

ABSTRAK

Jupiter FC adalah salah satu klub sepakbola amatir di Sidoarjo, yang berbasis di Desa Jumptrejo, Kecamatan Sukodono, Kabupaten Sidoarjo. Klub ini berdedikasi untuk mengembangkan dan mengoptimalkan potensi sepakbola di sekitar wilayahnya. Saat ini, mereka memiliki satu tim yang terdiri dari berbagai kelompok usia, tetapi mereka berencana untuk melakukan pembagian tim berdasarkan usia di masa depan dan juga akan mengembangkan Sekolah Sepakbola (SSB). Tantangan yang dihadapi oleh tim Jupiter FC termasuk penjadwalan kegiatan dan pencatatan keuangan yang belum efisien. Saat ini, pengelolaan jadwal masih bergantung pada pesan singkat di *platform* WhatsApp (WA), yang menyebabkan kesulitan dalam komunikasi dan seringkali perubahan mendadak dalam jadwal, yang hanya dapat diketahui oleh anggota internal tim yang tergabung dalam grup WhatsApp (WA) mereka. Oleh karena itu, mereka merencanakan untuk mengimplementasikan sistem informasi manajemen untuk tim sepakbola mereka. Dalam sistem ini, akan ada fitur untuk mengelola jadwal dan pencatatan keuangan. Proses pembuatan sistem manajemen tim Jupiter FC ini akan menggunakan metode pengembangan perangkat lunak Waterfall, dan mereka juga akan melakukan uji kelayakan pengguna dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dengan hasil scale 76 yang telah di jelaskan di penjelasan. Hasil dari implementasi sistem ini adalah penjadwalan dan informasi yang dapat diakses oleh semua pihak terkait, sehingga memudahkan pengambilan keputusan terkait latihan, penyewaan lapangan, serta rencana partisipasi dalam turnamen dan kegiatan lainnya.

Kata Kunci: Manajemen, Tim Sepakbola, Sistem Informasi, Penjadwalan, Aplikasi web

ABSTRACT

Jupiter FC is an amateur football club in Sidoarjo, based in Jumputrejo Village, Sukodono District, Sidoarjo Regency. The club is dedicated to developing and optimizing the footballing potential of the region. Currently, they have one team consisting of various age groups, but they plan to do division of teams by age in the future and will also develop a Soccer School (SSB). The challenges faced by the Jupiter FC team included inefficient scheduling of activities and financial records. Currently, schedule management still relies on short messages on the WhatsApp (WA) platform, which causes difficulties in communication and often sudden changes in schedules, which can only be known by internal team members who are members of their WhatsApp (WA) group. Therefore, they plan to implement a management information system for their football team. In this system, there will be features for managing schedules and financial records. The process for creating the Jupiter FC team management system will use the Waterfall software development method, and they will also conduct user feasibility tests using the System Usability Scale (SUS) method. The results of implementing this system are scheduling and information that can be accessed by all relevant parties, making it easier to make decisions regarding training, field rental, and plans to participate in tournaments and other activities.

Keywords: *Management, Football Team, Information system, Schedule, Web application*