

ANALISIS FAKTOR DESAIN TATA KELOLA TI BERDASARKAN COBIT 2019 PADA PERUSAHAAN RANGER FIGHT NIGHT

Joko Sugiyanto¹, Muhammad Zukhruful Azkia², Muhammad Chairul Wibisono³,
Ardiya Winata⁴, Alvendo Wahyu Aranski⁵

^{1,2,3,4,5}Sistem Informasi, Institut Teknologi Batam, Indonesia

Informasi Artikel

Terbit: November 2025

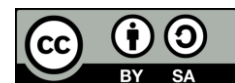
Kata Kunci:

Tata Kelola TI
COBIT 2019
Event Olahraga
Ranger Fight Night

ABSTRAK

Tata kelola teknologi informasi menjadi elemen penting dalam memastikan keselarasan antara strategi teknologi dan tujuan bisnis perusahaan. Dalam konteks industri event olahraga bela diri, seperti yang dijalankan oleh Ranger Fight Night (RFN) di Batam, pengelolaan informasi yang efektif berperan penting dalam mendukung operasional yang mencakup penjualan tiket, manajemen petarung, sponsorship, media sosial, hingga merchandise. Namun, RFN belum pernah melakukan penilaian tata kelola TI secara menyeluruh, sehingga muncul berbagai kendala seperti belum terstandarisasinya pengelolaan data penonton, informasi petarung, serta transparansi laporan sponsor. Untuk itu, dilakukan analisis tata kelola TI dengan mengacu pada kerangka kerja COBIT 2019, khususnya melalui pendekatan Governance System Design Workflow. Pendekatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi kesenjangan pengelolaan TI saat ini dan menyusun rekomendasi perbaikan yang selaras dengan strategi bisnis RFN, agar mampu meningkatkan efisiensi operasional dan daya saing di industri olahraga bela diri yang semakin kompetitif.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Nama Penulis, Joko Sugiyanto
Email: jokosugiyanto2004@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Melihat perkembangan teknologi informasi yang selaras dengan perkembangan zaman begitu pesat menyebabkan peran efisiensi dan efektivitas menjadi peran strategis bagi produktivitas perusahaan. Tata kelola teknologi informasi yang tidak terencana secara sistematis akan mengakibatkan perusahaan tidak memiliki skala prioritas sehingga penerapan teknologi informasi tidak selaras dengan tujuan Perusahaan[1].

Hal ini tentunya akan berdampak pada penurunan produktivitas perusahaan, ditambah lagi semakin banyak perusahaan sejenis yang berdiri, maka perusahaan harus mampu memenangkan persaingan dan mempertahankan. Oleh karena itu diperlukannya tata kelola teknologi informasi untuk mendukung strategi bisnis perusahaan agar mampu mencapai tujuan bisnisnya dengan pemanfaatan teknologi informasi dengan tepat[2].

Kemampuan tersebut terkait langsung dengan bagaimana perusahaan memilih strategi, aplikasi dan kebijakan organisasi yang tepat dengan berfokus pada sistem informasi/teknologi informasi, maka dari itu perlu diterapkan tata kelola teknologi yang sesuai dengan tujuan perusahaan(SI/TI)[3].

Tata kelola teknologi yang tepat akan membantu organisasi untuk mampu bersaing dengan kompetitor-kompetitor lain, maka dari itu penerapan tata kelola teknologi menggunakan kerangka kerja COBIT 2019 akan sangat memiliki pengaruh dalam menunjang tujuan Perusahaan[4].

Perusahaan saat ini lebih banyak menggunakan aplikasi berbasis web dan/atau mobile yang jangkauan penggunaanya lebih luas. Server yang digunakan adalah server berbasis cloud misalkan google drive yang disediakan oleh pihak ketiga sebagai media host untuk SI yang telah diterapkan. Selain menerapkan SI dengan pengembangan sendiri, beberapa perusahaan juga telah memanfaatkan e-commerce pihak ketiga untuk menghemat biaya pengembangan sistem. Penggunaan website dan media sehingga kegiatan promosi dan pemasaran dapat berjalan efektif dan dapat menjangkau lebih banyak calon customer [5].

