

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Zaman semakin *modern* dan canggih. Alat teknologi yang berkembang begitu pesat. Kemajuan zaman berbanding lurus dengan kemajuan teknologi. Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, saat ini sudah banyak *device* yang diciptakan untuk mempermudah dalam mengakses informasi. Terutama penggunaan *handphone* sebagai *device* akses informasi yang berkembang pesat pada saat ini. Dahulu orang yang ingin mendapatkan informasi harus susah payah harus membeli koran, majalah atau yang lainnya. Tetapi sekarang hanya dengan seenggam *handphone* yang terhubung dengan internet, informasi dengan mudah kita dapatkan. Dewasa ini banyak pengembangan sebuah sistem informasi berbasis *mobile* (aplikasi *mobile*). Ada yang mengembangkan aplikasi penyedia informasi, aplikasi mengirim pesan, bahkan aplikasi yang memungkinkan terjadinya transaksi seperti jual beli dan perbankan. Sebagai pengguna harus bisa memanfaatkan sesuatu yang sudah ada saat ini menjadi lebih baik lagi.

Saat ini perkembangan teknologi memang sudah tidak bisa tebantahkan lagi. Begitu juga dengan perkembangan suporter yang ada di Indonesia. Khususnya suporter sepak bola. Suporter bagaikan nyawa disetiap kub sepak bola. Begitu juga dengan klub PSS Sleman. Klub ini mempunyai pendukung yang banyak dan memiliki *fanatisme* yang begitu besar. Pendukung dari klub ini terbagi menjadi dua kelompok, yaitu BCS (Brigada Surva Sud) dan Slemania. Dengan

*fanatisme* yang begitu besar tentunya berimbas pada kebutuhan informasi tentang apa saja yang berhubungan dengan PSS Sleman itu sendiri. Seringkali suporter kurang *update* berita tentang klub kesayangannya. Memang sudah ada web resmi dari PSS Sleman itu sendiri, tetapi dirasa kurang efektif karena dengan berbasis web. Pendukung merasa enggan untuk mengakses web tersebut. Mereka harus memiliki laptop atau komputer dan koneksi internet untuk mengaksesnya. Sebenarnya memakai *smartphone* juga bisa, tetap tampilan dan kecepatan tentunya tidak sebagus di laptop atau komputer, tergantung *smartphone* yang digunakan.

Maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan membuat aplikasi *mobile* DroidPSS yang dapat dijalankan pada *mobile platform* android, yang mudah digunakan oleh suporter untuk mendapatkan berita lebih cepat dan efisien. Penelitian ini disusun dalam bentuk Skripsi dengan judul **“Perancangan Aplikasi DroidPSS Berbasis Android Pada Klub Sepak Bola PSS Sleman Yogyakarta”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan ulasan dari latar belakang diatas, maka didapat rumusan masalah yaitu : bagaimana merancang dan membangun aplikasi DroidPSS berbasis android pada klub sepak bola PSS Sleman Yogyakarta ?

### 1.3 Batasan Masalah

Mengingat dunia teknologi informasi yang memiliki cakupan yang luas, maka dalam perancangan aplikasi DroidPSS ini mempunyai batasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya dapat dijalankan pada *mobile platform* android minimal versi 2.3.
2. Aplikasi ini terdiri dari user dan admin. User mengakses menggunakan perangkat keras android. Sedangkan admin mengakses menggunakan *web browser* secara *online*.
3. Aplikasi ini dapat digunakan harus terhubung oleh internet.
4. Admin hanya bisa login, membaca dan menghapus pesan yang masuk.
5. Aplikasi ini dirancang dengan mengambil berita dari web luar yang membahas tentang PSS Sleman dengan pertukaran data menggunakan RSS dan XML.
6. Aplikasi ini nantinya akan digunakan untuk umum.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan diadakan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dari sisi pengguna, aplikasi ini akan dapat menampilkan :
  - a. Menu utama DroidPSS
  - b. Berita tentang PSS Sleman
  - c. Jadwal dan hasil PSS Sleman
  - d. Sejarah PSS Sleman

- e. Pemain PSS Sleman
  - f. Letak Stadion Maguwoharjo
  - g. Foto-foto yang behubungan dengan PSS Sleman
  - h. Video PSS Sleman
  - i. Kritik dan saran untuk DroidPSS
  - j. About DroidPSS
  - k. Exit DroidPSS
2. Dari sisi webser (admin), admin dapat login, melihat dan menghapus kritik dan saran dari pengguna DroidPSS.
  3. Sebagai syarat untuk menyelesaikan jenjang Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diperoleh adalah sebagai berikut :

##### **1. Bagi Penulis**

Diharapkan menambah pengetahuan dan pengalaman terutama dalam membuat aplikasi berbasis *mobile*. Serta menerapkan dan mengembangkan ilmu yang telah didapatkan sebagai persiapan pengaplikasian pada dunia kerja.

