

Pemanfaatan Teknologi Guna Transformasi Digital Dalam Pengelolaan Ekstrakurikuler: Rancang Bangun Sistem Informasi di SMP 2 Jati Kudus

Nada Kusumawardani¹, Pratomo Setiaji²

^{1,2}Program Studi Sistem Informasi, Universitas Muria Kudus

Jl. Lkr. Utara, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kec. Bae, Kab. Kudus, Jawa Tengah

Korespondensi: nadakusuma32@gmail.com

Received: 19 June 2025; Accepted: 21 June 2025

ABSTRAK

Pengelolaan kegiatan ekstrakurikuler yang masih dilakukan secara manual dapat menimbulkan berbagai kendala administratif, seperti pendataan yang tidak efisien, dokumentasi yang tersebar, serta laporan kegiatan yang sulit diakses secara menyeluruh. Penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah sistem informasi berbasis web guna mendukung proses digitalisasi dalam pengelolaan ekstrakurikuler di SMP 2 Jati Kudus. Metode yang digunakan adalah pengembangan sistem model waterfall, yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, dan pengujian. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa sistem informasi yang dikembangkan mampu mempercepat proses pendaftaran siswa, memudahkan pencatatan kegiatan oleh pembina, dan memberikan akses pelaporan yang efektif kepada kepala sekolah. Sistem ini juga mendukung keterlibatan siswa secara langsung melalui antarmuka pengguna yang responsif. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pengelolaan ekstrakurikuler memberikan dampak positif terhadap efisiensi, dan transparansi kegiatan di lingkungan sekolah.

Kata kunci: ekstrakurikuler, sistem informasi, transformasi digital, web

A. PENDAHULUAN

Kegiatan ekstrakurikuler merupakan bagian penting dalam pengembangan potensi siswa di sekolah. Di samping proses pembelajaran formal, kegiatan ini berperan dalam pembentukan karakter, peningkatan keterampilan sosial, dan

Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 6, No. 2, Juni 2025

pengembangan minat serta bakat peserta didik. Namun demikian, pengelolaan ekstrakurikuler yang masih dilakukan secara manual menimbulkan sejumlah kendala, di antaranya adalah proses pendaftaran yang tidak terstruktur, dan pelaporan yang tidak terdigitalisasi (Firmahsyah & Gantini, 2016).

Ekstrakurikuler didefinisikan sebagai kegiatan yang berlangsung di luar jam pelajaran yang tertera dalam program sesuai dengan kondisi dan kebutuhan sekolah, meliputi kegiatan pengembangan karakter, peningkatan, dan perbaikan yang terkait dengan program kurikulum (Magrisa et al., 2018). Aktivitas untuk memperkuat kepribadian seperti palang merah remaja, olahraga, pramuka, program kesehatan sekolah, seni, dan kegiatan lainnya. Sejalan dengan kemajuan tersebut, sistem informasi memberikan banyak keuntungan terutama dalam sektor pendidikan (Puad et al., 2022). Data dapat diakses dengan cepat dan akurat. Karena itu, pemanfaatan sistem informasi perlu dilaksanakan secara optimal. Dengan kata lain, banyak dukungan yang diberikan teknologi informasi untuk mendukung pendidikan, terutama ekstrakurikuler (Muin et al., 2019).

Perkembangan dalam sektor pendidikan merupakan contoh dari tuntutan teknologi informasi yang dengan cepat semakin mendesak dalam kehidupan yang berteknologi ini. Perkembangan teknologi yang cepat menyentuh berbagai aspek dan gaya hidup masyarakat yang sudah modern mendorong banyak individu untuk menciptakan sistem informasi yang cepat dan efisien (Nuryansyah & Hermawan, 2021). Sistem informasi yang didukung web dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk memperoleh informasi (Efendi & Rahayu, 2022). Penerapan ini mempermudah pekerjaan atasan yang mengharuskan segala sesuatu dilakukan seefisien dan seefektif mungkin, pengolahan data umum dan khusus menjadi lebih cepat, pengambilan keputusan lebih tepat dan lebih mudah, serta menghemat biaya dan waktu (Mulyani & Fadilah, 2015).