Dikarenakan belum pernah adanya penerapan sistem tata kelola berdasarkan COBIT 2019 maupun penelitian serupa di organisasi *Ranger Fight Night* (RFN), maka dilakukan tata kelola teknologi informasi sebagai langkah awal untuk mengelola layanan TI secara lebih terstruktur dan efektif. COBIT (Control Objectives for Information and Related Technology) digunakan karena dinilai mampu mengoptimalkan investasi teknologi informasi, memastikan pengiriman layanan yang andal, serta menyediakan ukuran yang jelas apabila terjadi kesalahan. Penerapan COBIT 2019 juga terbukti dapat mengidentifikasi permasalahan dan menghasilkan rancangan tata kelola TI yang relevan, sehingga RFN dapat mengenali proses-proses penting dengan tingkat kapabilitas tinggi untuk mendukung kelangsungan dan daya saing bisnis di industri event olahraga bela diri[6].

Tata kelola merupakan kumpulan metode dan aturan dalam menjalankan prosedur untuk mencapai tujuan strategis yang disepakati. Dalam konteks *Ranger Fight Night* (RFN), tata kelola teknologi informasi (TI) sangat penting untuk memastikan setiap aspek operasional seperti manajemen data petarung, penjualan tiket, sponsor, promosi media sosial, dan distribusi merchandise berjalan secara efektif dan efisien. Tata kelola juga diperlukan untuk mengatasi berbagai kendala yang dihadapi organisasi, termasuk kurangnya integrasi data dan transparansi informasi[7].

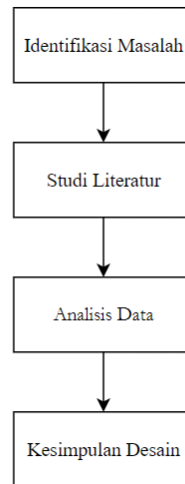
Struktur sistem tata kelola TI terdiri atas komponen-komponen penting, seperti aktiva manusia, kontrol, dan regulasi. Dalam hal ini, peran manusia menjadi sangat krusial karena mereka yang merancang, mengambil keputusan, melaksanakan, dan mengevaluasi kebijakan tata kelola TI. Di era industri 4.0 yang ditandai dengan perubahan cepat dan inovasi teknologi, organisasi seperti RFN dituntut untuk beradaptasi secara dinamis dan mengembangkan nilai melalui pemanfaatan teknologi digital.

Kemajuan TI harus dimanfaatkan oleh RFN untuk meningkatkan layanan dan memperluas jangkauan bisnisnya. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi adalah melalui platform digital seperti e-Commerce dan e-Marketplace, yang dapat digunakan untuk penjualan tiket, promosi merchandise, hingga manajemen interaksi dengan penggemar dan sponsor. Pengelolaan TI yang efektif akan memungkinkan RFN untuk menjalankan bisnisnya secara lebih transparan, responsif, dan kompetitif[8].

Tanpa tata kelola TI yang berjalan dengan baik, perusahaan berisiko mengalami gangguan dalam operasional, kehilangan peluang bisnis, hingga menurunnya kepercayaan dari mitra dan audiens. Oleh karena itu, penguatan tata kelola TI di RFN bukan hanya menjadi kebutuhan teknis, tetapi juga strategi kunci dalam mencapai keberlanjutan dan keunggulan kompetitif di industri event olahraga bela diri

2. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa tahapan penelitian yang dilakukan, tahapan yang dilakukan digambarkan menurut diagram alur pada gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Diagram Alur Penelitian

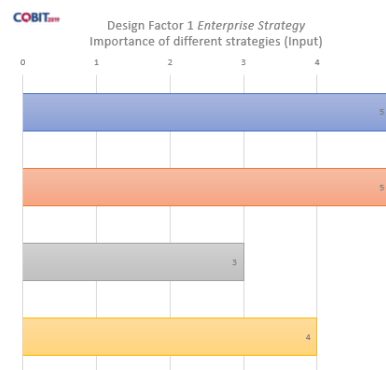
Pada tahapan identifikasi masalah, dilakukan proses wawancara sebagai metode pengumpulan data terhadap pihak *Ranger Fight Night* (RFN), mencakup profil organisasi, tujuan bisnis, serta sejauh mana implementasi teknologi informasi telah diterapkan. Dari hasil wawancara tersebut, ditemukan bahwa RFN belum pernah melakukan penilaian terhadap tata kelola teknologi informasi secara menyeluruh. Selain itu, terdapat kendala dalam pengelolaan data seperti informasi penonton, data petarung, serta pencatatan sponsor dan merchandise yang belum terintegrasi secara optimal. Berdasarkan temuan tersebut, dilakukan penilaian tata kelola teknologi informasi untuk mengetahui sejauh mana kapabilitas TI saat ini serta memberikan masukan yang relevan guna mendukung pencapaian tujuan bisnis RFN secara lebih efektif dan efisien[9].

