



DINAS PEMUDA DAN OLAHRAGA
PROVINSI SULAWESI TENGAH

SEPEDA

SISTEM ELEKTRONIK PEMUDA DAN OLAHRAGA

Satu Data, Satu Sistem, Satu Semangat

Mewujudkan tata kelola kepemudaan dan keolahragaan yang terintegrasi, transparan, dan berdampak.



KEPEMUDAAN

Pengelolaan data organisasi, komunitas, dan program kepemudaan



KEOLAHRAGAAN

Pembinaan atlet, event, kompetisi, dan sarana prasarana olahraga



DATA & STATISTIK

Informasi akurat untuk perencanaan dan pengambilan keputusan



KOLABORASI

Bersinergi dengan pemuda, masyarakat, dan pemangku kepentingan

Pemuda Maju, Olahraga Berprestasi, Sulawesi Tengah Berdaya Saing



dispora.sultengprov.go.id

**PENYIAPAN DATA BASE DAN PENGELOLAAN SARANA PRASARANA, SERTA LAYANAN
URUSAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
DINAS PEMUDA DAN OLAHRAGA PROVINSI SULAWESI TENGAH MELALUI
"SEPEDA" (SITEM ELEKTRONIK PEMUDA DAN OLAHRAGA)**

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aplikasi **SEPEDA (Sistem Elektronik Pemuda dan Olahraga)** merupakan platform layanan digital yang dikembangkan oleh Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sulawesi Tengah sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pelayanan publik melalui pemanfaatan teknologi informasi. SEPEDA mengintegrasikan berbagai layanan kepemudaan, keolahragaan, serta pengelolaan sarana dan prasarana olahraga dalam satu sistem yang terpadu, sehingga seluruh proses administrasi, pelayanan, dan pengelolaan data dapat dilakukan secara lebih efektif, efisien, transparan, dan akuntabel.

Pengembangan aplikasi ini juga merupakan implementasi transformasi digital pemerintahan yang mendukung penerapan Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE) serta kebijakan Satu Data Indonesia, sehingga setiap informasi yang dihasilkan menjadi sumber data yang akurat, mutakhir, terintegrasi, dan dapat dipertanggungjawabkan.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana menciptakan basis data tunggal (*single source of truth*) untuk atlet, pelatih, dan organisasi kepemudaan?
2. Bagaimana mendigitalisasi layanan urusan kepemudaan dan olahraga, serta penyewaan sarana prasarana olahraga agar lebih transparan, efektif dan efisien?

1.3 Tujuan

Membangun aplikasi **SEPEDA** sebagai platform digital yang mengintegrasikan seluruh data sektor pemuda dan olahraga serta memfasilitasi layanan publik dalam satu genggaman.

II. KONSEP INOVASI "SEPEDA"

Aplikasi ini dirancang dengan arsitektur yang menghubungkan pemerintah (Dispora), pengelola sarana, atlet/pemuda, dan masyarakat umum. Aplikasi SE-PEDA ini dibuka melalui Website DISPORA Prov. Sulteng <https://dispورا.sultengprov.go.id>

2.1 Fitur Utama (Core Features) SEPEDA

1. DAPORA (Database Pemuda dan Olahraga):

- **Data Keolahragaan:** Data base olahraga prestasi, olahraga masyarakat, olahraga disabilitas, dan indikator kinerja (indeks pembangunan olahraga). Data ini menampilkan profil atlet (by name by address), rekam jejak medali, data pelatih, dan wasit berlisensi, serta data base lainnya di 13 Kabupaten/ Kota.
- **Data Kepemudaan:** memuat data pemuda pelopor, pemuda berprestasi, pekan kreativitas pemuda, dan wirausaha muda, serta indikator kinerja (indeks pembangunan pemuda).

- **Data Sarana dan Prasarana** : Fitur ini memuat data sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan kepemudaan serta keolahraagaan.
 - **Data Organisasi** : Fitur ini memuat data Organisasi Pemuda, organisasi olahraga dan pramuka.
2. **LAYANAN OLAHRAGA** : Merupakan fitur untuk mengakses layanan pendaftaran bagi kontingen/atlet dalam kejuaraan tertentu yang dilaksanakan di daerah;
 3. **LAYANAN PEMUDA** : Merupakan fitur untuk mengakses layanan pendaftaran bagi kelompok atau Individu, diantaranya untuk pertukaran pemuda antar provinsi dan antar negara, serta wira usaha muda potensial;
 4. **LAYANAN SARANA DAN PRASARANA (SI-BAPERAN)** : Merupakan fitur untuk mengakses layanan pendaftaran bagi kelompok /individu berupa permohonan bantuan peralatan baik pemuda maupun olahraga.
 5. **SPORT CENTER** : Fitur ini memuat layanan berupa katalog sarana dan prasarana olahraga (GOR Madani, GOR Siranindi, GBK-ARP, Lapangan Tennis, dll), serta jadwal ketersediaan real-time, serta sistem pemesanan online.