Terdapat beberapa masalah yang ada, seperti proses pendaftaran anggota untuk setiap ekstrakurikuler yang masih dilakukan secara manual (Setiawan, 2023). Hal ini terlihat dari cara pendaftaran ekstrakurikuler yang mengharuskan pengisian formulir berupa lembaran kertas, sehingga membutuhkan biaya untuk formulir dan juga memperlambat proses pendaftaran, karena setiap peserta didik harus mengisi data diri dan minat ekstrakurikuler pada formulir yang diberikan (Setiawan, 2023). Oleh sebab itu, dikhawatirkan lembar formulir akan hilang atau rusak, sehingga menyulitkan

Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 6, No. 2, Juni 2025

guru Pembina dalam mengelola berkas, dan peserta didik juga kesulitan mengetahui ekstrakurikuler yang paling diminati. (Purba & Amrizal, 2023).

Hasil pengamatan di SMP 2 Jati Kudus menunjukkan bahwa pengelolaan kegiatan ekstrakurikuler di sekolah masih berlangsung secara tradisional dan belum menggunakan sistem informasi yang terintegrasi. Semua kegiatan pencatatan data siswa yang ikut dalam kegiatan ekstrakurikuler dilakukan secara manual, baik melalui media kertas maupun dengan menggunakan spreadsheet dasar (Ray et al., 2024). Metode ini seringkali menimbulkan berbagai isu, seperti rendahnya efisiensi dalam pengumpulan dan pengelolaan informasi, kemungkinan hilangnya data, kesalahan dalam pencatatan, serta tantangan dalam melacak riwayat partisipasi siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler secara teratur (Khaeru et al., 2022).

Kendala pada metode manual tersebut juga membuat pihak sekolah, khususnya pembina dan kepala sekolah, kesulitan dalam memantau, mengevaluasi, dan melaporkan kegiatan ekstrakurikuler secara rutin (Ikasari et al., 2023). Minimalnya sistem sentralisasi data mengakibatkan informasi siswa terfragmentasi dan tidak teratur, sehingga proses pengambilan keputusan untuk pengembangan program ekstrakurikuler menjadi kurang efisien. Dampak ini menyebabkan rendahnya efektivitas manajemen kegiatan ekstrakurikuler dalam mendukung tercapainya tujuan pendidikan non-akademik, termasuk pembentukan karakter dan pengembangan potensi siswa (Agus Cahyo Nugroho, 2021).

Menghadapi masalah tersebut, dibutuhkan sebuah solusi berbasis teknologi informasi untuk meningkatkan mutu dan efisiensi pengelolaan ekstrakurikuler di sekolah (Amellia Insani & Fatmawati, 2023). Solusi yang diberikan adalah merancang dan menerapkan sistem informasi berbasis web (Pratomo et al., 2022) yang bisa diakses oleh semua pihak terkait, seperti administrator sekolah, pengelola ekstrakurikuler, siswa, dan kepala sekolah. Sistem ini dibuat untuk menawarkan fasilitas pendaftaran kegiatan ekstrakurikuler oleh siswa, pengelolaan data aktivitas oleh pembina, serta akses terhadap informasi partisipasi siswa bagi kepala sekolah sebagai dasar evaluasi dan pengambilan keputusan (Pratomo Setiaji, 2013). Dengan adanya penerapan sistem ini, diharapkan administrasi ekstrakurikuler menjadi lebih terstruktur, transparan, dan mudah diakses, serta dapat mendukung pengelolaan kegiatan yang lebih modern dan akuntabel.

Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 6, No. 2, Juni 2025

B. METODE

Kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL) diadakan di SMP 2 Jati Kudus pada tanggal 20 Januari 2025 s.d. 28 Februari 2025. Fokus utama kegiatan adalah siswa, pembina kegiatan ekstrakurikuler, dan staf administrasi sekolah. Strategi yang diterapkan adalah pengembangan sistem dengan model waterfall yang mencakup beberapa langkah, yaitu observasi, perencanaan sistem, analisis sistem, perancangan sistem, dan implementasi sistem. Tahapan awal, observasi, dilakukan untuk mendapatkan pemahaman langsung mengenai proses pengelolaan ekstrakurikuler yang selama ini berjalan secara manual. Tim pengembang melakukan survei lapangan, mengamati alur kerja pencatatan siswa, proses pendaftaran acara, pelaporan kegiatan oleh pembina, dan penyusunan laporan oleh pihak sekolah. Observasi ini juga meliputi dokumentasi terhadap formulir fisik yang dijadikan arsip sebelumnya.