Teknik ini dilakukan dengan tujuan untuk mengungkapkan berbagai teori-teori yang relevan dengan permasalahan yang sedang dihadapi/diteliti sebagai bahan rujukan dalam pembahasan hasil penelitian. Pengertian Lain tentang Studi Literatur adalah mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan. Tahap studi literatur diterapkan demi mendukung serta menguatkan data yang telah didapatkan dalam hal penelitian. Studi literatur dilakukan dengan cara mengumpulkan artikel ilmiah dan berbagai sumber referensi artikel penelitian terkait tata kelola teknologi informasi sebagai tolak ukur penelitian[10].

Pada tahap analisis, analisis dilakukan dengan acuan Governance System Design Workflow yang tertera pada COBIT 2019. Dengan melakukan pemeriksaan di berbagai bagian antara lain adalah pemeriksaan konteks, strategi dan lingkungan bisnis (hal ini untuk mencapai pemahaman yang jelas terhadap strategi perusahaan), serta menentukan penyesuaian yang hendak di-sasar dan hasil dari penyesuaian tata kelola teknologi informasi, untuk menimbang sejauh mana penerapan dan kebutuhan teknologi hingga penerapan tata kelola TI.

3. HASIL DAN ANALISIS

3.1. Design Factor 1 (Enterprise Strategy)

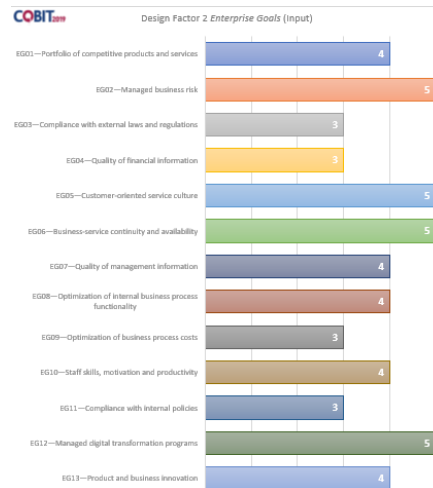


Gambar 2. Design Factor 1 (Enterprise Strategy).

Analisis Faktor Desain Tata Kelola Ti Berdasarkan Cobit 2019 Pada Perusahaan Ranger Fight Night (Joko Sugiyanto)

Enterprise Strategy pada studi kasus *Ranger Fight Night* (RFN) dapat dilihat pada **Gambar 2**. Berdasarkan hasil wawancara dengan manajemen RFN, strategi utama organisasi berfokus pada pertumbuhan dan inovasi, yang tercermin dari nilai tertinggi pada aspek Growth/Acquisition dan Innovation/Differentiation. RFN menargetkan ekspansi pasar dan penciptaan pengalaman event bela diri yang unik sebagai keunggulan kompetitif. Aspek Client Service/Stability juga memiliki peran penting karena menyangkut kepuasan penonton, sponsor, dan petarung. Sementara itu, Cost Leadership dinilai sedang karena efisiensi biaya tetap diperhatikan namun bukan menjadi fokus utama dalam strategi bisnis RFN.

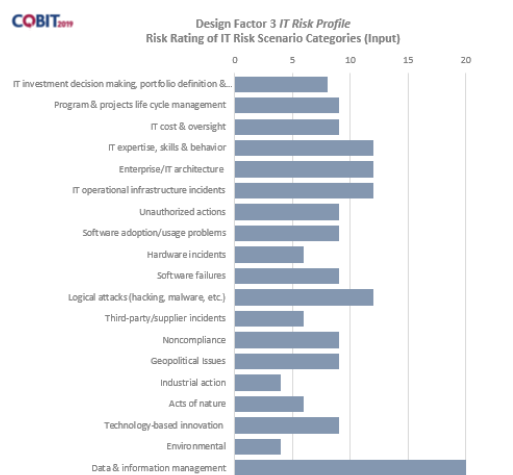
3.2. Design Factor 2 (Enterprise Goals)



Gambar 3. Design Factor 2 (Enterprise Goals).