##### **2. Bagi Pengguna**

Dengan adanya aplikasi ini diharapkan pengguna dapat memperoleh informasi mengenai PSS Sleman lebih banyak lagi.

#### **1.6 Metode Penelitian**

Dalam merancang dan membangun aplikasi DroidPSS ini, metode yang digunakan adalah sebagai berikut :

#### 1. Pengumpulan Data

##### a. Metode Kepustakaan

Penulis membaca dari buku-buku sebagai pedoman penelitian skripsi dan beberapa buku yang terkait dengan landasan teori untuk penelitian skripsi ini. Selain itu penulis juga membaca skripsi kakak tingkat di STMIK AMIKOM Yogyakarta sebagai bahan referensi dalam penelitian skripsi ini agar mendapatkan hasil yang lebih baik lagi.

##### b. Metode *Browsing* Internet

Metode ini merupakan metode pengumpulan data dengan cara mencari dan mengambil data dan informasi dari internet yang berhubungan dengan permasalahan.

##### c. Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara melakukan wawancara langsung untuk mendapatkan data dan informasi dengan pihak yang terkait langsung dengan permasalahan, supaya mendapatkan hasil yang maksimal.

#### 2. Analisis dan perancangan

Melakukan analisis dan perancangan terhadap data yang didapat untuk menemukan atau mengidentifikasi masalah yang

mungkin terjadi dan kebutuhan-kebutuhan aplikasi yang akan dikembangkan.

### 3. Uji coba dan Evaluasi

Melakukan pengujian dan evaluasi aplikasi DroidPSS untuk mencari masalah yang mungkin timbul, mengevaluasi jalannya program, dan mengadakan perbaikan jika terdapat kekurangan.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Supaya memberikan gambaran yang lebih jelas pada penulisan skripsi ini maka penulisan dibagi secara sistematis kedalam lima bab sebagai berikut:

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang masalah yang mendasari pembahasan materi, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan menjelaskan tentang dasar teori yang digunakan sebagai penunjang serta referensi dalam pembuatan skripsi ini.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

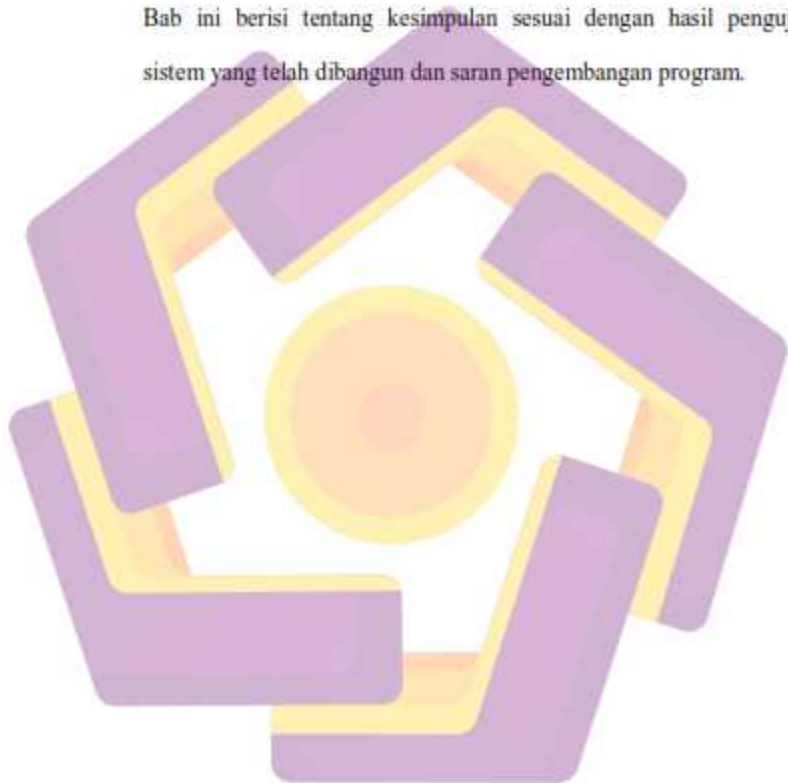
Bab ini menguraikan tentang tinjauan umum objek penelitian, analisa kebutuhan perangkat lunak dan keras yang akan digunakan sebagai sarana untuk mempermudah pembuatan aplikasi DroidpSS. Pada bab ini juga dijelaskan mengenai *rule* perancangan sistem.

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini memaparkan hasil dari penelitian dari tahap analisis dan perancangan, hasil testing dan implementasinya.

**BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan sesuai dengan hasil pengujian sistem yang telah dibangun dan saran pengembangan program.



## 1.8 Jadwal Penelitian

**Tabel 1.1** Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Oktober				November				Desember				Januari				Februari 2014			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi masalah																				
2	Analisis kebutuhan sistem																				
3	Pengumpulan data																				
4	Perancangan sistem																				
5	Pembuatan Coding dan Desain Program																				
6	Testing program																				
7	Implementasi																				
8	Bimbingan penulisan naskah																				
9	Penulisan laporan akhir																				