Tahapan kedua, yaitu perencanaan sistem, dilaksanakan berdasar pada hasil pengamatan. Pada fase ini, direncanakan rencana kerja untuk pengembangan sistem informasi yang mencakup area proyek, penjadwalan langkah-langkah kegiatan, kebutuhan sumber daya, serta penetapan tujuan sistem yang akan dibuat. Perencanaan ini meliputi penyusunan skenario perjalanan pengguna yang didasarkan pada empat peran utama dalam sistem, yaitu siswa, pembina ekstrakurikuler, administrator sekolah, dan kepala sekolah.

Tahapan ketiga merupakan analisis sistem, di mana tim pelaksana mengidentifikasi kebutuhan fungsional dan non-fungsional dari sistem informasi yang akan dikembangkan. Kebutuhan fungsional meliputi kemampuan sistem untuk menerima pendaftaran siswa, mencatat aktivitas oleh pembina, menyimpan dokumentasi kegiatan, dan menghasilkan laporan mengenai kegiatan. Kebutuhan non-fungsional mencakup aspek keamanan informasi, kenyamanan penggunaan antarmuka, dan kesesuaian akses baik melalui perangkat desktop maupun mobile. Analisis dilakukan dengan mengadakan wawancara bersama pihak sekolah dan pengguna akhir untuk memastikan bahwa sistem dapat memenuhi kebutuhan yang nyata dan penting.

Setelah analisis tuntas, tahap selanjutnya adalah perancangan sistem. Pada tahap ini, sistem didesain secara teknis dengan menerapkan pendekatan pemodelan berbasis objek. Alat bantu seperti diagram use case digunakan untuk memperlihatkan

Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 6, No. 2, Juni 2025

interaksi antara pengguna dan sistem, sedangkan desain struktur basis data disusun berdasarkan analisis entitas yang telah dilakukan. Sistem ini dibuat untuk beroperasi di lingkungan berbasis web (Pratomo Setiaji, 2022), sehingga mempermudah akses bagi pengguna dari berbagai jenis perangkat. Selain itu, desain antarmuka pengguna dibuat dengan prinsip ramah pengguna agar semua pihak di sekolah, termasuk siswa di tingkat SMP, dapat mengoperasikannya dengan mudah.

Tahap akhir adalah penerapan sistem, yaitu proses merealisasikan desain sistem ke dalam bentuk aplikasi yang bisa dijalankan. Sistem ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL. Pengembangan dilaksanakan secara lokal dengan alat pengembang, sedangkan pengujian dilakukan melalui peramban modern. Pelaksanaan sistem terdiri dari empat modul utama: modul pengelolaan pengguna, pendaftaran kegiatan ekstrakurikuler, catatan aktivitas, dan laporan aktivitas. Setelah sistem dibangun, dilakukan pengujian fungsionalitas dengan metode black-box testing, serta pelatihan kepada pihak sekolah untuk mendukung proses adaptasi dan penggunaan sistem yang berkelanjutan.

Dengan metode ini, pengembangan sistem dilakukan secara terencana dan terukur, menjamin bahwa setiap kebutuhan pengguna dipenuhi mulai dari tahap awal hingga pelaksanaan akhir. Keberhasilan sistem diukur berdasarkan fungsi setiap fitur utama, peningkatan efisiensi pengelolaan aktivitas, serta umpan balik positif dari pengguna selama tahap uji coba (Pratomo, 2018).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sistem informasi ekstrakurikuler berbasis web yang dikembangkan dalam penelitian ini ditujukan untuk menjawab persoalan administratif yang selama ini dihadapi oleh SMP 2 Jati Kudus, terutama dalam proses pendaftaran, pencatatan kegiatan, serta pelaporan aktivitas siswa. Permasalahan seperti keterlambatan informasi, penumpukan formulir pendaftaran, dan ketidakteraturan pencatatan kehadiran menjadi faktor utama yang mendorong pengembangan sistem ini. Permasalahan serupa juga ditemukan dalam studi yang dilakukan oleh (Rahmanto & Fernando, 2019), di mana pengelolaan kegiatan ekstrakurikuler secara manual menimbulkan kendala dalam penyampaian informasi, pengarsipan data, dan proses pendaftaran siswa yang memakan waktu lama serta rentan kesalahan.