Enterprise Goals pada studi kasus *Ranger Fight Night* (RFN) dapat dilihat pada **Gambar 3**. Hasil analisis menunjukkan nilai tertinggi pada EG02, EG05, EG06, dan EG12, yang mencerminkan fokus RFN dalam mengelola risiko, membangun layanan yang berorientasi pelanggan, menjaga kontinuitas operasional, serta mendukung transformasi digital. Keselarasan ini sejalan dengan tujuan perusahaan sebagai promotor event olahraga bela diri. Berdasarkan alignment goals tersebut, pemetaan terhadap “Resulting Governance / Management Objective Importance” menghasilkan domain prioritas seperti APO12, BAI08, APO07, APO02, dan MEAs01.

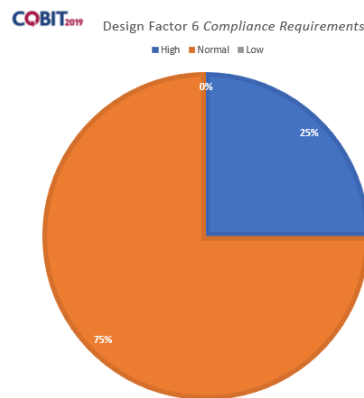
3.3. Design Factor 3 (Risk Profile)



Gambar 4. Design Factor 3 (Risk Profile).

Risk Profile pada studi kasus *Ranger Fight Night* (RFN) dapat dilihat pada **Gambar 4**. Berdasarkan hasil data menunjukkan bahwa nilai tertinggi terdapat pada kategori *Data & Information Management* dan *Logical Attacks*. Hal ini dikarenakan RFN sangat bergantung pada sistem informasi untuk mengelola data petarung, penjualan tiket, promosi digital, serta kolaborasi dengan sponsor. Maka, apabila terjadi serangan logis atau

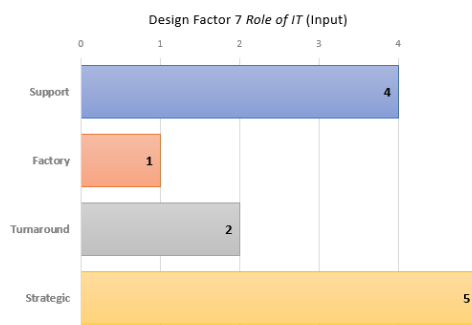
3.6. Design Factor 6 (Compliance Reqrutments)



Gambar 7. Design Factor 6 (Compliance Reqrutments).

Compliance Requirement pada studi kasus *Ranger Fight Night* (RFN) dapat dilihat pada **Gambar 7**. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, RFN berada dalam kategori kepatuhan *Normal*. Hal ini dikarenakan perusahaan belum memiliki standar operasional prosedur (SOP) yang kompleks dan belum sepenuhnya mengadopsi sistem manajemen TI yang terdokumentasi secara formal. Namun, RFN tetap berusaha mematuhi aturan umum penyelenggaraan event, seperti regulasi tempat, keselamatan, dan kerja sama dengan sponsor atau vendor pihak ketiga. Tingkat kepatuhan ini masih dinilai wajar mengingat skala operasional RFN yang belum besar dan sifat bisnis yang masih berkembang.

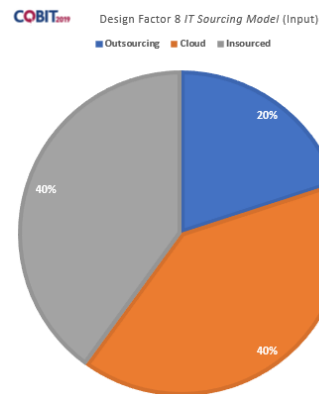
3.7. Design Factor 7 (Role Of IT)



Gambar 8. Design Factor 7 (Role Of IT).

Role of IT pada studi kasus *Ranger Fight Night* (RFN) ditampilkan pada **Gambar 8**. Hasil wawancara menunjukkan bahwa peran *Strategic* dan *Support* memiliki peran penting dalam menunjang operasional RFN, terutama untuk promosi digital, manajemen tiket, dan dokumentasi event. Peran *Turnaround* dinilai sedang karena ada beberapa upaya inovasi berbasis TI seperti live streaming, meskipun belum maksimal. Sedangkan *Factory* bernilai rendah karena aktivitas utama seperti pelatihan dan event masih banyak dijalankan secara manual dan belum terotomatisasi penuh oleh teknologi informasi.