III. MANFAAT

3.1. Manfaat secara umum aplikasi SEPEDA

1. **Meningkatkan kualitas pelayanan publik**, melalui layanan yang dapat diakses secara daring sehingga lebih cepat, mudah, transparan, dan efisien.
2. **Mewujudkan data yang akurat dan terintegrasi**, sebagai dasar penyusunan perencanaan, pengambilan kebijakan, monitoring, dan evaluasi program berbasis data (*evidence-based policy*).
3. **Meningkatkan efisiensi administrasi**, dengan mengurangi proses manual, mempercepat verifikasi layanan, serta meminimalkan kesalahan pencatatan dan duplikasi data.
4. **Meningkatkan transparansi dan akuntabilitas**, karena seluruh proses pelayanan dan pengelolaan data terdokumentasi secara digital dan dapat dipantau secara real-time.
5. **Mempermudah koordinasi antar pemangku kepentingan**, melalui sistem informasi yang terintegrasi antara Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sulawesi Tengah, pemerintah kabupaten/kota, organisasi kepemudaan, organisasi olahraga, dan masyarakat.

3.2. Perbedaan Sebelum dan Sesudah Menggunakan aplikasi SEPEDA

ASPEK	SISTEM LAMA (MANUAL)	SISTEM SEPEDA (DIGITAL)
Akses Layanan	Masyarakat harus datang langsung ke kantor atau lokasi layanan.	Layanan dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui smartphone atau komputer yang terhubung internet.
Cek Jadwal	Jadwal penggunaan sarana olahraga diketahui setelah datang ke lokasi atau menghubungi petugas.	Jadwal tersedia secara real-time sehingga pengguna dapat melihat ketersediaan fasilitas secara langsung.
Pendaftaran/Pemesanan	Mengisi formulir manual dan	Registrasi dan pemesanan dilakukan

ASPEK	SISTEM LAMA (MANUAL)	SISTEM SEPEDA (DIGITAL)
	menunggu verifikasi petugas.	secara online melalui aplikasi dengan proses yang lebih cepat dan mudah.
Transparansi	Berpotensi terjadi tumpang tindih jadwal, double booking, atau pungutan yang tidak sesuai prosedur.	Sistem melakukan validasi otomatis terhadap jadwal dan kuota sehingga lebih transparan, akuntabel, dan meminimalkan potensi penyalahgunaan.
Pembayaran	Pembayaran dilakukan secara tunai dan dicatat secara manual.	Terintegrasi dengan Payment Gateway, sehingga pembayaran dapat dilakukan secara non-tunai (QRIS, transfer bank, e-wallet, dll.) dan tercatat otomatis.
Pengelolaan Data	Data tersimpan dalam dokumen fisik atau spreadsheet yang tersebar dan sulit diperbarui.	Seluruh data tersimpan dalam basis data terpusat yang aman, mudah diperbarui, dan terintegrasi.
Monitoring	Monitoring dilakukan secara manual sehingga membutuhkan waktu lebih lama.	Dashboard monitoring menampilkan data penggunaan layanan, statistik, dan laporan secara real-time.
Pelaporan	Penyusunan laporan membutuhkan rekapitulasi manual yang memakan waktu dan berpotensi terjadi kesalahan.	Laporan dapat dihasilkan secara otomatis berdasarkan data yang tersimpan dalam sistem.
Efisiensi Waktu	Proses pelayanan relatif lama karena bergantung pada administrasi manual.	Proses pelayanan menjadi lebih cepat melalui otomatisasi proses bisnis.
Akurasi Data	Berisiko terjadi duplikasi data, kehilangan dokumen, dan kesalahan pencatatan.	Data tervalidasi secara digital sehingga lebih akurat, konsisten, dan mudah ditelusuri.
Pengambilan Keputusan	Kebijakan sering kali disusun berdasarkan data yang belum lengkap atau tidak mutakhir.	Menyediakan data yang akurat sebagai dasar pengambilan keputusan berbasis bukti (<i>evidence-based policy</i>).
Pelayanan Publik	Pelayanan terbatas pada jam kerja kantor.	Layanan tersedia selama 24 jam (24/7) melalui platform digital.

IV. STRATEGI IMPLEMENTASI

Tahapan yang akan dilaksanakan :

Perencanaan → Pengembangan Sistem → Uji Coba → Sosialisasi & Pelatihan → Implementasi Penuh → Monitoring & Evaluasi → Pengembangan Berkelanjutan.



V. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Inovasi “**SEPEDA**” adalah kunci transformasi olahraga dan kepemudaan di Sulawesi Tengah. Dengan data yang akurat, perencanaan program akan lebih tepat sasaran, dan dengan sistem layanan yang terpusat akan memberi dampak manfaat yang sangat baik, serta dari sisi pendapatan daerah dari sektor olahraga akan lebih optimal serta transparan.

5.2 Saran

Diperlukan regulasi berupa Peraturan Gubernur (Pergub) untuk mewajibkan seluruh stakeholder pemuda dan olahraga melakukan pemutakhiran data secara berkala pada aplikasi ini.