Sistem ini dirancang dengan tiga peran utama pengguna, yaitu admin, pembina, dan siswa. Admin memiliki akses penuh terhadap sistem dan bertanggung jawab

Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 6, No. 2, Juni 2025

dalam pengelolaan data siswa, pengaturan kegiatan ekstrakurikuler, serta verifikasi dan pengawasan proses pendaftaran. Melalui antarmuka admin, proses pendaftaran siswa ke dalam kegiatan tertentu dapat dipantau dan dikelola secara langsung, termasuk dalam hal pengaturan kuota, jadwal pelaksanaan, dan pemilihan pembina. Dengan digitalisasi proses ini, sistem mengurangi beban kerja administratif yang sebelumnya dilakukan secara manual dan memungkinkan admin untuk mengambil keputusan secara cepat dan tepat berdasarkan data yang tersaji secara real-time (Khalda et al., 2020).

Pada sisi pembina ekstrakurikuler, sistem menyediakan fitur untuk mencatat kegiatan yang telah dilaksanakan, mengisi jadwal kegiatan mingguan atau bulanan, dan mencatat kehadiran siswa. Melalui fitur ini, pembina dapat menyusun laporan kegiatan secara berkala dan terdokumentasi dengan rapi. Pencatatan aktivitas yang dilakukan secara digital mempermudah proses evaluasi dan memberikan transparansi terhadap keterlibatan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler. Pembina tidak lagi bergantung pada pencatatan manual yang cenderung tidak efektif dan rentan terhadap kehilangan data.

Sementara itu, siswa sebagai pengguna akhir dalam sistem diberikan kemudahan dalam mengakses informasi mengenai kegiatan ekstrakurikuler yang tersedia, serta melakukan pendaftaran secara daring. Sistem menyajikan informasi lengkap mengenai nama kegiatan, jadwal, pembina, serta kuota yang tersedia. Dengan tampilan antarmuka yang dirancang sederhana dan mudah dipahami, siswa dapat memilih kegiatan sesuai minat dan mengikuti proses pendaftaran tanpa harus mengisi formulir kertas seperti sebelumnya. Hal ini tidak hanya mendorong partisipasi aktif siswa, tetapi juga menumbuhkan kemandirian dalam pengambilan keputusan terkait pengembangan potensi non-akademik.

Setelah tahap implementasi, dilakukan pengujian sistem menggunakan metode black-box untuk memastikan bahwa seluruh fungsi utama bekerja sesuai dengan yang dirancang. Hasil pengujian menunjukkan bahwa tidak terdapat kesalahan fungsional yang signifikan, dan sistem mampu berjalan dengan stabil serta memenuhi kebutuhan operasional sekolah. Sistem ini juga memperoleh respons positif dari pengguna yang terlibat, karena mampu mengurangi beban administratif, mempercepat proses pelaporan, serta memberikan kemudahan dalam pengelolaan data secara keseluruhan.

Secara keseluruhan, pengembangan sistem informasi ekstrakurikuler berbasis web ini memberikan dampak yang nyata terhadap peningkatan kualitas manajemen kegiatan ekstrakurikuler di sekolah. Sistem tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu

Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 6, No. 2, Juni 2025

administrasi, tetapi juga menjadi instrumen evaluatif dan strategis dalam mendukung pengambilan keputusan berbasis data. Dengan mengintegrasikan peran admin, pembina, dan siswa dalam satu platform digital, sistem ini telah menghadirkan tata kelola kegiatan ekstrakurikuler yang lebih tertib, efisien, dan akuntabel.