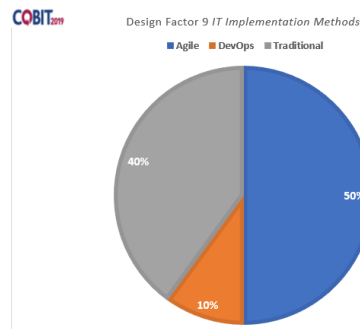
3.8. Design Factor 8 (IT Sourcing Model)



Gambar 9. Design Factor 8 (IT Sourcing Model).

Berdasarkan hasil wawancara pada studi kasus *Ranger Fight Night* (RFN) yang ditunjukkan pada **Gambar 9**, dapat dijelaskan bahwa peran *Insourced* mendominasi dalam pengelolaan TI, dengan staf internal yang mengelola media sosial, sistem manajemen tiket, dan dokumentasi kegiatan. *Cloud* digunakan untuk penyimpanan data seperti dokumentasi event dan konten promosi, namun masih terbatas. Sedangkan *Outsourcing* hanya berperan kecil, seperti dalam penyediaan jasa desain atau dokumentasi tambahan ketika dibutuhkan.

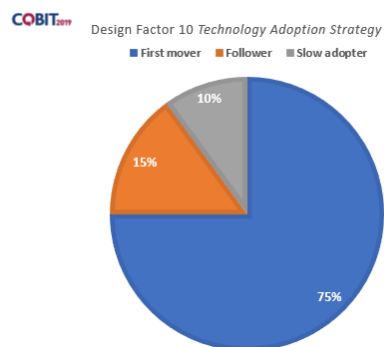
3.9. Design Factor 9 (Implementation Methods)



Gambar 10. Design Factor 9 (Implementation Methods).

Pada **Gambar 10**, dijelaskan bahwa metode implementasi TI pada RFN masih didominasi oleh pendekatan Traditional dengan persentase baseline sebesar 75%. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan dan pengelolaan sistem masih menggunakan metode konvensional yang terstruktur dan berurutan. Meskipun demikian, Agile mulai diperkenalkan dengan baseline sebesar 15%, sebagai bentuk adaptasi terhadap kebutuhan proyek yang lebih fleksibel. Sementara DevOps belum banyak diterapkan dengan nilai baseline yang masih rendah, yakni 10%.

3.10. Design Factor 10 (Technology Adoption Strategy)



Gambar 11. Design Factor 10 (Technology Adoption Strategy).

Pada **Gambar 11**, dijelaskan bahwa strategi adopsi teknologi di perusahaan RFN cenderung berada pada kategori Follower, dengan nilai baseline tertinggi yaitu 70%. Hal ini mengindikasikan bahwa perusahaan lebih memilih untuk mengikuti perkembangan teknologi yang sudah terbukti efektif digunakan oleh pihak lain, dibanding menjadi pelopor. Sementara itu, pendekatan *First Mover* dan *Slow Adopter* masing-masing hanya mencatatkan *baseline* sebesar 15%, menunjukkan bahwa inovasi teknologi awal dan adopsi teknologi yang lambat tidak menjadi karakter utama strategi TI perusahaan.

3.11. All Design Factor



Gambar 12. All Design Factor.

Dalam proses tersebut dapat dilihat bahwa beberapa domain berada pada sisi positif dan negatif dalam diagram, di mana sisi positif menunjukkan proses prioritas bagi Ranger Fight Night (RFN), sedangkan sisi negatif menunjukkan domain yang belum menjadi fokus utama. Berdasarkan data, domain dengan nilai tertinggi dan ditetapkan sebagai target kapabilitas level 4 adalah APO12 (Managed Risk). Sementara itu, domain yang ditetapkan sebagai target kapabilitas level 3 meliputi APO13 (Managed Security), DSS01 (Managed Operations), DSS02 (Managed Service Requests and Incidents), DSS05 (Managed Security Services), DSS06 (Managed Business Process Controls), dan BAI01 (Managed Programs), yang masing-masing memiliki nilai 20 dan menjadi prioritas karena mendukung aspek keamanan, pengelolaan layanan, serta kesiapan organisasi dalam mendukung operasional RFN secara digital dan terstruktur.

