.5 menit	70% lebih cepat
2. Waktu Penyusunan Jadwal Pertandingan	3 hari kerja	4 jam	94% lebih cepat
3. Kesalahan Input Data Peserta	±10% dari total peserta	<1% dari total peserta	Menurun 90%
4. Penggunaan Kertas (Rim)	15 rim	2 rim	Hemat 87%
5. Akses Informasi Hasil Pertandingan (Peserta/Publik)	Diumumkan manual (1-2 jam setelah pertandingan)	Langsung tersedia di aplikasi (<5 menit)	Lebih cepat 95%
6. Keluhan terkait Info Tidak Akurat/Terlambat	±20 keluhan per turnamen	<2 keluhan per turnamen	Menurun 90%
7. Jam Kerja Lembur Panitia (Rata-rata H-1 hingga selesai)	±15 jam/orang	±3 jam/orang	Hemat 80%
8. Tenaga Relawan yang Dibutuhkan untuk Data Entry	5 orang	0 orang	Efisiensi 100%
9. Waktu Rekonsiliasi Data Pembayaran/Pendaftaran	4-6 jam	<30 menit	Hemat >90%

Secara keseluruhan, implementasi aplikasi KarateProMatch tidak hanya berhasil memodernisasi manajemen Turnamen Bupati Cup, tetapi juga secara nyata meningkatkan efisiensi operasional, akurasi data, dan transparansi informasi. Hasil ini menunjukkan bahwa adopsi teknologi digital merupakan langkah krusial dalam memajukan penyelenggaraan *event* olahraga di daerah, memberikan manfaat langsung bagi penyelenggara maupun partisipan. Dari sudut pandang yang lebih umum, teknologi otomatisasi dapat memberikan manfaat besar bagi masyarakat apabila ada sinergi pemerintah, perusahaan dan masyarakat (Permana 2025).

KESIMPULAN

Pengabdian masyarakat ini berhasil mengimplementasikan aplikasi KarateProMatch sebagai solusi inovatif dalam manajemen Turnamen Bupati Cup di Kabupaten Tulang Bawang Barat, Lampung. Melalui pendekatan konsultasi dan pelatihan, tim pengabdian berperan sebagai narasumber yang memberikan pemahaman dan keterampilan praktis kepada panitia penyelenggara dan pengurus terkait.

Penerapan aplikasi ini secara nyata meningkatkan efisiensi operasional turnamen, mulai dari pendaftaran peserta, penyusunan jadwal pertandingan, hingga pencatatan dan rekapitulasi skor. Hal ini secara signifikan mengurangi beban kerja administratif panitia, meminimalkan potensi kesalahan, dan mempercepat alur pelaksanaan turnamen. Selain itu, KarateProMatch juga berhasil meningkatkan transparansi informasi bagi seluruh pihak yang terlibat, memberikan akses *real-time* terhadap data pertandingan yang krusial.

Respon positif dari panitia dan peserta mengindikasikan bahwa adopsi teknologi digital ini merupakan langkah maju yang vital dalam modernisasi penyelenggaraan *event* olahraga di tingkat daerah. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa investasi dalam sistem informasi manajemen yang tepat dapat secara fundamental mengubah praktik konvensional menjadi lebih efisien dan profesional, memberikan manfaat jangka panjang bagi pengembangan olahraga di Kabupaten Tulang Bawang Barat.

Ucapan Terimakasih

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Pemerintah Daerah Kabupaten Tulang Bawang Barat, khususnya Bapak Bupati Ir. Novriwan Jaya, S.P., atas dukungan penuh dan fasilitas yang diberikan sehingga Turnamen Bupati Cup dan penerapan aplikasi KarateProMatch dapat terlaksana dengan baik. Terima kasih juga disampaikan kepada KONI Kabupaten Tulang Bawang Barat, atas kerja sama dan dukungan dalam setiap tahapan persiapan hingga pelaksanaan kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada FORKI Kabupaten Tulang Bawang Barat, atas kolaborasi erat dan kepercayaan yang diberikan kepada kami untuk bersama-sama memajukan olahraga karate di daerah. Tak lupa terima kasih juga seluruh Panitia Penyelenggara Turnamen Bupati Cup, atas dedikasi, kerja keras, dan partisipasi aktif dalam mengadaptasi dan mengoperasikan aplikasi KarateProMatch, yang menjadi kunci keberhasilan acara ini. Semoga kontribusi ini dapat memberikan dampak positif berkelanjutan bagi kemajuan olahraga di Kabupaten Tulang Bawang Barat.

REFERENSI

- Afandi, A., Laily, N., Wahyudi, N., Umam, M. H., Kambau, R. A., Rahman, S. A., . . . Wahyudi, J. (2022). *Metodologi Pengabdian Masyarakat*. Jakarta: Direktorat Metodologi Pengabdian Masyarakat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Arrijal, M. A., Hudaseptia, F., Paliling, P. J., & Harits, D. (2025). Penerapan Sistem Informasi untuk Meningkatkan Efisiensi Manajemen Alat di PT. XYZ. *Journal of Industrial Engineering and Technology (JIETech)*, 1(1), 9-19. doi:<https://doi.org/10.36277/jietech.v1i1.34>
- Atmaja, A. T., Santoso, D., & Ninghardjanti, P. (2018). Penerapan Sistem Otomatisasi Administrasi Untuk Meningkatkan Efektivitas dan Efisiensi Kerja di Bidang Pendapatan Dinas Perdagangan Kota Surakarta. *JIKAP (Jurnal Informasi dan Komunikasi Administrasi Perkantoran)*, 2(2), 1-14. doi:<https://dx.doi.org/10.20961/jikap.v2i2.20794>
- Daryanto, Z. P. (2023). Futsal Playing Skill Level of Futsal Extracurricular Participants. *Education Journal of Sport, Health, and Recreation*, 1(3), 1-5. doi:<https://doi.org/10.59923/champions.v1i3.55>
- Dwiyogo, W. D. (2019). *Olahragawan Berprestasi Internasional Cabang Olahraga Karate*. Wineka Media.
- Muhammad, J., Nasruddin, N., & Ansar . (2023). Penerapan Aplikasi N-Pro Tournament Karate Pada Dojo/Klub Karate Kota Jayapura. *Jurnal Pengabdian Mandiri*, 2(11), 2201-2206. doi:<https://doi.org/10.53625/jpm.v2i11>
- Pratama, F. Y., Putro, F. W., & Widodo, P. (2022). Desain dan Implementasi Sistem Manajemen Turnamen Esport Berbasis Web pada Esport Indonesia Surabaya. *Jurnal Karya Ilmiah Tugas Akhir Mahasiswa*, 4(1), 1-12.
- Republik Indonesia. (2005, September 23). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional*. Retrieved Juli 17, 2025, from Database Peraturan: <https://peraturan.bpk.go.id/Details/40234/uu-no-3-tahun-2005>
- Republik Indonesia. (2012, Agustus 10). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi*. Retrieved Juli 18, 2025, from Database Peraturan: <https://peraturan.bpk.go.id/Details/39063>
- Wijoyo, A., Komarudin, A., Shaumi, M. A., Wahyu, M. B., & Ahmad, R. (2024). Optimisasi Proses Bisnis melalui Sistem Informasi Manajemen Terintegrasi. *Jurnal Teknologi, Bisnis dan Pendidikan*, 1(4), 476-479.