Dokumentasi kegiatan PKL disusun sebagai pendukung hasil implementasi dari sistem informasi ekstrakurikuler berbasis web yang dikembangkan di SMP 2 Jati Kudus. Dokumentasi ini memuat berbagai aktivitas penting selama pelaksanaan PKL, seperti kegiatan observasi lapangan untuk menggali kebutuhan sistem, proses diskusi dan koordinasi bersama staf Tata Usaha dan guru pembina ekstrakurikuler, serta tahapan perancangan hingga pengembangan sistem secara langsung di lingkungan sekolah. Seluruh kegiatan tersebut dilakukan secara nyata dan terstruktur sebagai bagian dari upaya memahami alur administrasi ekstrakurikuler yang berjalan di sekolah. Dokumentasi ini tidak hanya menjadi bukti bahwa penulis terlibat aktif dalam setiap tahap pengembangan, tetapi juga menunjukkan bahwa sistem yang dibangun benar-benar dilatarbelakangi oleh kebutuhan riil pengguna di lapangan. Proses pengembangan juga dilakukan secara bertahap, mulai dari penyusunan desain sistem, pemrograman fitur, hingga pengujian fungsi sistem secara langsung di ruang kerja Tata Usaha. Dengan demikian, dokumentasi ini memberikan gambaran visual yang kuat bahwa kegiatan PKL dan proses implementasi sistem telah berjalan sesuai tujuan, serta menjadi elemen penting yang mendukung keberhasilan dari perancangan dan penerapan sistem informasi ekstrakurikuler yang telah dilaksanakan.



Gambar 1. Dokumentasi dengan Staf Tata Usaha
SMP 2 Jati Kudus

Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

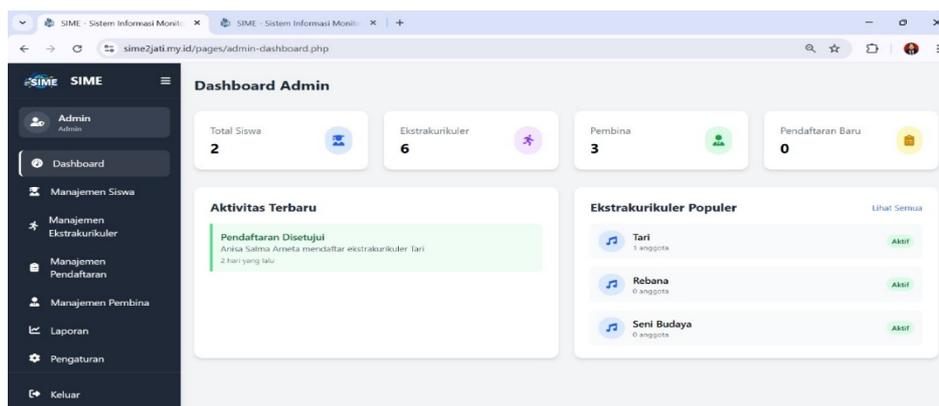
Volume. 6, No. 2, Juni 2025



Gambar 3. Dokumentasi Aktivitas lainnya

Sebagai bentuk verifikasi visual terhadap sistem yang telah dikembangkan, ditampilkan dokumentasi antarmuka pengguna (*user interface*) dari Sistem Informasi Monitoring Ekstrakurikuler berbasis web di SMP 2 Jati Kudus. Sistem ini dirancang agar dapat diakses oleh tiga peran utama, yaitu Administrator (Admin), Pembina Ekstrakurikuler, dan Siswa. Setiap peran memiliki dashboard khusus dengan fungsionalitas yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing pengguna.

Antarmuka sistem dibangun menggunakan pendekatan desain modern dengan tata letak yang responsif, tampilan ikon intuitif, serta penataan menu yang rapi dan mudah dipahami. Desain ini dibuat agar seluruh pengguna, termasuk siswa tingkat SMP, dapat dengan mudah beradaptasi dan mengoperasikan sistem tanpa memerlukan pelatihan yang kompleks. Penerapan antarmuka yang ramah pengguna ini merupakan bagian dari pemenuhan kebutuhan non-fungsional sistem, khususnya dalam hal usability dan experience.

