

KONI ATHLETE MANAGEMENT INFORMATION SYSTEM OGAN KOMERING ULU REGENCY USES EXTREME PROGRAMMING METHOD

ABSTRACT

The athlete management system at KONI Kabupaten OKU is currently conducted manually using written forms and reports typed in Microsoft Word. The athlete registration and recruitment process also require athletes to submit physical documents directly to the sports branches, leading to the risk of data loss and disorganized documentation. Additionally, the management of the training center and recording of athlete achievements are also done manually, resulting in delays in monitoring and evaluating athlete performance. To address these limitations, this study aims to develop an Athlete Management Information System for KONI Kabupaten OKU using the Extreme Programming (XP) method. XP was chosen because it accelerates development and improves interaction between users and developers through planning, design, coding, and testing stages. The results show that the system facilitates the management of athlete, sports branch, and coach data, as well as the registration process, training management, and achievement recording. It also accelerates reporting and enhances the reliability of athlete management. This system leads to faster, more accurate, and reliable administrative processes, meeting the needs of KONI administrators, sports branch administrators, coaches, and athletes.

Keyword: Management Information System, Extreme Programming, KONI

SISTEM INFORMASI MANAJEMEN ATLET KONI KABUPATEN OGAN KOMERING ULU MENGUNAKAN METODE *EXTREME* *PROGRAMMING*

ABSTRAK

Sistem manajemen atlet di KONI Kabupaten OKU saat ini masih dilakukan secara manual menggunakan formulir tertulis dan laporan yang diketik dengan *Microsoft Word*. Proses pendaftaran atlet dan perekrutan juga mengharuskan atlet menyerahkan dokumen fisik secara langsung ke cabang olahraga, sehingga sering terjadi risiko kehilangan data dan kurangnya dokumentasi yang rapi. Selain itu, pengelolaan *training center* serta pencatatan prestasi atlet juga dilakukan secara manual, menyebabkan keterlambatan dalam pemantauan dan evaluasi kinerja atlet. Untuk mengatasi keterbatasan ini, penelitian ini bertujuan untuk membangun Sistem Informasi Manajemen Atlet KONI Kabupaten OKU menggunakan metode *extreme programming* (XP). Metode XP dipilih karena dapat mempercepat pengembangan dan meningkatkan interaksi antara pengguna dan pengembang melalui tahapan perencanaan, desain, pengkodean, dan pengujian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem ini mempermudah pengelolaan data atlet, cabang olahraga, pelatih, serta proses pendaftaran, pelatihan, dan pencatatan prestasi, sekaligus mempercepat laporan dan meningkatkan keandalan pengelolaan manajemen atlet. Sistem ini menghasilkan proses administrasi yang lebih cepat, akurat, dan andal, serta memenuhi kebutuhan pengurus KONI, cabang olahraga, pelatih, dan atlet.

Kata Kunci: Sistem Informasi Manajemen, *Extreme Programming*, KONI