4. KESIMPULAN

Penilaian tata kelola TI pada Ranger Fight Night (RFN) dengan pendekatan COBIT 2019 menunjukkan bahwa terdapat beberapa domain prioritas yang perlu ditingkatkan, khususnya pada manajemen risiko (APO12), keamanan (APO13, DSS05), operasional layanan (DSS01, DSS02), kontrol proses bisnis (DSS06), dan manajemen program (BAI01). Domain-domain tersebut ditetapkan sebagai target peningkatan kapabilitas karena berperan penting dalam mendukung kebutuhan digital RFN secara lebih terstruktur, aman, dan efisien. Penguatan pada area ini diharapkan dapat membantu RFN mencapai strategi pertumbuhan dan inovasi yang diinginkan serta meningkatkan daya saing di industri event olahraga bela diri.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Shahnilna F Bayastura, Shinta Krisdina, and Aris P Widodo, "ANALISIS DAN PERANCANGAN TATA KELOLA TEKNOLOGI INFORMASI MENGGUNAKAN FRAMEWORK COBIT 2019 PADA PT. XYZ," *ANALISIS DAN PERANCANGAN TATA KELOLA TEKNOLOGI INFORMASI MENGGUNAKAN FRAMEWORK COBIT 2019 PADA PT. XYZ*, vol. 1, 2021.
- [2] G. Isabel Belo *et al.*, "PERANCANGAN TATA KELOLA TEKNOLOGI INFORMASI MENGGUNAKAN COBIT 2019 PADA PT TELEKOMUNIKASI INDONESIA REGIONAL VI KALIMANTAN," *Junal Sistem Informasi Ilmu Komputer Prima*, vol. 4, no. 1, 2020.
- [3] A. Maulana Fikri *et al.*, "INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS Rancangan Tata Kelola Teknologi Informasi Menggunakan Framework COBIT 2019 (Studi Kasus: PT XYZ)," vol. 5, no. 1, pp. 1–14, 2020.
- [4] J. Adithya, I. Belegur, C. Rudianto, and M. N. N. Sitokdana, "Evaluasi Tata Kelola Teknologi Informasi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Ambon Menggunakan Framework Cobit 5.0 pada Domain Monitor, Evaluate And Asses (MEA)," 2018.
- [5] D. Darmawan and A. F. Wijaya, "Analisis dan Desain Tata Kelola Teknologi Informasi Menggunakan Framework COBIT 2019 pada PT. XYZ," 2022. [Online]. Available: <https://journal-computing.org/index.php/journal-cisa/index>
- [6] A. A. Mariatama *et al.*, "PERANCANGAN TATA KELOLA TEKNOLOGI INFORMASI DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK COBIT 2019 PADA PT JWT GLOBAL LOGISTICS INDONESIA," 2022.
- [7] A. Putri Efilida *et al.*, "PENGUNAAN FRAMEWORK COBIT 2019 PADA PERANCANGAN TATA KELOLA TEKNOLOGI INFORMASI (Studi Kasus Program Studi Teknik Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh)," *Jurnal Pendidikan Teknologi informasi*, vol. 7, no. 2, pp. 136–144, 2023.
- [8] N. Ramadhani, A. I. Sugesti, D. N. Sagita, and E. Purwanto, "Pemanfaatan Marketplace Digital dalam meningkatkan Kinerja UMKM melalui Sarana Komunikasi di Era Digital," *Jurnal Bisnis dan Komunikasi Digital*, vol. 2, no. 2, p. 20, Jan. 2025, doi: 10.47134/jbkd.v2i2.3560.
- [9] L. Lubna, A. H. Muhammad, and A. Purwanto, "IDENTIFIKASI LEVEL TATA KELOLA TI DAN PENILAIAN TINGKAT CAPABILITY LEVEL MENGGUNAKAN COBIT 2019," *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, vol. 8, no. 3, pp. 815–827, Aug. 2023, doi: 10.29100/jupi.v8i3.3947.
- [10] A. Copyright @ Angela Intan, M. R. Setiawan, and I. R. Maengkom, "Studi Literatur terhadap Peran dan Manfaat COBIT 2019 dalam Tata Kelola Teknologi Informasi di Indonesia," *Journal Of Social Science Research*, vol. 3, pp. 1681–1692, 2023.