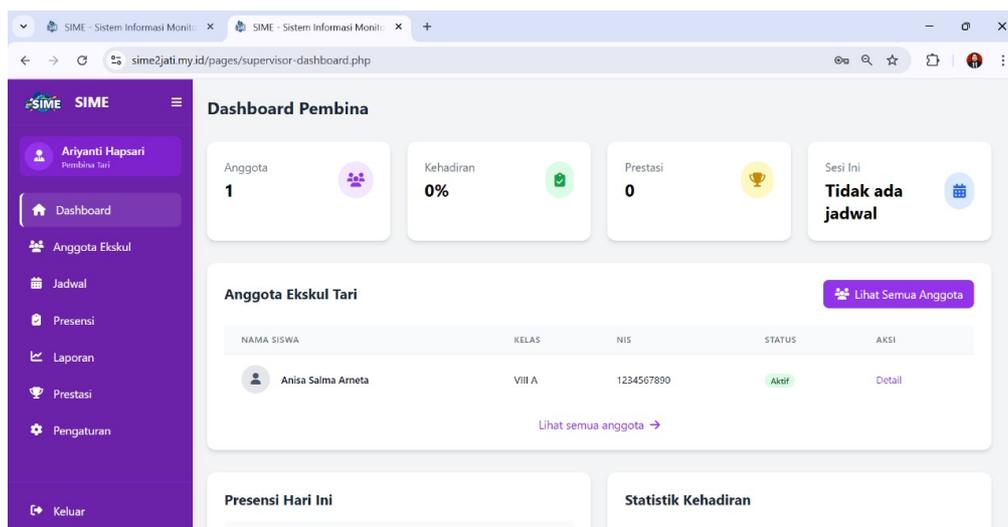


Gambar 4. Tampilan Dashboard Admin

Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 6, No. 2, Juni 2025

Dashboard Admin menampilkan informasi penting secara real-time, seperti total jumlah siswa yang terdaftar, jumlah kegiatan ekstrakurikuler yang tersedia, total pembina, dan data pendaftaran baru yang masuk. Terdapat pula bagian “Aktivitas Terbaru” yang menunjukkan log aktivitas siswa yang baru mendaftar, dan daftar “Ekstrakurikuler Populer” yang memudahkan admin dalam mengamati tren partisipasi siswa. Melalui dashboard ini, admin dapat melakukan pengelolaan data siswa, manajemen kegiatan ekstrakurikuler, verifikasi pendaftaran, dan pengawasan aktivitas pembina maupun siswa.

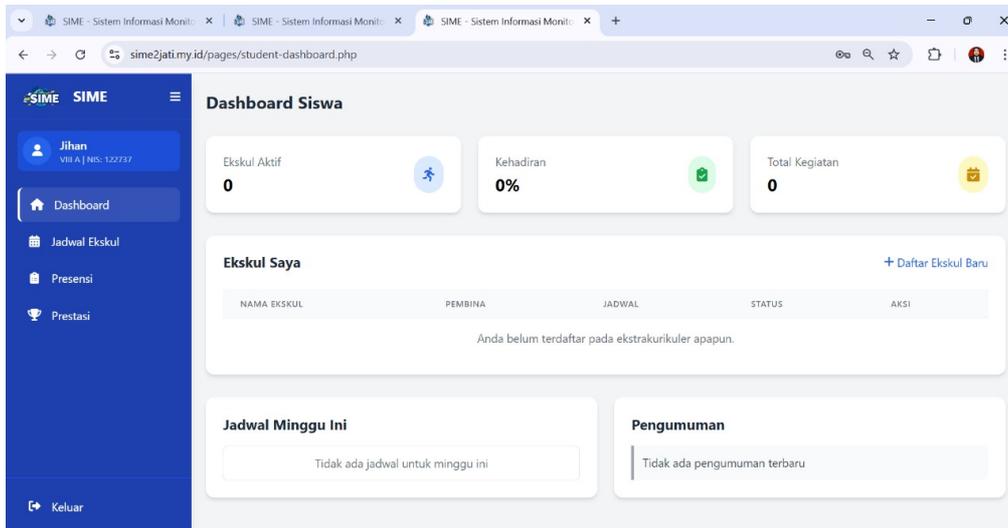


Gambar 5. Tampilan Dashboard Pembina

Pada sisi pembina, dashboard memberikan ringkasan cepat mengenai jumlah anggota ekstrakurikuler yang dibimbing, tingkat kehadiran siswa, jumlah prestasi yang dicapai, serta informasi jadwal kegiatan yang berlangsung. Dalam contoh ini, tampilan menunjukkan anggota ekstrakurikuler “Tari” dengan informasi lengkap mengenai nama, kelas, NIS, serta status keaktifan siswa. Selain itu, pembina dapat mengakses fitur presensi harian, mengelola jadwal kegiatan, mencatat prestasi siswa, dan menyusun laporan aktivitas langsung melalui antarmuka ini. Dengan sistem ini, pembina tidak perlu lagi mencatat secara manual sehingga proses dokumentasi menjadi lebih sistematis dan efisien.

Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 6, No. 2, Juni 2025



Gambar 6. Tampilan Dashboard Siswa

Siswa sebagai pengguna akhir diberikan kemudahan untuk memantau keterlibatannya dalam kegiatan ekstrakurikuler. Dashboard siswa menyajikan data ekskul aktif, persentase kehadiran, serta total kegiatan yang telah diikuti. Terdapat pula informasi personal seperti nama, kelas, dan NIS yang ditampilkan untuk memastikan akurasi data. Jika siswa belum terdaftar dalam kegiatan ekstrakurikuler, sistem akan memberikan informasi tersebut dan menyediakan tombol untuk mendaftar ekskul baru. Selain itu, siswa juga dapat melihat jadwal kegiatan mingguan dan pengumuman dari pihak sekolah secara langsung. Fitur-fitur ini diharapkan dapat mendorong partisipasi aktif siswa dalam memilih dan mengikuti kegiatan sesuai dengan minat dan bakat mereka.

Ketiga tampilan antarmuka ini membuktikan bahwa sistem informasi yang dibangun tidak hanya berhasil secara teknis, tetapi juga memenuhi kebutuhan pengguna secara praktis dan fungsional. Dengan memadukan kemudahan penggunaan dan fitur yang lengkap, sistem ini diharapkan mampu meningkatkan efisiensi kerja, mengurangi beban administratif, serta mendukung pengambilan keputusan berbasis data di lingkungan sekolah. Penambahan dokumentasi visual ini menjadi bukti nyata bahwa pengembangan sistem telah mencapai tahap implementasi dan dapat dioperasikan oleh pengguna secara langsung.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan sistem informasi ekstrakurikuler berbasis web di SMP 2 Jati Kudus mampu menjawab permasalahan administratif yang selama ini dihadapi sekolah, khususnya dalam proses pendaftaran, pencatatan kegiatan, dan pelaporan aktivitas siswa. Sistem ini memberikan kemudahan bagi admin dalam mengelola data siswa dan kegiatan ekstrakurikuler, membantu pembina dalam mencatat kehadiran dan aktivitas secara digital, serta memfasilitasi siswa untuk mendaftar kegiatan secara mandiri dan transparan. Dengan adanya dokumentasi kegiatan selama proses

di lapangan sesuai kebutuhan riil sekolah. Sistem ini telah memberikan dampak positif terhadap efisiensi kerja, ketertiban data, dan pengambilan keputusan berbasis informasi yang terpusat. Untuk pengembangan selanjutnya, disarankan agar sistem ditingkatkan dengan fitur tambahan seperti notifikasi kegiatan kepada siswa, integrasi dengan sistem akademik sekolah, serta penambahan menu evaluasi kegiatan. Pihak sekolah juga diharapkan dapat terus melakukan evaluasi dan pemeliharaan sistem secara berkala, serta menyelenggarakan pelatihan lanjutan bagi pengguna agar pemanfaatan sistem berjalan optimal dan berkelanjutan.

E. DAFTAR PUSTAKA

Agus Cahyo Nugroho. (2021). Sistem Informasi Manajemen Ekstrakurikuler Berbasis Web Menggunakan Metode Rapid Application Development. *Teknika*, 10(3), 199–205. <https://doi.org/10.34148/teknika.v10i3.407>

Amellia Insani, F., & Fatmawati, S. (2023). Upgrading Sistem Informasi Ekstrakurikuler & Prestasi Berbasis Website Pada SMK Ma'arif 1 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 3(10), 421–429. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.308>

Efendi, Z., & Rahayu, T. (2022). Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Online Berbasis Web Pada Paud Assibyan Serang Banten. *Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer Dan Aplikasinya (SENAMIKA)*, 17–30.

Firmahsyah, F., & Gantini, T. (2016). Penerapan Metode Content-Based Filtering Pada Sistem Rekomendasi Kegiatan Ekstrakurikuler (Studi Kasus di Sekolah ABC). *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 2(3). <https://doi.org/10.28932/jutisi.v2i3.548>

Ikasari, I. H., Informatika, T., Teknik, F., Pamulang, U., Raya, J., No, P., & Selatan, K. T. (2023). Systematic Literature Review: Sistem Informasi Manajemen

Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 6, No. 2, Juni 2025

Pengelolaan Ekstrakurikuler Berbasis Web. *Jorapi*, 1(3), 604–614.

Khaeru, A., Astuti, R., & Suarna, N. (2022). Sistem Informasi Ekstrakurikuler Untuk Meningkatkan Pelayanan Kegiatan Di Sman 1 Sumberjaya. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 6(2), 856–860. <https://doi.org/10.36040/jati.v6i2.5759>

Khalda, I. A., Muliawati, A., & Wahyono, B. T. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Ekstrakurikuler Berbasis Web (Studi Kasus : SMA Negeri 6 Bekasi). *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Bidang Ilmu Komputer Dan Aplikasinya*, 1(2), 419–431. <https://conference.upnvj.ac.id/index.php/senamika/article/view/583>

Magrisa, T., Wardhani, K. D. K., & Saf, M. R. A. (2018). Implementasi Metode SMART pada Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Kegiatan Ekstrakurikuler untuk Siswa SMA. *Informatika Mulawarman : Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 13(1), 49. <https://doi.org/10.30872/jim.v13i1.648>

Muin, N., Lamada, M., & Andayani, D. D. (2019). Pengembangan Sistem Informasi Ekstrakurikuler Berbasis Web di MAN 2 Soppeng. *E-Print UNM*, 1–8. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/16155>

Mulyani, A., & Fadilah, R. R. M. (2015). Rancang Bangun Sistem Informasi Ekstrakurikuler di Madrasah Aliyah Negeri 1 Garut Berbasis Web. *Jurnal Algoritma*, 14(2), 177–186. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.14-2.177>

Nuryansyah, H., & Hermawan, E. (2021). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Ekstrakurikuler Berbasis Web Pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Kota Bandung. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 10(3), 298–305. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v10i3.1199>

Pratomo, S. (2018). Sistem Informasi Geografis Obyek Wisata di Kabupaten Kudus. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 4(2), 158–163. <https://ejurnal.unilak.ac.id/index.php/dz/article/view/153%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.procs.2018.10.297>

Pratomo, S., Setiawan, A., & Supriyono, S. (2022). Penggunaan Web Sebagai Upaya Peningkatan Penjualan UMKM Pisau Desa Hadipolo Kudus. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif Humanis Brainstorming*, 5(1), 118–123. <https://doi.org/10.30591/japhb.v5i1.2754>

Pratomo Setiaji. (2013). Sistem Pendukung Keputusan Dengan Metode Simple Additive Weighting. *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*,

Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 6, No. 2, Juni 2025

1(1), 59. <https://doi.org/10.24176/simet.v1i1.117>

Pratomo Setiaji, S. A. S. (2022). Peningkatan Produksi UMKM Pisau Desa Hadipolo Kudus Menggunakan Alat Pembuat Gagang Pisau. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat (SINAPMAS) 2021, September*, 313–319.

Puad, L., Limia Budiarti, R., & Prisdawarti, Y. (2022). Sistem Informasi Monitoring Ekstra Kurikuler Smp Negeri 7 Kota Jambi Berbasis Web. *Jurnal Akademika*, 15(1), 1–6. <https://doi.org/10.53564/akademika.v15i1.833>

Purba, L. J. S., & Amrizal, A. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Karyawan. *Computer and Science Industrial Engineering (COMASIE)*, 9(8), 653–663. <https://doi.org/10.33884/comasiejournal.v9i8.7975>

Rahmanto, Y., & Fernando, Y. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Kegiatan Ekstrakurikuler Berbasis Web (Studi Kasus: Smk Ma'Arif Kalirejo Lampung Tengah). *Jurnal Tekno Kompak*, 13(2), 11. <https://doi.org/10.33365/jtk.v13i2.339>

Ray, S., Das, J., Pande, R., & Nithya, A. (2024). Swati Ray 1 , Joyati Das 2* , Ranjana Pande 3 , and A. Nithya 2. 12(2), 195–222. <https://doi.org/10.1201/9781032622408-13>

Setiawan, I. B. (2023). Sistem Informasi Pendaftaran Ekstrakurikuler SMAN 2 Temanggung Berbasis Web. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(2), 174–190. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v1i2.1112>